

Finis ton assiette !

Un jeu de
Pierre-Nicolas Lapointe
Illustré par Arnaud Quéré

De 2 à 4 joueurs
A partir de 6 ans
+ 1 variante à partir de 4 ans

MATÉRIEL

- 2 cartes "Règle du jeu"
- 14 cartes "Assiette"
- 27 cartes "Fourchette" (rouges, vertes, bleues et "magiques")
- 5 cartes "Spéciales" dont :
 - 2 cartes "Assiette en plus"
 - 3 cartes "Change d'assiette"

BUT DU JEU

Finir ses assiettes en jouant des cartes "Fourchette" ou cartes "Spéciales" au bon moment.

Le premier joueur qui n'a plus de cartes "Assiette" devant lui gagne la partie.

PRÉPARATION DU JEU

Séparez les cartes en 2 paquets en vous aidant des 2 illustrations figurant sur leur verso :

- Le paquet de cartes "Assiette",
- Le paquet de cartes "Fourchette"/cartes "Spéciales".

Mélangez chaque paquet séparément et posez les faces cachées sur la table, l'un à côté de l'autre.

1

couleur et peuvent être posées sous n'importe laquelle des cartes "Assiette".



Carte "Change d'assiette"

Le joueur qui joue une carte "Change d'assiette", la défausse : il la pose immédiatement face visible à côté de la pile carte "Fourchette"/cartes "Spéciales".



Il donne à un joueur de son choix l'une de ses cartes "Assiette" parmi celles qui sont posées face visible devant lui, et lui prend une de ses cartes "Assiette" (également parmi celles qui sont posées face visible devant l'autre joueur).

S'il y a une ou des cartes "Fourchette" sous les cartes "Assiette" concernées (de l'un ou l'autre des joueurs), celles-ci sont perdues et défaussées : elles sont placées faces visibles à côté de la

pile cartes "Fourchette"/cartes "Spéciales".

Carte "Assiette en plus"

Le joueur qui joue une carte "Assiette en plus" la défausse : il la pose immédiatement face visible à côté de la pile carte "Fourchette".



Il désigne un autre joueur qui devra tirer une nouvelle carte "Assiette" de la pile correspondante puis la poser devant lui. C'est une assiette en plus qu'il aura à finir avant de gagner !

N.B :

Quand l'un des joueurs est dans l'impossibilité de jouer, il montre à tous les autres joueurs toutes les cartes qu'il a en main, les pose immédiatement faces visibles à côté de la pile carte "Fourchette"/cartes "Spéciales", et en tire autant de nouvelles. Il peut alors immédiatement rejouer.

3

Chaque joueur prend :

- 3 cartes de la pile cartes "Assiette" et les pose faces visibles devant lui.
- 4 cartes de la pile cartes "Fourchette"/cartes "Spéciales", et les garde en main sans les montrer aux autres joueurs.

LE JEU

Le joueur qui aime le plus les épinards commence la partie et :

- Prend une carte de la pile cartes "Fourchette"/cartes "Spéciales" et l'ajoute aux cartes qu'il a déjà en main ;
- Joue ensuite une des cartes qu'il a en main.

Le joueur situé à sa gauche procède comme indiqué précédemment et ainsi de suite pour tous les joueurs.

Les différents types de cartes

Carte "Fourchette"

Le joueur qui joue une carte "Fourchette", la pose face visible juste sous l'une de ses 3 cartes "Assiette"

(sans cacher ni la carte "Assiette", ni la carte "Fourchette" !).



Les cartes "Fourchette" jouées doivent être de la même couleur que les petites fourchettes dessinées en bas à droite de la carte "Assiette".

Le joueur qui a autant (ou plus) de fourchettes sous une assiette, que le nombre de petites fourchettes dessinées sur cette carte "Assiette", a réussi à finir son assiette ! Il se défausse alors de la carte "Assiette" qu'il vient de finir : il la pose face visible à côté de la pile cartes "Assiette".

Il se défausse également des cartes "Fourchette" qui étaient sous cette assiette : elles sont posées faces visibles à côté de la pile cartes "Fourchette"/cartes "Spéciales".

Carte "Fourchette magique"

Les cartes "Fourchettes magiques" comptent comme des jokers de

2

LE GAGNANT

Dès qu'un joueur parvient à finir sa dernière carte "Assiette", il gagne immédiatement la partie.

VARIANTE À PARTIR DE 4 ANS

Les cartes "Spéciales" sont retirées du jeu.

On tire au hasard 7 cartes "Assiette" qui sont posées faces visibles au milieu de la table.

Chaque joueur, à son tour, tire une carte "Fourchette" :

S'il peut la placer sous l'une des 7 cartes "Assiette", il le fait.

Sinon il la défausse, et c'est la fin de son tour.

Dès qu'un joueur "finit" une assiette, il prend la carte "Assiette" devant lui.

Quand il n'y a plus de cartes "Assiette" au milieu de la table, le joueur qui en a le plus gagne la partie.



La collection **Jeu de Poche**, c'est aussi
Anagramme, Babylone, Broc & Troc, Brouhaha, Elefantissimo,
In Extremis, Laoupala, Marabout, Mixo, Rapidcroco,
Sky my husband et Syllabus...

Plus d'infos sur www.interlude-games.com

4