

7+

2-6

15 min

IPSO

INSÉREZ, PROGRESSEZ,
SCOREZ, OPTIMISEZ !



Alexandre Droit



Pierre Bourgain



CONTENU



96 cartes réparties comme suit :

90 cartes numérotées de 1 à 90



18 cartes vertes



18 cartes magenta



18 cartes bleues



18 cartes jaunes



18 cartes orange



6 cartes Étoile



BUT DU JEU



Créez des lignes de cartes croissantes pour marquer un maximum de points.



MISE EN PLACE

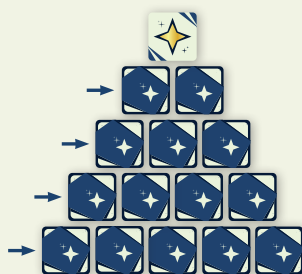


Mélangez les cartes numérotées et distribuez-en **14, faces cachées**, à chaque personne.

Formez devant vous une **pyramide** de 4 lignes, faces cachées, composées respectivement de 2, 3, 4 et 5 cartes.

Ajoutez **une carte Étoile** tout en haut de votre pyramide (elle servira en fin de partie).

Les cartes restantes constituent la pioche.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE



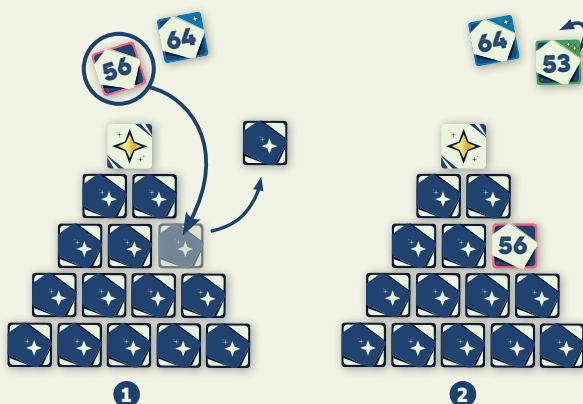
Placez, au centre de la table, les **2 premières cartes** de la pioche, faces visibles. Écartez le reste de la pioche.

La personne la plus jeune commence. Puis la partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À votre tour :

- 1 Choisissez l'une des **2 cartes** placées au centre de la table pour **remplacer** l'une des cartes face cachée de votre pyramide.
- 2 La carte remplacée est retournée, face visible, et rejoint le centre de la table.

NOTE : Certaines cartes comportent des étoiles, et les couleurs ont leur importance. Ces éléments peuvent influencer votre score final.

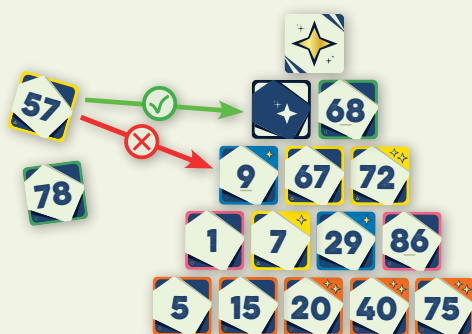


C'est au tour de la personne suivante.

Le jeu se poursuit ainsi, jusqu'à ce que toutes les cartes soient révélées dans toutes les pyramides.

NOTE : On ne peut remplacer que des cartes **faces cachées** de son jeu.

Une carte ajoutée à votre pyramide ne peut plus être remplacée.





Tour final et carte Étoile



Une fois les 14 cartes révélées dans tous les jeux, placez les 2 cartes du centre de la table **sous la pioche**.

Deux choix s'offrent à vous :

- ♦ Vous êtes satisfait de votre pyramide : arrêtez de jouer et conservez votre carte Étoile qui vaut **3 points en fin de partie**.

OU

- ♦ Vous espérez améliorer votre pyramide : défaussez votre carte Étoile et jouez un dernier tour bonus.

Piochez la première carte du dessus de la pioche. Il est possible de **remplacer** l'une des **cartes visibles de son jeu** par cette nouvelle carte pour mieux l'optimiser. Si vous ne souhaitez pas l'utiliser, défaussez-la.

ATTENTION : même si vous ne remplacez aucune carte de votre jeu, votre carte Étoile est quand même perdue.

Quand tout le monde a joué ce dernier tour, le jeu prend fin.



FIN DE LA PARTIE



Seules les **lignes croissantes** rapportent des points : commencez par défausser toutes vos lignes qui ne sont pas croissantes.

Passer au décompte des points :

- ♦ Une ligne croissante constituée de cartes de **couleurs différentes** rapporte **1 point par carte**.
- ♦ Une ligne croissante constituée de cartes de **même couleur** rapporte **2 points par carte**.
- ♦ Chaque étoile sur les cartes rapporte **1 point bonus**.
- ♦ Si vous avez conservé la **carte Étoile** dans votre jeu, vous marquez **3 points** supplémentaires.

Exemple de décompte de points : $3 + 4 + 9 + 10 = 26$ points.



La personne qui a le **plus de points remporte la partie**.

En cas d'égalité, c'est la personne qui a le plus d'étoiles.

Encore une égalité ? Faites une autre partie !



VARIANTES



Ligne paire ou impaire

Les règles restent inchangées. Après le décompte de points habituel, ajoutez **1 point** par carte si une ligne est composée uniquement de **cartes paires** ou uniquement de **cartes impaires**.

Mode tournoi

Jouez **4 manches** en **changeant le sens** du jeu à chaque manche. À la fin des 4 manches, additionnez les points pour déterminer le gagnant !



Le petit mot de l'auteur :



« Un grand merci à toute la super team Gigamic pour l'écoute et tout le chouette boulot accompli. Un grand merci aussi à Fabienne Guillot, mes proches et tous les gens qui ont joué, jouent ou joueront à IPSO ! »

AUTEUR : Alexandre Droit

ILLUSTRATIONS & MISE EN ŒUVRE GRAPHIQUE : Pierre Bourgain

DÉVELOPPEMENT & RÉDACTION : Caroline Ansel

RESPONSABLE ÉDITION : Alain Mihranyan

Sans oublier la passion de toute l'équipe Gigamic qui permet de vous faire vivre des moments ludiques inoubliables.



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



LIVRAISON



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairede mesdechets.fr

© & © GIGAMIC 2025



ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France
www.gigamic.com

Données et adresse à conserver. 12-2025