Rockman

WWW.LUDOCA.COM

Rockman

ENGLISH

CONTENTS AND THE SETUP

16 ROCK CARDS
16 PAPER CARDS
16 SCISSORS CARDS
6 SUPER CARDS
1 GUN CARD
5 GOOD CARDS
4 SICK CARDS
6 ROCK-PAPER-SCISSORS CARDS
4 RING CARDS
12 STEAL CARDS

86 TOTAL NUMBER OF CARDS

1 RULES OF THE GAME

2 GOALS

GAME SET-UP

Shuffle all the cards.
Make one face-down pile, called the **DRAW PILE**.

OBJECT OF THE GAME

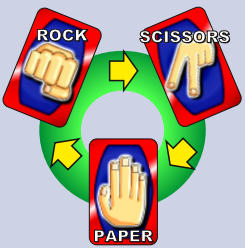
The winner is the player with the most points at the end of the game. *In the event of a tie, the winner is the player with the most SUPER CARDS in his or her POINT PILE.*

GAME PLAY

The players take turns going clockwise. On your turn, **draw one card from the DRAW PILE and place it, face up, next to the DRAW PILE, in the DISCARD PILE** *(except SUPER CARDS and RING CARDS)*.

If your card **beats** the one on top of the DISCARD PILE, place all the cards in the DISCARD PILE in your **POINT PILE** (face down).

- **ROCK beats SCISSORS.**
- **SCISSORS beat PAPER.**
- **PAPER beats ROCK.**
- **If the cards are the same type, the card with the highest number wins.** *For example, the ROCK card 3 would beat the ROCK card 1.*



SUPER CARDS

When you draw a **SUPER CARD**, place it face up next to your POINT PILE. **This ends your turn.**

ROCK SUPER CARD

At any time, if the card on top of the DISCARD PILE is a **SCISSORS** card, you can say **"ROCKOMAN"** and place your **ROCK SUPER CARD** on top of it. Add the entire DISCARD PILE to your POINT PILE, then continue the game where you left off.

PAPER SUPER CARD

Identical to the ROCK SUPER CARD, except it can be placed only on top of a **ROCK** card.

SCISSORS SUPER CARD

Identical to the ROCK SUPER CARD, except it can be placed only on top of a **PAPER** card.

- *If you can play a SUPER CARD while an opponent can take the DISCARD PILE, you must say **"ROCKOMAN"** before the cards are added to your opponent's pile.*
- *If two players say **"ROCKOMAN"** play* **STANDARD GAME** *(see next page) to determine which player picks up. The loser keeps his or her SUPER CARD.*

GUN CARD

When you place this card in the DISCARD PILE, take a SUPER CARD (face up) from one of your opponents and place it in your POINT PILE.

GOOD CARD

When you place this card in the DISCARD PILE, take 3 cards from an opponent's POINT PILE and place them in your POINT PILE.

SICK CARD

When you place this card in the DISCARD PILE, take 3 cards from your POINT PILE and place them in an opponent's POINT PILE.

ROCK-PAPER-SCISSORS

When you place this card in the DISCARD PILE, play the **STANDARD GAME** against an opponent. The winner takes 5 cards from the loser's POINT PILE and places them in his or her POINT PILE.

Rules of the STANDARD GAME :

Both players put a hand behind their backs and make the shape of a rock, paper or scissors. The players say "ROCK–PAPER–SCISSORS" and reveal their hands at the same time. Rock beats scissors, scissors beat paper, and paper beats rock. *If the players make the same shape, they continue to play until there is a winner.*

RING CARD

When you draw a RING card, say "I have the diamond card." Place it in your **RING PILE** face down, without showing it to the other players. **This ends your turn.** *If you have the DIAMOND card at the end of the game, you get 5 points.*

STEAL CARD

When you place this card in the DISCARD PILE, pick a card from an opponent's RING PILE, say "I have the diamond card," and place it in your RING PILE.

You can shuffle and look at your RING PILE at any time.

END OF THE GAME

The game ends when the DRAW PILE runs out.
Count your points:

- **Each card in your POINT PILE is worth 1 point;**
- **The DIAMOND card is worth 5 points.**

Rockman

FRANÇAIS

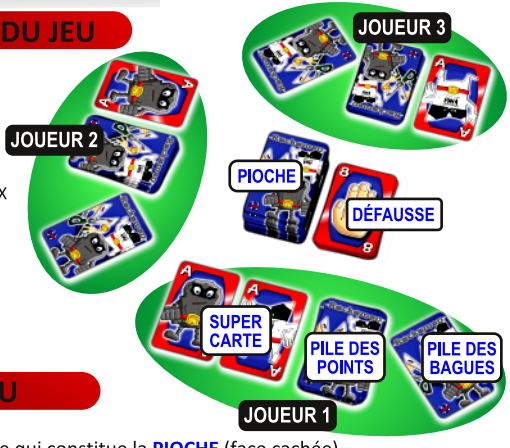
CONTENU ET SCHÉMA DU JEU

16 CARTES ROCHES
16 CARTES PAPIERS
16 CARTES CISEAUX
6 SUPER CARTES
1 CARTE FUSIL
5 CARTES GOOD
4 CARTES MALADES
6 CARTES ROCHE-PAPIER-CISEAUX
4 CARTES BAGUES
12 CARTES VOLEURS

86 TOTAL DES CARTES

1 RÈGLE DU JEU

2 RÉSUMÉS



PRÉPARATION DU JEU

Mélangez toutes les cartes.
Faites une pile avec les cartes, ce qui constitue la **PIOCHE** (face cachée).

