

Règles du Cactus Game

Comment jouer à Cactus Game

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Accumuler des cartes Point en jouant des combinaisons de personnages et des cartes Action malignes.
- **Mécanique principale** : Collecter des sets de 3 cartes Personnage identiques et utiliser des cartes Action pour voler, piocher ou bloquer les autres joueurs.
- **Condition de victoire** : Le premier joueur à atteindre le nombre requis de cartes Point (selon le nombre de joueurs) remporte la partie.

Salut ! Alors tu viens de déballer Cactus Game et tu veux lancer ta première partie tout de suite ? Parfait, je vais tout te détailler simplement. Ce petit jeu de cartes signé Ryan Wallace est un mélange de collecte, de vol et de coups fourrés qui rappelle un peu l'ambiance des jeux comme [Exploding Kittens](#) ou [le Saboteur](#). Accessible dès 9 ans, pour 2 à 6 joueurs, une partie dure environ 20 minutes. On y va !

Le matériel dans la boîte

Avant de commencer, vérifions que tout est là. Tu trouveras deux types de cartes bien distincts :

Les cartes à fond blanc (90 cartes)

Ce sont les cartes que tu vas avoir en main et jouer pendant la partie. Elles se divisent en deux familles :

- **36 cartes Personnage** : 16 cartes Charlie, 12 cartes Spike, 5 cartes Walter et 3 cartes Joker (Wild).
- **54 cartes Action** : 3 Point Gratuit, 3 Échange de Mains, 6 Voir et Voler, 6 Piocher 3, 6

Voler un Point, 10 Demander une Carte, 10 Voler une Carte et 10 cartes Stop.

Les cartes Point (30 cartes à fond noir)

Ce sont les précieux **Points** que tu cherches à accumuler. Elles ne vont jamais dans ta main : elles restent visibles devant toi sur la table quand tu les gagnes.

[IMAGE_MATERIEL]

Mise en place de la partie

La préparation est super rapide, promis :

- Mélange ensemble toutes les **cartes Action** et les **cartes Personnage** (les 90 cartes à fond blanc). Distribue **5 cartes face cachée** à chaque joueur. Le reste forme la **pioche** au centre de la table. Prévois un espace à côté pour la **défausse**.
- Place le paquet de **30 cartes Point** (fond noir) à côté de la pioche, bien accessible à tous.
- Qui commence ? Le joueur qui porte le plus de vert sur lui ! Oui oui, regarde tes vêtements, ta montre, tes chaussettes. Pas de vert du tout ? Improvisez, c'est la bonne humeur qui compte.

Et voilà, c'est parti !

Déroulement d'un tour de jeu

On joue **dans le sens des aiguilles d'une montre**, chacun son tour. Quand c'est à toi, tu joues des cartes depuis ta main. Ton tour se termine immédiatement dès que l'une de ces deux choses se produit :

- Tu **gagnes au moins 1 carte Point**.
- Tu **pioches au moins 1 carte**.

C'est la règle d'or à retenir : dès que tu pioches ou que tu gagnes un Point, stop, c'est fini pour toi, on passe au suivant. Mais avant que ça arrive, tu peux enchaîner plusieurs cartes Action qui ne font ni piocher ni gagner de Point (comme Voir et Voler, Demander une Carte, etc.). Ça te

permet de bien préparer ton coup avant de conclure ton tour.

Jouer des cartes Personnage

Pour marquer des **Points**, tu dois poser un **set de 3 cartes Personnage identiques** sur la défausse. Plus le personnage est rare, plus ça rapporte gros :

Set de 3 cartes	Cartes Point gagnées
3 x Charlie	1 Point
3 x Spike	2 Points
3 x Walter	3 Points
3 x Joker (Wild)	3 Points

Les **cartes Joker** (Wild) peuvent remplacer n'importe quel Personnage pour compléter un set.

Tu peux même mettre 2 Jokers et 1 Personnage, ou 3 Jokers pour le jackpot de 3 Points !

Quand tu utilises un ou plusieurs Jokers dans un set, tu gagnes le nombre de Points du personnage que tu complètes. Par exemple, 1 Spike + 2 Jokers = 2 Points.

Petite astuce : les cartes Walter sont très rares (seulement 5 dans le paquet), donc si tu en as une, protège-la bien et essaie de réunir le trio. 3 Points d'un coup, c'est énorme !

Piocher une carte

Si tu ne veux ou ne peux rien jouer, tu peux simplement **piocher 1 carte** depuis la pioche. Ton tour se termine aussitôt.

Cas spécial : si tu commences ton tour avec **0 carte en main**, tu pioches **3 cartes** au lieu d'une seule (et ton tour se termine aussi).

Quand la **pioche** est vide, mélange la **défausse** pour former une nouvelle pioche. Ni vu ni connu !

Les cartes Action en détail

Les cartes Action sont le sel du jeu. Tu les poses sur la **défausse** et tu appliques leur effet. Un petit icône en haut à gauche de chaque carte t'aide à les reconnaître rapidement. Voici chacune

d'entre elles :

Stop (10 cartes)

C'est LA carte défensive du jeu et la seule que tu peux jouer **quand ce n'est pas ton tour** !

