

Qui Paire Gagne

Un jeu de **Stephen Glenn** Illustré par **Matt Roussel**.

Idée générale

Lors de chaque manche, 11 photos sont étalées sur la table. Sous la pression du sablier, 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 (300 images)
- 88 cartes numérotées de 1 à 11
- 1 plateau de jeu
- 100 feuilles de score
- 1 sablier (90 secondes)
- Règles du jeu



But

Marquer le plus de points en 4 manches.

Mise en place

Placez le plateau au milieu de la table.

Chaque joueur prend les 11 cartes de la couleur de son choix 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

Placez les 11 premières photos autour du plateau, chacune devant un numéro. 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 annonce une paire. TOUS les joueurs ayant formé cette 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.

Par exemple, si 3 joueurs ont fait la même paire, ces 3 joueurs marquent 3 points.

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

C'est ensuite au joueur suivant d'annoncer une de ses paires qui n'a pas déjà été comptabilisée, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les paires aient été annoncées.

Pomme pourrie

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

Note

Lorsque vous annoncez 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.

 @scorpionmasque

 facebook.com/scorpionmasque

 scorpionmasque.com



un arbre coupé
=
un arbre planté

© 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.