BUT DU JEU

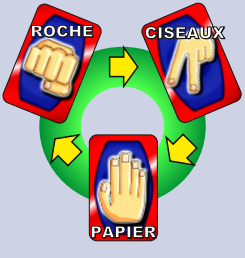
Le gagnant est le joueur qui a le plus de POINTS à la fin de la partie. *En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui a le plus de SUPER CARTES dans sa PILE DES POINTS.*

DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est votre tour, **pigez une carte dans la PIOCHE et posez-la** (face visible) **à côté de la PIOCHE dans la DÉFAUSSE** *(sauf SUPER CARTE et CARTE BAGUE).*

Si votre carte est **plus forte** que la carte qui était sur le dessus de la DÉFAUSSE, placez toutes les cartes de la DÉFAUSSE dans votre **PILE DES POINTS** (face cachée).

- Une **carte ROCHE** est **plus forte** qu'une **carte CISEAUX**;
- Une **carte CISEAUX** est **plus forte** qu'une **carte PAPIER**;
- Une **carte PAPIER** est **plus forte** qu'une **carte ROCHE**;



- Si les cartes sont de la **même sorte, la carte avec le numéro le plus élevé remporte.** *Exemple : La carte ROCHE nº3 est plus forte que la carte ROCHE nº1.*

SUPER CARTE

Lorsque vous pigez une **SUPER CARTE**, posez-la (face visible) à côté de votre PILE DES POINTS. **Puis, votre tour est terminé.**

SUPER CARTE ROCHE

À tout moment, si la carte supérieure de la DÉFAUSSE est une carte **CISEAUX**, vous pouvez dire **« ROCKOMAN »** et la recouvrir de votre **SUPER CARTE ROCHE**. Dans ce cas, placez les cartes de la DÉFAUSSE dans votre PILE DES POINTS.

Puis, continuez le jeu où vous étiez rendu.

SUPER CARTE PAPIER

Identique à la SUPER CARTE ROCHE sauf qu'elle peut recouvrir seulement la carte **ROCHE**.

SUPER CARTE CISEAUX

Identique à la SUPER CARTE ROCHE sauf qu'elle peut recouvrir seulement la carte **PAPIER**.

- *Si vous pouvez utiliser une SUPER CARTE pendant qu'un joueur peut ramasser la DÉFAUSSE, vous devez dire **« ROCKOMAN »** avant que les cartes soient dans sa pile.*
- *Si 2 joueurs disent **« ROCKOMAN »**, jouez au **JEU DE BASE** (voir page suivante) pour déterminer le joueur qui ramasse. Le perdant garde sa SUPER CARTE.*

CARTE FUSIL

Lorsque vous posez cette carte dans la DÉFAUSSE, prenez une SUPER CARTE (face visible) d'un adversaire et placez-la dans votre PILE DES POINTS.

CARTE GOOD

Lorsque vous posez cette carte dans la DÉFAUSSE, prenez 3 cartes dans la PILE DES POINTS d'un adversaire et placez-les dans votre PILE DES POINTS.

CARTE MALADE

Lorsque vous posez cette carte dans la DÉFAUSSE, prenez 3 cartes dans votre PILE DES POINTS et placez-les dans la PILE DES POINTS d'un adversaire.

CARTE ROCHE-PAPIER-CISEAUX

Lorsque vous posez cette carte dans la DÉFAUSSE, jouez au **JEU DE BASE** avec un adversaire. Le gagnant prend 5 cartes dans la PILE DES POINTS du perdant et les place dans sa PILE DES POINTS.

Règles du JEU DE BASE :

Chaque joueur met une main dans le dos et symbolise avec sa main la roche, le papier ou les ciseaux. Les joueurs disent à haute voix « ROCHE-PAPIER-CISEAUX », puis révèlent leur main simultanément. La roche bat les ciseaux, les ciseaux battent le papier et le papier bat la roche. *Si les joueurs révèlent le même symbole, rejouez jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.*

CARTE BAGUE

Lorsque vous pigez une carte BAGUE, dites « J'ai la bague diamant ». Placez-la dans votre **PILE DES BAGUES** (face cachée) sans la dévoiler aux autres joueurs. **Puis, votre tour est terminé**. *Si vous avez la carte DIAMANT à la fin de la partie, vous gagnez 5 points.*

CARTE VOLEUR

Lorsque vous posez cette carte dans la DÉFAUSSE, pigez une carte dans la PILE DES BAGUES d'un adversaire, dites « J'ai la bague diamant » et placez-la dans votre PILE DES BAGUES.

Vous pouvez mélanger et regarder votre PILE DES BAGUES à tout moment.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin lorsque la pile PIOCHE est épuisée; comptez vos points :

- **1 point par carte dans votre PILE DES POINTS;**
- **5 points si vous avez la carte DIAMANT.**

Rockoman

Vous Jouez Pour Le Fun
You Play For Fun

WWW.LUDOCA.COM

Auteur/Autor : Frédéric Bouchard
Conçu au/Developed in Canada
Fabriqué en/Made in Chine

L17220-005-04

© 2012 LUDOCA INC. Manufactured for LUDOCA INC. All Rights Reserved. LUDOCA, ROCKOMAN and associated trademarks and trade dress are owned by LUDOCA INC. Fabriqué pour LUDOCA INC. Tous droits réservés. LUDOCA, ROCKOMAN ainsi que les marques et les logos y afférents appartiennent à LUDOCA INC.