

HOW TO WIN

Be the last player with an ALIVE card that's still faceup. Players who've flipped all of their ALIVE cards are eliminated until there's only one player left!

For a quicker game, try the...

ALTERNATE SUDDEN DEATH ENDING

In this version, the game ends as soon as one player flips over all 5 of their ALIVE cards, and the player with the most unflipped ALIVE cards remaining is the winner!

If there's a tie, the tied players add up the value of the number cards in their hand, and the player with the lowest total wins.

For groups of 4-6 players, try the...

ALTERNATE TEAM GAME

- Divide into 2 teams, with team members sitting alternately around the table.
- Each player gets 10 cards, but the team uses only one set of "ALIVE" cards.
- All WILD cards operate as before: for example, when playing the BOMB, your team might flip several "ALIVE" cards, if the player(s) don't have a "0".
- When someone plays their last card, the opposite team loses only one life.
- Play continues as normal until a team flips all "ALIVE" cards.

5 ALIVE and HASBRO and all related trademarks and logos are trademarks of Hasbro, Inc. © 2021 Hasbro. Hasbro, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. Consumer contact / Service à la clientèle: US/Canada: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. TEL. 1-800-255-5516

PARENTS :
HASBROGAMING.COM



OBJECT

Avoid going over 21. Each time you do, you must flip an ALIVE card. Once you flip all five of your ALIVE cards, you're out—the last player standing wins!

CONTENTS
109 Cards

GET READY

1. Place one set of ALIVE cards in front of each player, and set aside any unused ALIVE cards.
2. Shuffle the deck, then deal 10 cards to each player. It's okay to look at your own cards, but don't let anyone else peek.
3. Place the remainder of the deck facedown in the center of the table.



LET'S PLAY!

The player who's been ALIVE the longest goes first! Start by placing one of your cards faceup next to the deck. This is the discard pile. Play then continues clockwise, and players take turns playing a card on the pile, trying not to go over 21.

ON YOUR TURN

Place a card on the discard pile.

- **If it's a number**, add it to the running total and say the sum aloud. If the running total remains under 21, your turn is over—you stayed ALIVE!
- **If it's a WILD card**, follow the instructions for that card. See: THE WILD CARDS.
- **If you can only play a number card that takes you over 21**, don't play the card. You must instead flip over one of your ALIVE cards! The running total resets to zero, and all players continue to play from their hand. The next player starts play again with a new card from their hand.
- **If it's your last card**, the hand is over. All other players must flip over an ALIVE card. The deck is reshuffled and a new hand begins.

THE WILD CARDS

A WILD Card is a great way to avoid losing a life. They can be played at any time, not just when the total reaches 21.



DRAW 1: All other players pick up 1 card from the draw pile. The total doesn't change.



DRAW 2: All other players pick up 2 cards from the draw pile. The total doesn't change.



PASS ME BY: Play passes to the next player in rotation. The total doesn't change.



REVERSE: Play now proceeds in the opposite direction. If only 2 players are left, this counts as a PASS ME BY card. The total doesn't change.



SKIP: The next player is skipped. If only 2 players are left, the one who played the card gets another turn. The total doesn't change.



=21: Automatically brings the total to 21. (Can be played when the score is already 21 to avoid going over.)



=10: Brings the running total to 10.



=0: Brings the running total to 0.



RE-DEAL: All players hand their cards to whomever played this card. That player then shuffles all the hands together, including their own, and deals them again, starting with the player to their left. Do not include the draw pile or the discards. The running total resets to 0, and play continues as normal. *If this card is played as the last card in someone's hand, the round is over.*



BOMB: All other players must immediately discard a 0. If they can't they must flip an ALIVE card. The running total resets to 0. Note: other WILD cards with a value of 0 cannot be substituted.



COMMENT GAGNER

Quand un joueur a retourné toutes ses cartes de VIE, il est éliminé. Le gagnant est le dernier joueur ayant encore une carte de VIE face visible !

Pour une partie plus rapide, essayez...

LA FIN EN MORT SUBITE

Dans cette version, la partie se termine aussitôt qu'un joueur a retourné toutes ses cartes de VIE. Le gagnant est alors le joueur ayant le plus de cartes de VIE non retournées !

En cas d'égalité, les joueurs additionnent les valeurs des cartes de nombre qui leur restent. Le total le plus bas l'emporte.

Pour les groupes de 4 à 6 joueurs, essayez le...

