

51 – Smiley games

Catégorie ESAR : 401- jeu d'association

Catégorie ludo : édition originale

Editeur jeu original : CreativaMente

Accessibilité : jeu contrasté (MV)

A partir de 5 ans, de 2 à 10 joueurs.

Présentation : 5 cinq jeux différents avec pour point commun les smileys. Le plus important lors d'une partie est de s'amuser mais on peut aussi en profiter pour entretenir ses réflexes, sa coordination entre vue et gestes, sa perception visuelle en lien avec la mémoire, son anticipation stratégique et sa concentration. Tout ça avec smile !

JEU 1 : « TROUVE »

BUT DU JEU :

Etre le premier à gagner le nombre de cartes correspondant à l'objectif :

(10 cartes à 2 joueurs, 9 cartes à 3 joueurs, 8 cartes à 4 joueurs, 7 cartes à 5 joueurs, 6 cartes à partir de 6 joueurs).

MISE EN PLACE

Etaler aléatoirement les 36 cartes de base sur la table, côté smiley visible. Les cartes spéciales ne sont pas utilisées.

DÉROULEMENT DU JEU

Un joueur lance les deux dés : la combinaison d'un smiley et d'une couleur indique une carte.

Exemple : le clin d'œil + la couleur jaune correspond à une carte qui associe les deux.

Le premier joueur qui pose la main sur la carte correspondante gagne cette carte. Le joueur prend ensuite la carte qu'il a désignée et la place face cachée devant lui. Ce joueur lance ensuite à nouveau les dés et la partie continue. Lorsque la carte indiquée par les dés a déjà été gagnée, il faut être le premier à réserver une carte (par exemple en annonçant : je sais !) et se souvenir ensuite du joueur qui a gagné cette carte.

Si vous désignez le bon joueur, vous lui volez la carte.

Si vous vous trompez, vous perdez une de vos cartes qui est replacée dans la zone de jeu, côté smiley visible. Cette carte est à nouveau « en jeu ».

Lorsqu'un joueur ne possédant aucune carte se trompe et perd une carte, la prochaine carte qu'il gagnera sera remise en jeu.

Si vous pensez être le joueur qui détient la carte recherchée, vous pouvez l'annoncer : vous ne gagnerez aucune carte mais aurez empêché un joueur de vous voler la vôtre !

Lorsque personne n'ose annoncer une carte, la partie continue et les dés sont relancés.

FIN DE LA PARTIE

Le premier à gagner le nombre de cartes correspondant à l'objectif fixé au départ est désigné vainqueur. Pour rappel, il faut gagner 10 cartes à 2 joueurs, 9 cartes à 3 joueurs, 8 cartes à 4 joueurs, 7 cartes à 5 joueurs, 6 cartes à partir de 6 joueurs).

JEU 2 « A MOI ! »

BUT DU JEU

Gagner le plus de cartes possible.

MISE EN PLACE

Mélanguez les 36 cartes de base et constituer une pile au centre de la zone de jeu, face cachée.

Distribuez ensuite les 12 cartes spéciales aux joueurs de façon à ce que tous en aient le même nombre (remettre dans la boîte les cartes restantes). Les cartes spéciales sont placées face visible devant les joueurs.

Lancez les dés, placez-les au centre de la zone de jeu. Le donneur est le joueur détenant la carte spéciale qui correspond au résultat du dé Smiley.

DÉROULEMENT DU JEU

Le donneur retourne la première carte de la pile et la place au centre de la zone de jeu.

Pour gagner cette carte, l'une de vos cartes spéciales doit correspondre soit à la couleur soit au smiley représentés. Le premier joueur qui pose sa main sur la carte la gagne !

Les joueurs qui commettent une erreur perdent deux de leurs cartes (s'ils en ont déjà !). Les cartes sont placées dans la zone de jeu, smiley visible. La prochaine carte retournée est placée au-dessus de celles-ci et le joueur qui gagne cette nouvelle carte emporte les trois cartes.

Lorsque la carte retournée correspond aux résultats des deux dés au centre de la table, cette carte peut être gagnée par tous les joueurs. Le joueur le plus rapide à

poser sa main sur la carte la remporte et vole également une carte à chacun des autres joueurs.

Le joueur qui a gagné la dernière carte relance les dés et devient le nouveau donneur.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin lorsque toutes les cartes ont été jouées. Le vainqueur est le joueur qui possède le plus grand nombre de cartes.

En cas d'égalité, les joueurs concernés s'affrontent en duel : ils lancent les dés (plusieurs fois si nécessaire) jusqu'à ce qu'un résultat corresponde à une de leurs cartes.

JEU 3 « FAITES DU BRUIT ! »

BUT DU JEU :

Gagner le plus de cartes possible.

MISE EN PLACE

Mélangez les 36 cartes de base et former un paquet face cachée. Les cartes spéciales ne sont pas utilisées.

Lancez les dés et les placez au centre de la table. Désignez un donneur.

DÉROULEMENT DU JEU

Le donneur distribue une carte à chaque joueur dans le sens horaire, face visible. Il recommence l'opération et ajoute ainsi des

cartes face visible sur la pile de chaque joueur. Dès que deux joueurs ou plus reçoivent soit le même smiley, soit la même couleur, il faut être le plus rapide à nommer celui dont la carte correspond à la vôtre.

