

SHEEP SHEEP

Face Games

Nos autres jeux ici !

DANS LA VERSION FACE GAMES DE SHEEP SHEEP, DEVEZ COLLECTIONNEUR ET TENTEZ DE RASSEMBLER LE PLUS DE PHOTOS POSSIBLE.

RÈGLES DE JEU

2 joueurs - 20 min. - 7+ ans

BUT DU JEU

Marquer un maximum de points en alignant les photos d'une même couleur.

PRÉPARATION

Chaque joueur reçoit une carte « Modèle » au hasard qu'il gardera secrète. Celle-ci ne sera révélée qu'en fin de partie.

Les cartes « Modèle » non utilisées sont remises dans la boîte.



Mélangez les cartes « Photo » et distribuez-en 4 à chaque joueur, qui les place devant lui. Placez ensuite de façon aléatoire 9 cartes « Photo » au centre de la table, 3 par 3 comme sur le schéma ci-dessous.

Attention : il ne doit pas y avoir plus de deux photos d'une même couleur adjacentes (les diagonales ne comptent pas). Si cela est le cas, on retourne une ou plusieurs cartes.



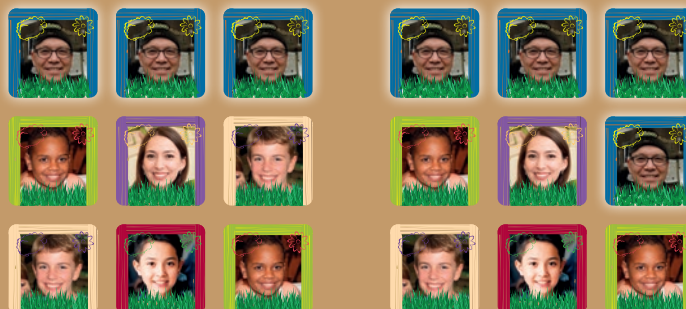
Les autres cartes « Photo » sont ensuite placées en une pile mélangée, posée à portée de main pour former la pioche.

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur qui a pris une photo le plus récemment commence la partie.

À son tour, un joueur doit mettre en position contigüe le plus possible de photos d'une même couleur (voir schéma ci-dessous)

Attention : Les diagonales ne comptent pas.



OK

OK



OK



Le joueur a le droit de faire 3 échanges entre ses 4 cartes de départ et les neufs cartes centrales en tenant compte du fait que :

- les 2 faces de ses 4 cartes de départ peuvent être utilisées ;
- les cartes ainsi récupérées rejoignent les cartes du joueur et peuvent être rejouées directement.

Pour effectuer un échange, le joueur doit remplacer une carte du jeu par une des siennes, en veillant à ce que la face visible de la carte qu'il prend corresponde à la face cachée de la carte qu'il met, en faisant ainsi apparaître une nouvelle photo.



Le joueur répète ce principe autant de fois qu'il le peut pour tenter d'aligner un maximum de photos d'une même couleur.

Si le joueur arrive à placer au moins 3 photos identiques dans des positions adjacentes, il remporte ces cartes et les range soigneusement, sans les retourner, sous sa carte « Modèle ».

Il remplace les espaces laissés vides au centre du jeu par de nouvelles cartes issues de la pioche, qu'il place dans le sens et la position de son choix au fur et à mesure qu'il les pêche. C'est ensuite au tour du joueur suivant et ainsi de suite, jusqu'à épuisement de la pioche.

Remarque : si, après plusieurs tours, aucun joueur ne peut récupérer de nouvelles cartes et que la partie est bloquée, reprenez les cartes au centre de la table, la pioche et les 4 cartes en main de chaque joueur.

Remélangez le tout, remplacez les 9 cartes au centre de la table et donnez à nouveau 4 cartes à chaque joueur.

La partie reprend ensuite normalement.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin lorsque toute la pioche est épuisée et qu'il n'est plus possible de placer 9 cartes au centre de la table.

COMPTAGE DES POINTS

Chaque joueur obtient :

- 1 point par photo collectée
- 2 points par photo collectée identique à sa carte « Modèle ».

Le joueur qui cumule le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de photos correspondant à son modèle remporte la partie. Si l'égalité demeure, c'est celui d'entre eux qui a le plus de photos d'une même couleur qui est désigné vainqueur.

**Des questions sur les règles du jeu ou sur nos autres produits ?
Cliquez ici !**

Azao Games

