

GameWorks Sàrl - Rue du Collège 14
1800 Vevey - Suisse

Tous nos jeux sur : **www.gameworks.ch**

©2011

Tuiles spéciales



Monnaie

Si vous commencez votre tour en retournant une tuile *monnaie*, et que vous arrivez à retourner à la suite les 2 autres, emparez-vous des 3 tuiles et placez-les sur l'une de vos tuiles rondes. Celle-ci compte alors comme trouvée.

Remarques :
1) On ne peut plus vous voler la tuile recouverte ;
2) C'est la seule fois de la partie où l'on peut retourner plus de 2 tuiles lors du même tour ;
3) Notez que les tuiles monnaie sont forcément toutes les 3 parmi celles du milieu.



Emballage vide

C'est la tuile pas de chance : celui qui la retourne la laisse en place face visible et pioche une tuile ronde supplémentaire. Il la pose devant lui face cachée et jouera le reste de la partie avec 5 tuiles.

Variante rapide

- Parmi les tuiles rondes, choisissez 2 sortes de bonbons que vous retirez du jeu (8 tuiles). Parmi les tuiles carrées, retirez les 2 mêmes sortes de bonbon (8 tuiles), ainsi que les 3 tuiles *monnaie*. Formez un carré de 5x5. Le reste ne change pas.



Un jeu de Marc André
Illustrations : Mathieu Leyssenne
Photolitho et Layout : Samuel Rouge



Matériel

32 tuiles rondes, présentant 8 sortes de bonbons.



dos

32 tuiles carrées, présentant les mêmes bonbons.



dos

3 tuiles *monnaie*

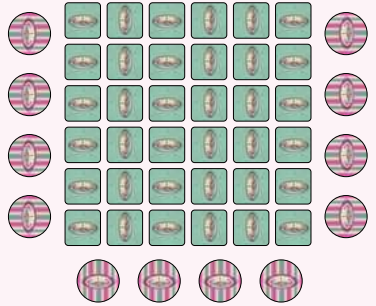


1 tuile *emballage vide*



Mise en place

- Mélangez les 36 tuiles carrées et posez-les face cachée au centre de la table en formant un carré de 6x6.
- Mélangez les 32 tuiles rondes, et distribuez-en 4 à chaque joueur. Sans les regarder, chacun les pose en ligne devant soi, face cachée. Le reste des tuiles est mis de côté.



Voici ce à quoi pourrait ressembler une partie à 3 joueurs.

But du Jeu

- Être le premier à avoir toutes ses tuiles rondes face visible.

Tour de Jeu

- Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence.
- À son tour, un joueur retourne en principe une tuile carrée et une tuile ronde.

  NB: lorsque l'on retourne une tuile, on fait en sorte que tous les joueurs puissent la voir.
- Si ces deux tuiles sont 100% identiques (même bonbon de même couleur), on les laisse visibles et en place. Le même joueur peut rejouer.
- Si elles ne sont pas identiques, il les retourne à nouveau face cachée et c'est au joueur à sa gauche de jouer.
- Il est permis de retourner d'abord une tuile ronde, puis une tuile carrée.
- Après avoir tourné une tuile carrée dont on pense ne pas pouvoir trouver la paire, on peut aussi ne rien retourner d'autre, pour éviter les risques de vol.

Vol

- Si vous pensez connaître la tuile d'un adversaire, vous pouvez tenter de trouver une paire incluant une de ses tuiles rondes. Si vous réussissez, vous lui volez cette tuile, et vous l'échangez avec l'une des vôtres. Sa tuile est posée face visible chez vous, et votre tuile est posée face cachée chez lui.

Fin du Jeu et Victoire

- Le jeu s'arrête dès qu'un joueur se retrouve avec toutes les tuiles rondes devant lui face visible à la fin de son tour de jeu. Il remporte la partie.