Si vous ne vous êtes pas trompé, vous gagnez deux cartes de ce joueur. Vous ne pouvez annoncer un nom que si votre carte correspond à celle du joueur annoncé. Lorsqu'une carte distribuée à un joueur correspond aux dés, tous les joueurs tentent de crier leur propre nom. Le plus rapide gagne une carte de chaque autre joueur. Il lance ensuite les dés, devient le nouveau donneur et continue à distribuer les cartes.

Lorsqu'un joueur se trompe, il est pénalisé et doit donner une de ses cartes à chaque joueur (s'il n'en a pas assez, il distribue toutes ses cartes dans le sens horaire en

commençant par le joueur situé à sa gauche).

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin lorsque toutes les cartes ont été distribuées. Le vainqueur est le joueur possédant le plus de cartes. En cas d'égalité, les joueurs concernés s'affrontent en duel : ils lancent les dés (plusieurs fois si nécessaire) jusqu'à ce qu'un résultat corresponde à une de leurs cartes.

JEU 4 « Dominos »

BUT DU JEU :

Soyez le premier joueur à vous débarrasser de vos cartes.

MISE EN PLACE

Mélangez les 48 cartes.

Chaque joueur reçoit 8 cartes (dans les parties à plus de 6 joueurs, distribuez toutes les cartes, même si certains joueurs en ont plus que d'autres).

Lancez les dés (plusieurs fois si nécessaire).

Le joueur dont la carte correspond aux dés la place dans la zone de jeu. La partie continue ensuite dans le sens horaire.

DÉROULEMENT DU JEU

Comme dans une partie de dominos classique, le joueur dont c'est le tour peut placer une de ses cartes dans la zone de jeu, à côté d'une carte représentant le même smiley ou étant de la même couleur.

Les cartes spéciales sont des jokers : les cartes spéciales smiley sont considérées comme n'importe quelle carte représentant ce smiley et les cartes spéciales couleur sont considérées comme n'importe quelle carte de cette couleur. Lorsque vous jouez une carte qui peut être reliée à deux cartes de la table, vous gagnez immédiatement un autre tour de jeu.

Règles spécifiques :

- Les cartes ne peuvent pas être placées dans la zone de jeu au-delà d'une grille 6x6, avec une colonne pour chaque couleur et une rangée pour chaque smiley.
- A votre tour, vous pouvez échanger une carte joker contre une carte de votre main qui peut prendre sa place, puis la réutiliser.
- Si vous ne pouvez pas jouer de carte, prenez une nouvelle carte au sommet de la pioche. C'est ensuite au joueur suivant de jouer.
- Lorsqu'une carte spéciale ne peut plus être jouée (car les 6 cartes portant ce smiley ou cette couleur sont déjà en jeu), vous pouvez la défausser pendant votre tour et jouer une autre carte.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin lorsqu'un joueur place sa dernière carte; il gagne alors la partie.

JEU 5 « LA DERNIERE »

BUT DU JEU :

Soyez le premier joueur à vous débarasser de vos cartes.

MISE EN PLACE

Mélangez les 36 cartes de base ainsi que les cartes spéciales couleur.

Distribuez ensuite 5 cartes à chaque joueur. Dans les parties à plus de 7 joueurs, ne distribuez que les 37 premières cartes.

Placez le reste face cachée : elles constituent la pioche. La première carte est retournée et placée à côté de la pioche pour constituer la défausse.

Le joueur le plus jeune commence puis la partie continue dans le sens horaire.

DÉROULEMENT DU JEU

A son tour, un joueur peut placer une de ses cartes dans la défausse, tant qu'elle représente soit la même couleur soit le même smiley que la carte visible sur la défausse.

Par exemple : la carte au sommet de la défausse est le clin d'œil vert, alors le joueur actif peut défausser n'importe quelle carte verte (y compris la carte spéciale de couleur verte) ou n'importe quelle carte clin d'œil.

Lorsqu'un joueur ne possède aucune carte qu'il peut défausser, il doit prendre une carte de la pioche. Si cette carte peut être posée, il peut la jouer immédiatement. Sinon, c'est au tour du joueur suivant.

Lorsqu'il ne reste qu'une seule carte à un joueur, il doit annoncer « dernière ! ».

Lorsqu'un autre joueur s'aperçoit qu'il ne reste qu'une carte à un joueur, qui a oublié de dire « dernière ! », ce dernier doit piocher deux cartes de la pioche avant de jouer la prochaine carte.

Lorsqu'une carte d'action (les cartes spéciales smiley ci-dessous) se trouve au sommet de la défausse, l'action de cette carte s'applique et doit être résolue comme suit :



SURPRIS

Changer de sens : si vous tournez dans le sens horaire, passez en sens antihoraire et vice-versa.



TRISTE

Passer son tour : le joueur suivant ne joue pas



EN COLERE

Piocher deux cartes: le joueur suivant doit piocher deux cartes et passer son tour, sauf s'il possède une autre

carte EN COLERE : il peut alors la jouer et le joueur suivant doit piocher $2+2 = 4$ cartes et ainsi de suite.



SOURIRE

Joker : cette carte représente les 6 couleurs et peut toujours être placée sur n'importe quelle carte. Le joueur doit annoncer quelle couleur elle représentera pour le joueur suivant.

Lorsque la pioche est épuisée, prendre la défausse (en laissant la dernière carte

défaussée), mélangez les cartes et créez ainsi une nouvelle pioche.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin lorsqu'un joueur défausse sa dernière carte. Il gagne alors la partie.