QUI PAIRE GAGNE

Un jeu de Stephen Glenn. Pour 3 à 8 joueurs, à partir de 10 ans.
Illustrations de Jessica Lindsay.

Retrouvez une explication vidéo sur scorpionmasque.com ou directement avec ce code QR.

Idée générale

Lors de chaque manche, 11 photos sont étalées sur la table. Sous la pression du temps, chaque joueur crée simultanément 5 paires en associant les images selon leur thème, leur couleur, leur forme, etc. Plus une paire est réalisée souvent, plus elle vaut de points à ceux qui l'ont créée.

Matériel

150 cartes photos (recto verso)
1 sablier (90 secondes)
88 cartes numérotées de 1 à 11 (8 couleurs)
11 jetons blancs numérotés de 1 à 11
Feuilles de score et crayons

But

Marquer le plus de points en 4 manches.

Mise en place

Placez les 11 jetons blancs en ordre au milieu de la table, avec suffisamment d'espace entre chacun. Chaque joueur prend les 11 cartes de sa couleur dans sa main et une feuille de score. Les cartes restantes sont remises dans la boîte. Mélangez les cartes photos et placez-les en une pile.

Jeu

Quand tout le monde est prêt à jouer, placez les 11 premières photos au centre de la table, chacune devant un jeton blanc. Si vous le désirez, vous pouvez prendre quelques secondes collectivement pour prendre connaissance de celles-ci. Retournez le sablier.

Tout le monde joue en même temps. Chaque joueur réalise secrètement 5 paires. Pour former une paire, prenez les deux cartes dans votre main qui correspondent aux numéros de ces deux photos.

Posez-les une par dessus l'autre face cachée. Formez une pile par paire. À la fin, retournez aussi votre carte inutilisée face cachée. Elle sera votre « pomme pourrie ». Elle peut rapporter des points !
Attention, chaque image ne peut être employée qu'une seule fois.

Points

Une fois que tous les joueurs ont complété leurs paires ou que le sablier s'est écoulé, choisissez un premier joueur qui énumère ses paires. Chaque fois qu'une paire est annoncée, TOUS les joueurs ayant formé la même paire lèvent la main. Tous les joueurs ayant levé la main marquent autant de points que de mains levées. Chacun inscrit ses points sur sa feuille de score.

EXCEPTION
Si le joueur énumérant ses paires est le seul à l'avoir réalisée, cette paire vaut zéro (0) point.

Quand le premier joueur a annoncé toutes ses paires, c'est au joueur suivant d'annoncer celles qui n'ont pas déjà été comptabilisées, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient parlé.

« Pomme pourrie »

Chaque joueur révèle aussi quelle était sa pomme pourrie. Chaque joueur marque deux fois le nombre de mains levées !

Note

Lorsque c'est votre tour d'annoncer vos paires, vous pouvez bien sûr dire pourquoi vous avez associé chaque image. Ce n'est pas obligatoire, mais c'est souvent rigolo, surtout quand les associations sont tirées par les cheveux ! N'hésitez pas aussi à demander des précisions sur les paires des autres joueurs.

Nouvelle manche

Le jeu se déroule de la même façon pour les 3 manches suivantes. Vous pouvez simplement retourner les 11 images déjà en place pour démarrer la deuxième manche. À la fin de la deuxième manche, vous devrez placer 11 nouvelles cartes.

Fin de partie

La partie se termine après la quatrième manche. Le joueur avec le plus grand total de points l'emporte ! En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Si vous avez aimé ce jeu, n'hésitez pas à jeter un coup d'œil à nos autres titres sur :
www.scorpionmasque.com

/scorpionmasque **@scorpionmasque**

© 2015 Le Scorpion masqué inc. pour l'édition française
© 2012 R&R Games inc. pour l'édition anglaise
© Pour la photo Ultimate : Gaëtan Dussault

L'utilisation des cartes, des illustrations, du titre Qui paire gagne, du nom Le Scorpion masqué et du logo Le Scorpion masqué est strictement interdite sans le consentement écrit de Le Scorpion masqué inc.

Nous finançons le remplacement de chaque arbre coupé pour produire ce jeu.

Le Scorpion Masqué