

Règles du jeu

20 À 30 MINUTES
2 À 5 JOUEURS  **6 ANS**
ET PLUS



Manu Palau



Agsty

Mélanie Desplanches

SUNNY DAY

Amusez-vous à reconstituer les images, c'est **Sunny Day!**

Placez une tuile pour en ramasser d'autres.
Gagnez un bonus si vous reconstituez un Soleil ou une Glace !



I. Matériel

6 types d'images



Recto

Verso



56 Tuiles

II. But du jeu

Dans Sunny Day, les joueurs placent des tuiles afin de compléter autant d'images que possible. Ils ramassent les tuiles dont les dessins sont complets et les placent devant eux afin de réaliser de nouvelles images. Chaque tuile ramassée et chaque image complétée font gagner un point. Des points supplémentaires sont attribués lorsque des Soleils ou des Glaces sont complétés.

Le gagnant sera le joueur avec le plus de points à la fin de la partie.

23 jetons Bonus

Recto

Verso



5 jetons 0-point / 11 jetons 1-point / 7 jetons 2-points

III. Mise en place

- 1 Placez 30 tuiles au centre de la table de façon à former un rectangle de 5x6 tuiles. Les tuiles sont placées au hasard, face recto visible. Lors de cette mise en place, les images sur les bords ne doivent pas forcément correspondre.
- 2 Les tuiles restantes sont disposées en une pile, face recto cachée. Cette réserve doit être placée à portée de tous.
- 3 Chaque joueur pioche 2 tuiles dans la réserve et les conserve dans sa main, cachées des autres joueurs.
- 4 Placez les jetons Bonus, face recto cachée, sur le côté de la table.



IV. Déroulement du jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur est choisi au hasard.

À votre tour, réalisez les actions suivantes dans l'ordre :

1 Placer une tuile

À votre tour, choisissez une des 2 tuiles de votre main et placez-la sur la table, accolée à une tuile déjà présente. La tuile placée doit compléter au moins un des dessins de la ou des tuiles qu'elle touche. Lors de ce placement, les dessins ne doivent pas nécessairement correspondre sur tous les bords, mais **au moins l'un d'entre eux doit se compléter.**

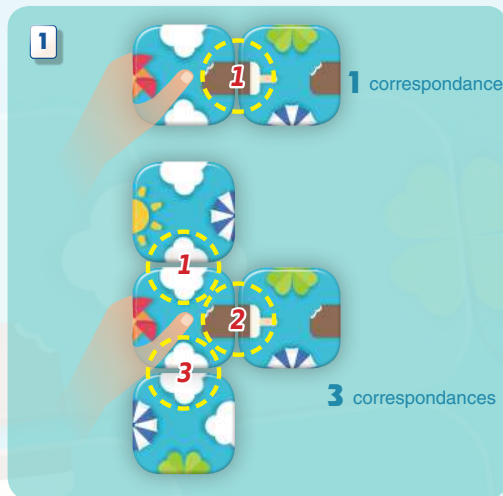
Par exemple, une tuile peut toucher 3 autres tuiles, mais ne correspondre que sur un côté.

Note Vous ne pouvez pas recouvrir une tuile existante.

Note Si vous ne pouvez placer aucune de vos 2 tuiles, montrez-les à vos adversaires. Votre tour se termine immédiatement.

2 Ramasser des tuiles

La tuile que vous placez reste sur la table, dans le tableau central. Par contre, vous ramassez toutes les tuiles adjacentes dont les images ont été complétées par la tuile que vous venez de poser.



Les Soleils et les Glaces



Lorsque vous complétez un dessin de Soleil ou de Glace, prenez en plus un jeton Bonus au hasard dans la réserve. Ces jetons offrent des points supplémentaires qui seront comptabilisés à la fin de la partie.

3 Piocher une tuile

Après avoir placé une tuile et collecté une ou plusieurs des tuiles adjacentes, complétez votre main en piochant une nouvelle tuile dans la réserve (tant qu'il reste des tuiles dans la réserve).

4 Créer son tableau personnel

Placez devant vous les tuiles que vous avez ramassées afin de créer puis d'agrandir votre tableau personnel.

- Placez les tuiles ramassées de façon à compléter autant de dessins que possible dans votre tableau personnel. Pour chaque tuile, au moins une image doit être complétée.
- Les images complètes de Soleil ou de Glace dans votre tableau personnel ne rapportent pas de jeton Bonus.
- Si une tuile ne peut pas être placée (car aucun dessin ne peut être complété), cette tuile est écartée du jeu.
- À la fin de la partie, chaque image complète dans votre tableau personnel rapportera 1 point.

Note Veillez à ne pas mélanger les tuiles que vous ramassez avec les tuiles de votre main.

5 Fin du tour

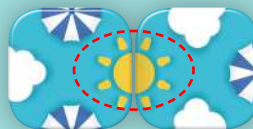
Lorsque vous avez terminé, le tour passe au joueur à votre gauche.

V. Fin de partie

La partie se termine lorsque la réserve de tuiles est épuisée et que tous les joueurs ont joué toutes les tuiles de leur main.



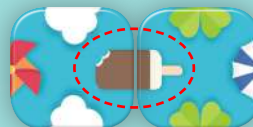
Bonus Soleil et Glace



Soleil complet



Prenez un jeton Bonus.



Glace complète



Prenez un jeton Bonus.

3



Piochez une nouvelle tuile afin de compléter votre main à 2 tuiles.

4



Vous avez ramassé **3** tuiles ce tour-ci.



Placez les tuiles afin de compléter une image, pour chacune d'entre elles.

Calcul du Score

- 1 point par tuile dans le tableau personnel.
- 1 point par image complète.
- La somme des points sur les jetons Bonus.

Le joueur avec le plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus de tuiles dans son tableau personnel parmi les joueurs à égalité est déclaré vainqueur.

En cas de nouvelle égalité, la victoire est partagée entre les joueurs à égalité.



Tableau personnel

9 tuiles + **8** images complètes + **3** points Bonus (1 jeton 0-point, 1 jeton 1-point, 1 jeton 2-points) = **20** points

Règles simplifiées

- Si vous souhaitez simplifier le jeu, suivez les étapes « **Placer une tuile** », « **Ramasser des tuiles** », et « **Piocher une tuile** » comme d'habitude.
- Par contre, vous pouvez ignorer l'étape « **Créer son tableau personnel** ». En lieu et place, empilez les tuiles ramassées devant vous.
- Les règles des Bonus de Glace et de Soleil sont inchangées.
- À la fin du jeu, chaque joueur additionne :
 - 1 point pour chaque tuile ramassée,
 - la somme des points des jetons Bonus.



1 point par tuile



Somme des points sur les jetons

Crédits

Développement : Manu Palau
Illustrations : Agsty & Mélanie Desplanches
© 2018 Happy Baobab, Tous Droits Réservés.
www.ludicorn.com
contact@ludicorn.com