JEU EN ÉQUIPE

- Séparez-vous en 2 équipes et asseyez-vous en alternant les membres de chaque équipe.
- Chaque joueur reçoit 10 cartes, mais toute l'équipe utilise les mêmes cartes de VIE.
- Toutes les cartes FRIMÉES fonctionnent comme avant : par exemple, si vous jouez une BOMBE, votre équipe risque de retourner plusieurs cartes de VIE, si un ou plusieurs joueurs n'ont pas de "0".
- Quand un joueur joue sa dernière carte, l'équipe adverse ne perd qu'une seule vie.
- Le jeu continue normalement jusqu'à ce qu'une équipe ait retourné toutes ses cartes de VIE.

5 ALIVE and HASBRO and all related trademarks and logos are trademarks of Hasbro, Inc. © 2021 Hasbro.
Hasbro, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. Consumer contact / Service à la clientèle: US/Canada: Hasbro Games,
Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. TEL. 1-800-255-5516

PARENTS :

PN00069932

HASBROGAMING.COM



BUT DU JEU

Ne pas dépasser 21. À chaque fois que vous dépassez, vous devez retourner une carte de VIE. Quand vous avez retourné vos cinq cartes de VIE, vous êtes éliminé. Le dernier joueur en vie est le gagnant !

CONTENU

109 cartes

PRÉPARATION

1. Placez cinq cartes de VIE d'une même couleur devant chaque joueur et mettez le reste de côté.
2. Mélangez les cartes et distribuez-en 10 à chaque joueur. Vous pouvez regarder vos cartes, mais pas celles des autres.
3. Placez le reste des cartes dans une pile face cachée au centre de la table.



PLACE AU JEU !

Le joueur ayant vécu le plus longtemps commence en posant une carte face visible à côté de la pile. C'est la défausse. Puis, le jeu continue vers la gauche et les joueurs jouent chacun leur tour une carte sur la défausse en essayant de ne pas dépasser 21.

À VOTRE TOUR

Placez une carte sur la défausse.

- **Si c'est un nombre**, ajoutez-le au total et annoncez le nouveau total à voix haute. Si le nouveau total ne dépasse pas 21, votre tour est terminé et vous restez en VIE !
- **Si c'est une carte FRIMÉE**, suivez les instructions pour cette carte. Voir LES CARTES FRIMÉES.
- **Si vous pouvez seulement jouer une carte avec un nombre qui vous fera dépasser 21**, ne la jouez pas. À la place, retournez l'une de vos cartes de VIE ! Le total est remis à zéro et tous les joueurs continuent de jouer. La partie reprend avec une nouvelle carte défaussée par le joueur suivant.
- **Si vous vous défaussez de votre dernière carte**, le round est terminé. Tous les autres joueurs doivent retourner une carte de VIE. On remélange toutes les cartes et on commence un nouveau round.

LES CARTES FRIMÉES

Les cartes FRIMÉES sont un bon moyen d'éviter de perdre une vie. On peut les jouer à tout moment, pas seulement quand le total atteint 21.



PIGEZ 1 : Tous les joueurs pigent 1 carte. Le total ne change pas.



PIGEZ 2 : Tous les joueurs pigent 2 cartes. Le total ne change pas.



JE PASSE : Le tour passe au prochain joueur dans la rotation. Le total ne change pas.



INVERSION : Le jeu se déroule maintenant en sens inverse. S'il n'y a que 2 joueurs, cette carte compte comme une carte JE PASSE. Le total ne change pas.



SAUT : Le prochain joueur saute son tour. S'il n'y a que 2 joueurs, le joueur qui a joué la carte joue un autre tour. Le total ne change pas.



=21 : Porte automatiquement le total à 21. (Peut être jouée quand le total est déjà à 21 pour éviter de dépasser.)



=10 : Porte le total à 10.



=0 : Porte le total à 0.



REDISTRIBUTION : Tous les joueurs remettent leurs cartes au joueur qui a joué cette carte. Ce joueur mélange toutes les cartes ensemble, y compris les siennes, puis les redistribue en commençant par le joueur à sa gauche. Ne pas inclure la pioche ni la défausse. Le total est remis à zéro. *Si cette carte était la dernière du joueur qui l'a jouée, le round est terminé.*



BOMBE : Tous les autres joueurs doivent immédiatement se défausser d'un 0. Sinon ils doivent retourner une carte de VIE. Le total est remis à zéro. Note : Une carte FRIMÉE valant 0 ne compte pas comme un 0.