Quand un adversaire joue une carte Action, tu peux immédiatement sortir un Stop pour **annuler son effet**. Les deux cartes (le Stop et la carte bloquée) partent à la défausse.

- Tu ne peux **pas** bloquer un set de 3 cartes Personnage avec un Stop.
- Tu dois jouer ton Stop **avant** que l'effet de la carte ne soit appliqué.
- Un Stop peut bloquer un autre Stop ! Ça peut donner des moments très drôles autour de la table.

Conseil malin : garde toujours un Stop en réserve si possible, surtout quand un adversaire approche de la victoire. Bloquer un « Voler un Point » ou un « Point Gratuit » au bon moment, ça peut changer toute la partie ! Si tu aimes ce genre de cartes de blocage, tu retrouveras une mécanique similaire dans [Here to Slay](#).

Point Gratuit (3 cartes)

Tu joues cette carte et tu gagnes immédiatement **1 carte Point**. Ton tour se termine aussitôt. Si un adversaire te bloque avec un Stop, tu ne gagnes pas le Point mais ton tour continue (tu peux encore jouer d'autres cartes).

Échange de Mains (3 cartes)

Choisis **2 joueurs** (tu peux te désigner toi-même comme l'un des deux). Ces 2 joueurs échangent intégralement leurs mains. Si l'un des deux n'a aucune carte, il récupère la main de l'autre et ce dernier se retrouve les mains vides. Jouer cette carte **ne termine pas** ton tour.

Attention : une fois qu'un joueur a pris la main de l'autre, il est trop tard pour jouer un Stop.

Voir et Voler (6 cartes)

Regarde la main d'un adversaire et **vole 1 carte de ton choix**. Ton tour **continue** après. Une

fois que tu as vu les cartes, il est trop tard pour un Stop.

Piocher 3 (6 cartes)

Tu **pioches immédiatement 3 cartes** depuis la pioche. Ton tour se termine dès que tu prends la 3e carte. Si un adversaire joue un Stop avant ta première pioche, tu ne pioches rien et ton tour continue. Une fois la première carte piochée, plus personne ne peut bloquer.

Voler un Point (6 cartes)

Prends **1 carte Point** posée devant un autre joueur et ajoute-la à ta collection. Ton tour se termine immédiatement. Stoppé ? Tu ne voles rien et ton tour continue.

Demander une Carte (10 cartes)

Choisis un adversaire et **nomme une carte précise** (un type d'Action ou un Personnage). Si ce joueur a cette carte en main, il doit te la donner. Sinon, tant pis, il ne se passe rien. Ton tour **continue** après. Si tu connais bien la main de ton voisin grâce à un Voir et Voler joué juste avant, c'est le combo parfait !

Voler une Carte (10 cartes)

Choisis un adversaire et **vole 1 carte au hasard** dans sa main (sans regarder). Le joueur ciblé peut mélanger sa main avant que tu pioches, histoire de brouiller les pistes. Ton tour **continue** après. C'est un peu comme au [Pouilleux](#), sauf que là tu choisis ta victime !

[IMAGE_FIN]

Fin de partie et victoire

La partie se termine dès qu'un joueur atteint le **nombre de cartes Point requis**. Ce nombre dépend du nombre de joueurs autour de la table :

Nombre de joueurs	Cartes Point pour gagner
2 à 3 joueurs	7 Points

Nombre de joueurs	Cartes Point pour gagner
4 à 5 joueurs	5 Points
6 joueurs	4 Points

Le premier joueur à atteindre ce total est déclaré vainqueur ! Comme les **cartes Point** restent visibles devant chaque joueur, tout le monde peut surveiller qui approche dangereusement de la victoire. N'hésite pas à te liquer temporairement avec les autres pour bloquer le leader, c'est tout l'esprit du jeu.

Récapitulatif pour ta première partie

Allez, un dernier petit résumé pour que tout soit limpide avant de te lancer :

- À ton tour, joue des cartes depuis ta main. Ton tour se termine dès que tu **pioches** ou que tu **gagnes un Point**.
- Pour marquer des Points, pose un **set de 3 Personnages identiques** (ou complété par des Jokers).
- Les **cartes Action** te permettent de voler, piocher, échanger ou bloquer. Enchaîne-les tant que tu ne pioches pas et ne gagnes pas de Point.
- Le **Stop** est la seule carte jouable hors de ton tour : utilise-la pour contrer une Action adverse.
- Main vide en début de tour ? Tu pioches 3 cartes au lieu d'une.
- Surveille les Points visibles de tes adversaires et n'hésite pas à jouer « Voler un Point » au moment décisif.

Tu as tout ce qu'il faut pour ta première partie. Cactus Game est un jeu rapide où les retournements de situation sont constants, un peu comme dans [Skyjo](#) où chaque manche peut tout chambouler. Distribue les cartes, repère qui porte du vert, et amusez-vous bien !