

MARSHMALLOW TEST™

PRENEZ LE PLI D'ATTENDRE LE BON MOMENT !



CONTENU



60 cartes numérotées de 1 à 12 dans 5 couleurs différentes

35 marshmallows : 20 petits (valant 1 point) et 15 grands (valant 5 points)



BUT DU JEU

Vous jetterez-vous sur les marshmallows ? Ou serez-vous capable d'attendre afin d'en obtenir plus, plus tard ? Testez votre volonté en remportant des plis et en gagnant des marshmallows pour chaque pli remporté par vos adversaires. Le premier joueur à 20 points l'emporte.

MISE EN PLACE

1. Le joueur qui a mangé des marshmallows le plus récemment est le donneur pour la première manche.
2. Le donneur mélange toutes les cartes et en distribue 12 à chaque joueur. Ne montrez pas vos cartes aux autres joueurs. Laissez les cartes en surplus de côté, face cachée.
3. Regroupez les pions marshmallows en réserve, à portée de tous les joueurs. Rappelez-vous que les petits marshmallows valent 1 point alors que les grands en valent 5.

DÉROULEMENT

Le donneur ouvre la manche en jouant une carte de sa main, face visible, au milieu de la zone de jeu. C'est la première carte du « pli ». Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque autre joueur ajoute une carte au pli, face visible. Pour jouer une carte, vous devez respecter les règles suivantes :

- N'importe quelle carte peut être jouée pour ouvrir un pli. Cette carte détermine la « couleur demandée » pour ce pli.
- Toutes les autres cartes jouées dans ce pli doivent être de la couleur demandée (celle de la première carte du pli). Si vous n'avez aucune carte de la couleur demandée en main, vous pouvez jouer n'importe quelle carte de votre main.

Lorsque tous les joueurs ont ajouté une carte de leur main, celui qui a joué la carte la plus forte de la couleur demandée (valeur la plus élevée) remporte le pli.

Note : lors de la première manche, il n'y a pas d'atout (voir « Commencer une nouvelle manche »). Le joueur qui remporte le pli prend toutes les cartes de la zone de jeu et les place, face cachée, devant lui. N'empilez pas les différents plis que vous remportez mais faites un petit tas à chaque fois afin que les autres joueurs puissent facilement savoir combien de plis vous avez remporté. Le joueur qui remporte le pli ouvre le suivant en jouant une carte de sa main.

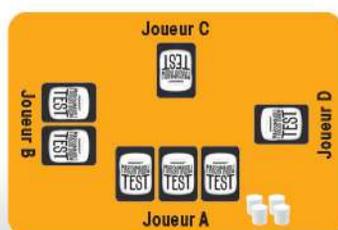
SORTIR DE LA MANCHE

Dès qu'un joueur a remporté un nombre de plis déterminé, il sort de la manche et reçoit autant de marshmallows que de plis précédemment remportés par tous les autres joueurs. Le nombre de plis à atteindre pour sortir de la manche dépend du nombre de joueurs pour cette partie :

Nombre de joueurs	2	3	4	5
Nombre de plis	6	4	3	3

Lorsque vous sortez de la manche, défaussez toutes les cartes de votre main, face cachée, mais laissez vos plis remportés devant vous ! Les autres joueurs peuvent encore gagner des marshmallows grâce à eux. Parmi les joueurs encore en jeu, le suivant dans le sens horaire ouvre le prochain pli.

Exemple : Lors d'une partie à 4 joueurs, le **Joueur A** vient juste de remporter son troisième pli et sort donc de la manche. Il gagne 4 marshmallows : 2 pour les plis du joueur B, 1 pour le pli du joueur C et 1 pour celui du joueur D. Le **Joueur B** ouvre le prochain pli.



FIN D'UNE MANCHE

Une manche s'achève lorsqu'il n'y a plus qu'un joueur en jeu (tous les autres sont sortis de la manche). **Ce joueur ne reçoit aucun marshmallow et devient le donneur pour la prochaine manche.**

Règle spéciale à 5 joueurs : lors d'une partie à 5 joueurs, il se peut que plusieurs joueurs soient encore en jeu après avoir joué les 12 plis (ils n'ont plus de carte en main). Si cela se produit, ces joueurs ne reçoivent aucun marshmallow. Si le joueur qui a remporté le dernier pli n'est pas sorti de la manche, il devient le donneur pour la prochaine manche. Mais s'il sort de la manche, il reçoit des marshmallows comme d'habitude et c'est le joueur encore en jeu à sa gauche qui devient le nouveau donneur.

NOUVELLE MANCHE

Le donneur pour la deuxième manche (et les suivantes) remélange toutes les cartes (y compris celles écartées au début de la manche précédente) et en distribue 12 à chaque joueur. Après avoir pris connaissance de ses cartes, **le donneur désigne une des cinq couleurs comme « l'atout »**. Les cartes de cette couleur battront les cartes de toutes les autres couleurs lors de cette manche.



Vert est l'atout !

Le donneur ouvre la manche et le jeu se déroule comme lors de la première manche avec les aménagements suivants :

- Si un joueur ne peut pas jouer dans la couleur demandée, il **peut** jouer un atout.

Une fois qu'un joueur a ajouté un atout au pli, tous les joueurs suivants doivent également jouer un atout, même s'ils avaient de quoi jouer la couleur demandée.

Lorsque tous les joueurs ont joué une carte de leur main, le vainqueur du pli est déterminé ainsi :

- S'il y a **au moins un atout dans le pli**, l'atout le plus fort remporte le pli.
- S'il n'y a **aucun atout dans le pli**, la carte la plus forte de la couleur demandée remporte le pli.

FIN DE PARTIE

Les joueurs enchaînent les manches jusqu'à ce qu'un joueur atteigne ou dépasse 20 marshmallows. La partie s'arrête immédiatement. Les joueurs ne terminent pas la manche en cours et celui qui a atteint ou dépassé 20 points est déclaré vainqueur.

LE MOT DE L'ÉDITEUR

Vous ne connaissez peut-être pas l'expérience qui a inspiré le nom du jeu. Il s'agit du « Test du Marshmallow », une série d'étude sur la gratification différée, réalisée à Stanford par le psychologue Walter Mischel à la fin des années 60 et début 70. Lors des tests, des enfants se voyaient offrir le choix entre avoir un marshmallow tout de suite ou en avoir deux plus tard. Inspiré par cette expérience, l'auteur du jeu, Reiner Knizia, a créé ce jeu de pli malin qui récompense la patience. Si vous arrivez à être le dernier à sortir de la manche, vous trouverez sans doute ce jeu très satisfaisant. Mais attention, il faut réussir à sortir !

Un jeu de Reiner Knizia



70 Bridge Street, Newton, MA 02458
jester@gameright.com | 617-924-6006
gameright.com
©2020 Gameright, a division
of Ceaco Inc.
Tous droits réservés.



Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans, présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

Données et adresse à conserver. 05-2021



ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com