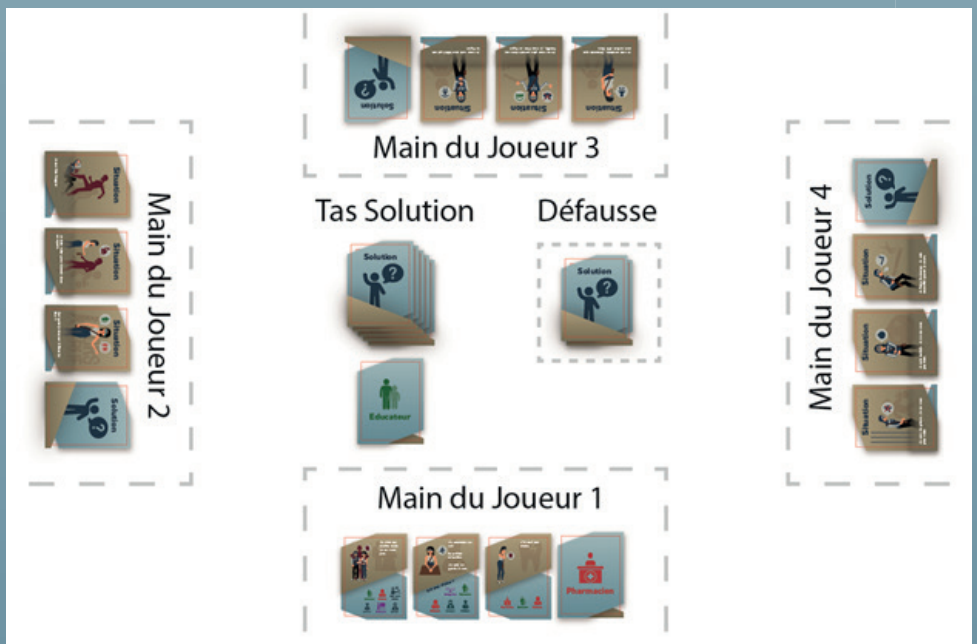
Mise en place

- Au début de la partie, un tas de cartes **SOLUTION** est placé au centre de la table, face cachée.

- A côté se trouve un espace **DEFAUSSE**.

- 3 cartes **SITUATION** et 1 carte **SOLUTION** sont distribuées à chaque joueur.



Mise en place

- Le surplus de carte Situation est mis de côté.

- Les joueurs peuvent voir la face A de leur main, et les faces B de la main des autres joueurs.

A

B

- On retourne, sur la table, une seule carte SOLUTION.

Le joueur le plus jeune est nommé premier joueur.

La partie peut commencer.

Déroulement

Le but des joueurs est d'éliminer les 3 cartes SITUATION de leur main.

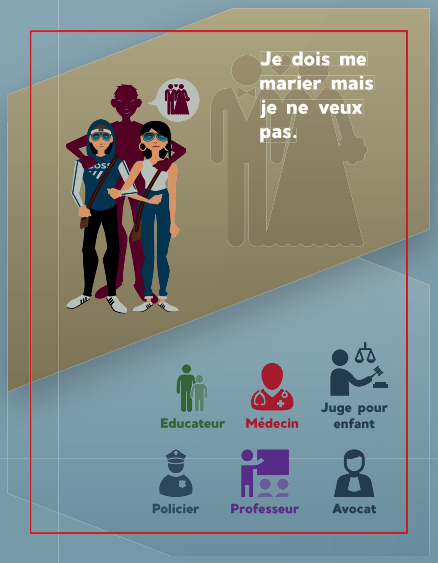
Le premier joueur qui vide sa main en premier est déclaré BOSS.

Pour éliminer une carte Situation, il faut posséder dans sa main les cartes SOLUTION correspondantes

Déroulement

Les cartes Situation n'affichant que 3 solutions ou moins ne nécessitent qu' 1 seule carte Solution pour être résolues.

Les cartes Situation affichant 4 Solutions ou plus demandent 2 cartes Solutions pour être résolues.



Actions

Pour ce faire, les joueurs peuvent choisir entre 3 actions :

Résoudre une situation

- S'il a dans sa main une carte Situation ainsi que les cartes Solution correspondantes, le joueur peut se défausser du groupe de carte.

- La carte Situation est posée devant lui.

- Les cartes Solutions sont mises dans la défausse, face cachée.

Actions

Pour ce faire, les joueurs peuvent choisir entre 3 actions :

Piocher une carte Solution.

- Lorsqu'une carte Solution est piochée, on la remplace immédiatement en révélant une nouvelle carte du tas Solution.

- Si ce tas est vide, alors on prends les cartes Solution de la défausse et on constitue le nouveau tas.

Actions

Pour ce faire, les joueurs peuvent choisir entre 3 actions :

Voler une carte Solution chez un autre joueur.

- Le joueur désigne un adversaire.

- Seulement si l'adversaire désigné a au moins 2 cartes Solution en main : Le joueur peut prendre au hasard une de ses cartes Solution.

Les joueurs n'ont qu'1 seule action par tour.

Règles

- Si un joueur n'a plus de carte Solution en main, alors il est obligé d'utiliser son action pour en piocher une nouvelle.

- Le joueur qui pioche la dernière carte du tas Solution peut en piocher une seconde dans la défausse.

- Une fois qu'un joueur a effectué son action, c'est ensuite au joueur à sa gauche de jouer (dans le sens des aiguilles d'une montre).

Fin de partie

- La partie se termine lorsqu'un joueur a éliminé toutes les cartes Situation de sa main.

- Ce joueur est alors désigné BOSS.

Il reçoit une carte Boss

Il sera le premier joueur à jouer lors de la prochaine partie.

Catégories

Les cartes peuvent être triées selon plusieurs catégories :

- Thématique Justice

- Thématique Sociale

- Thématique Santé

- Pour les plus de 13 ans

- Pour les moins de 13 ans

- Pour les filles

- Pour les garçons

- Bidonville

- Squat

C'est toi

le BOSS