



Élodie  
Dubois



Olivier  
Fagnères

# ALPAGA FIESTA

Nos autres jeux ici !



*C'est la fête chez les Alpagas !  
Plus ils dansent, plus leur laine se mélange !  
Dans Alpaga Fiesta, soyez le plus rapide  
à identifier les bonnes couleurs associées.  
Mais attention, quelques moutons tenteront  
de s'incruster à la fête !*

## REGLES DE JEU

2 à 6 joueurs - 15 min. - 6+ ans

### CONTENU

60 cartes

### BUT DU JEU

Etre le joueur parvenant à terminer la partie en ayant le moins de cartes « Pelotes » en sa possession.

### PRÉPARATION

- Retirez provisoirement les cartes « Party Time » du paquet.
- Mélangez toutes les cartes du paquet en gardant le côté Alpaga face visible
  - Recto = Alpaga rouge, bleu ou jaune
  - Verso = 51 Pelotes de couleur (alpaga ou mouton)  
3 Alpagangnam Style  
6 Party Time
- Distribuez équitablement les cartes en fonction du nombre de joueurs. Chaque joueur place son tas de cartes devant lui, face Alpaga visible.
- Chaque joueur place ensuite une carte « Party Time » sous son paquet (suivant le nombre de joueurs dans la partie, retirez du jeu les cartes excédentaires).



## DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur qui imite le mieux un Alpaga commence la partie. Durant son tour, le premier joueur retourne la carte du dessus de son paquet et la place au milieu de la table. Dès ce moment, les joueurs regardent les alpagas visibles au dessus des paquets de tous les joueurs.

Si la couleur de la pelote au centre du jeu peut être obtenue en combinant les couleurs d'au moins deux Alpagas visibles, tous les joueurs concernés par cette combinaison doivent poser la main sur la pelote le plus rapidement possible. Si aucune combinaison n'est possible, le joueur suivant (situé à gauche) retourne la carte du dessus de son paquet pour la placer au centre de la table et ainsi de suite.

### Précision

Le terme de « joueur concerné » indique un joueur qui a devant lui un Alapaga dont la couleur fait partie de la combinaison de la pelote.



Le joueur le moins rapide à poser sa main récupère toutes les cartes accumulées au centre de la table et les place sous son propre tas de cartes (face pelote). Si toutefois, un ou plusieurs joueurs ont posé la main par erreur, ce sera le premier joueur à s'être trompé qui récupérera le tas.

Le joueur qui vient de récupérer le tas central débute la nouvelle manche. Il retourne alors la carte se trouvant au dessus de son paquet pour la placer au centre de la table.

## CARTES SPÉCIALES

### ALPAGANGNAM STYLE



Lorsque cette carte est retournée, tous les joueurs doivent taper simultanément sur la table avec leurs deux mains. Le joueur le moins rapide récupère le tas de cartes central.

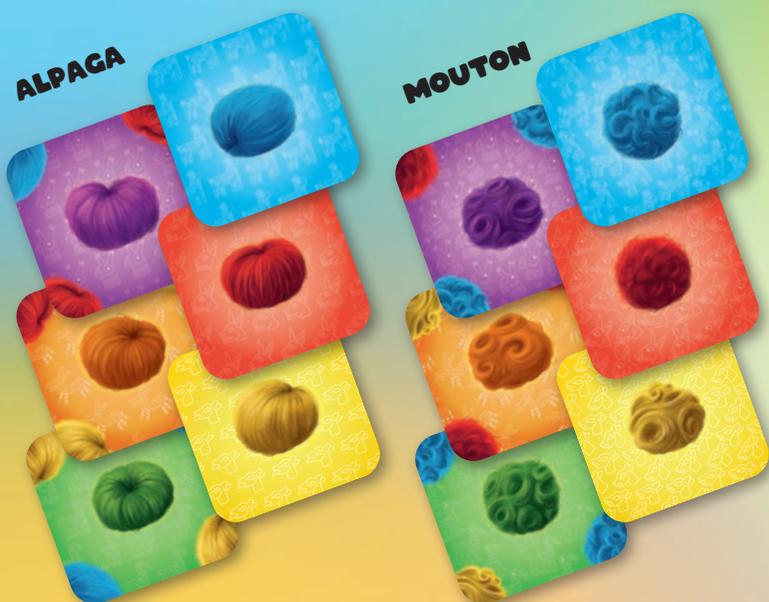
### PARTY TIME

Lorsque cette carte apparaît dans le tas d'un joueur, celui-ci est éliminé de la partie.



### PELOTE DE MOUTON

Le premier joueur qui tape sur une carte «Pelote de Mouton» perd la manche et récupère automatiquement le paquet de cartes central.



## FIN DE PARTIE

Le partie s'arrête lorsqu'un nombre de cartes «Party Time» égal au nombre de joueurs -2 est visible (exemple: à 5 joueurs, la partie s'arrête après 3 cartes «Party Time» visibles). Les joueurs encore en lice comptent alors le nombre de cartes «Pelote» qu'ils ont accumulés durant la partie.

Le joueur ayant accumulé le moins de cartes «Pelote» durant la partie est alors déclaré vainqueur.

## VARIANTE A 2 JOUEURS

Placez un troisième tas neutre de 20 cartes en jeu, comme s'il s'agissait d'un troisième joueur. La carte Alpaga au-dessus de ce paquet comptera dans les possibilités de combinaisons que les joueurs pourront faire lorsqu'une carte «Pelote» sera révélée.

À chaque fois qu'un des 2 joueurs récupérera le paquet central, retournez la 1<sup>re</sup> carte de la pile neutre avant de commencer la manche suivante et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie. La partie se termine lorsque cette pile est vide ou lorsqu'un des joueurs révèle sa carte «Party Time».



Des questions sur les règles du jeu ?  
Cliquez ici !

[Azao Games](#)

