

Nombre de joueurs : 2 à 5.

Durée d'une partie : 10 à 20 minutes.

Nothing Beats a Large est un jeu rapide et facile prévu pour les situations dans lesquelles il est normalement impossible de jouer, notamment lorsque les joueurs sont dans une longue file d'attente.

Matériel

Un ensemble Treehouse et 10 cartes d'objectif.

Suggestions pour les cartes d'objectif

Pour représenter les objectifs, vous aurez besoin de dix cartes ou marqueurs, deux de chaque couleur de votre ensemble Treehouse. Voici quelques possibilités :

- **cartes de Fluxx®** : 2 Actions, 2 Goals, 2 Keepers, 2 Creepers et 2 New Rules ;
- **cartes de UNO®** : 2 cartes de chaque couleur (rouge, jaune, bleu et vert), plus 2 cartes « Changement de couleur » ou « +4 » ;
- **cartes de Magic: the Gathering®** : 2 cartes de chaque type de « land » ;
- **cartes de Twin Win** : les cartes d'objectif nécessaires pour le jeu Icehouse Twin Win sont parfaites ;
- **jetons de Poker** : avec des autocollants colorés ou des mots inscrits sur une face ;
- **cartes à jouer normales** : vous pouvez utiliser des feutres de couleur pour modifier les jokers, les as et les deux (c'est la meilleure solution pour les ensembles Treehouse Xeno).

But du jeu

Récupérer successivement les 3 pyramides de la couleur de chacune de vos cartes d'objectif.

Préparation

Choisissez autant de couleurs que de joueurs et mélangez les pyramides (écartez les pyramides excédentaires lorsque vous jouez à moins de 5, avec un minimum de 3 couleurs). Constituez des groupes de 3 pyramides de chaque taille et de couleurs différentes entre elles. Chaque joueur prend un de ces triplets de pyramides.

À deux joueurs, utilisez trois couleurs et répartissez les trois pyramides restantes, un joueur prenant la grande, l'autre la moyenne et la petite.

Mélangez les objectifs secrets (en écartant les couleurs correspondant aux pyramides inutilisées) et distribuez-en deux à chaque joueur (idéalement les joueurs auront des poches où garder leurs objectifs).

Le propriétaire des pyramides lance le premier défi.

Déroulement de la partie

La partie consiste en une succession de petits défis, au cours desquels deux joueurs dissimulent une pyramide, ou rien, dans l'une de leurs mains, les autres pyramides restant cachées dans leur dos. Lorsque les deux joueurs sont prêts, ils révèlent simultanément leur choix. On dit qu'ils attaquent.

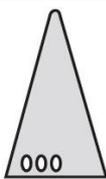
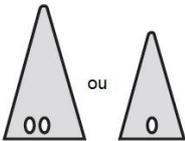
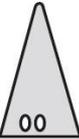
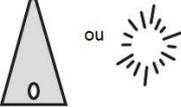
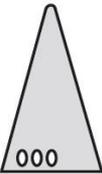
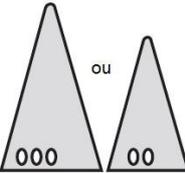
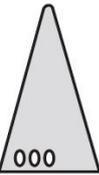
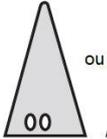
Les joueurs comparent leurs attaques et le vainqueur vole *n'importe laquelle* des pyramides que possède le perdant. En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur possédant le moins de pyramides. Si cela ne départage pas les joueurs, ils attaquent à nouveau.

Avant une attaque, les joueurs peuvent regarder quelles pyramides possède leur adversaire.

S'il ne reste aucune pyramide à un joueur, celui-ci vole immédiatement une pyramide de son choix à chacun des autres joueurs.

Le perdant lance le défi suivant à l'un des joueurs qui ne vient pas d'attaquer.

Tableau de résolution des attaques

cela :	l'emporte sur :	mais perd face à :
		
		
		
		

Fin de la partie

Pour gagner, vous devez d'abord rassembler 3 pyramides de la couleur de l'un de vos objectifs, puis les 3 pyramides de la couleur de votre second objectif. Une fois que vous avez atteint l'un de vos objectifs, révélez-le. Vous remportez la partie lorsque vous atteignez votre second objectif (que vous disposiez encore des pyramides du premier objectif ou non).

Si vos deux cartes sont de la même couleur, votre second objectif est de rassembler un triplet de n'importe quelle autre couleur.

Conception

Créé par Andrew Looney.

Testé par Kristin Looney, Alison Frane, Shel West, Sharon Looney, James Looney, Robin Vinopal, Jessica Blair et la Wunderland Toast Society.