

SmileyWorld

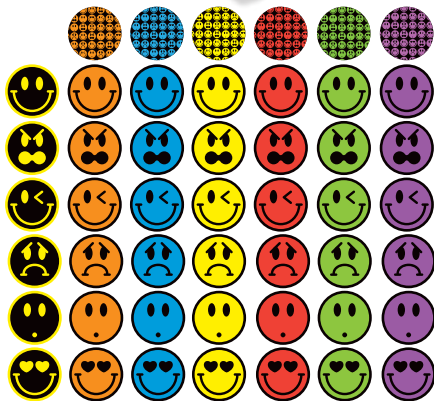
SMILEY GAMES

Règles du jeu

*5 jeux amusant pour stimuler la mémoire,
les réflexes et la perception visuelle,
ainsi que la stratégie, l'observation et la concentration*



LUDO ERGO SUM



CONTENU

SMILEY GAMES utilise 6 différents smileys (joyeux, en colère, clin d'œil, triste, surpris et amoureux) et 6 différentes couleurs (orange, bleu, jaune, rouge, vert et violet) à partir desquels tous les éléments du jeu sont tirés:

les 36 **cartes basiques** chacune d'entre elles avec un smiley et une couleur



les 6 **cartes smiley spéciales**

les 6 **cartes couleurs spéciales**



le **dé smiley**

le **dé coloré**



ce carnet avec l'introduction du SMILEY GAMES et les règles du jeu de chacun des 5 jeux et le tournoi SMILEY GAMES



Les jeux SMILEY GAMES



Avec les **48 cartes** et les **2 dés** vous pouvez jouer à **5 jeux différents**, en plus de quelques variantes et, plus important encore, les nouveaux jeux que vous allez **concevoir vous-même!!!!** Chacun des joueurs vont trouver leur jeu favoris, parce les trois premiers jeux requièrent rapidité, dextérité, sens de l'observation et mémoire, alors que les quatrième et cinquième jeux ont besoin de tactique, stratégie et concentration.

Vous pouvez jouer le jeu que vous préféré, ou vous pouvez utiliser le dé smiley pour décider quel jeu faire, parce que chaque smiley (hormis la tristesse) correspond à un jeu. Si vous avez du temps, nous **vous suggérons fortement le tournoi avec tous les 5 jeux**, qui est vraiment passionnant et défis toutes vos compétences.

Dans tous les jeux, en particulier si vous jouez avec de jeunes enfants, vous pouvez aussi introduire la règle de **l'imitation des smileys de la dernière carte qui a été jouée ou gagnée**. Cette variation est aimée par les enfants et les entraine à s'exposer et surmonter leurs émotions.



LE TOURNOI SMILEY GAMES

Vous jouez 5 matchs, un pour chaque jeu, dans le même ordre que les règles du jeu. A la fin de chaque jeu, le **vainqueur marque 13 points**, le second marque 9 points, le troisième 8 et ainsi de suite jusqu'à un point pour le dernier, s'il y a 10 joueurs.

Dans tous les 5 jeux, il y a toujours un seul vainqueur, qui marque 13 points pour la victoire. Cependant, dans chacun des 5 jeux, pour éviter toute égalité, il faut déterminer pour les autres rangs à commencer par la seconde place: dans les trois premiers jeux, celui qui a le plus grand nombre de cartes a le meilleur rang, tandis que dans les deux derniers jeux vous devez avoir moins de cartes pour un meilleur classement. Si dans un jeu, le rang est : 1er Paul, 2ème à égalité Henry et David, 4ème Simon, voici les scores: Paul : 13 ; Henry et David : 9 ; Simon : 7.

En cas d'égalité à la fin du tournoi, le dé smiley est lancé (plus d'une fois si nécessaire) et parmi les joueurs concernés, le vainqueur sera celui qui a fait le plus grand score par le jeu indiqué sur le dé.

Avec SMILEY GAMES, la seule chose qui est vraiment importante est de s'amuser et...

que le meilleur gagne!!!



JEU N°1 TROUVE-LE!

BUT DU JEU: Être le premier joueur à atteindre l'objectif de nombre de cartes (10 cartes pour 2 joueurs, 9 pour 3, 8 pour 4, 7 pour 5 et 6 cartes si vous jouez à 6 ou plus.)

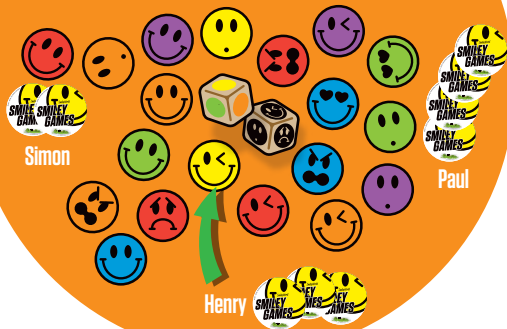
MISE EN PLACE: Toutes les 36 cartes basiques sont réparties au hasard sur la table, avec les smileys colorés face visible pour toutes les cartes.

DÉROULEMENT DU JEU: Un joueur lance les 2 dés, qui indiquent une carte unique (par exemple : le clin d'œil jaune). Le premier joueur qui pose **son doigt** sur la carte la **gagne** : il prend la carte de la table et la met **face cachée** juste devant lui. Le joueur qui a gagné la carte lance les 2 dés et ainsi de suite. Si la carte indiquée par les dés **n'est pas visible sur la table**, parce qu'elle a déjà été gagnée dans un tour précédent, **le premier joueur qui se manifeste** (par exemple en levant le bras ou en disant 'je sais') a le droit de parler. Il doit se souvenir et dire qui a la carte (sans regarder ses cartes). S'il a raison, il prend la carte à l'autre joueur, sinon, à titre de **pénalité**, il perd une de ses cartes et la repose sur la table (s'il n'avait encore gagné aucune carte, il paiera sa pénalité aussitôt qu'il gagnera sa première carte).

REMARQUES: - Le joueur qui a gagné le droit de parler peut aussi indiquer soit même, afin de maintenir la carte, s'il pense qu'il l'a.
- Si aucun des joueurs ne se manifeste, les dés sont lancés de nouveau.

FIN DU JEU: Le jeu est gagné par le premier joueur qui obtient sa dernière carte (par exemple la 7ème s'ils sont cinq joueurs).

VARIATION DU JEU: Si le joueur qui a réservé a tort, une second réservation est allouée, et ainsi de suite.





JEU N°2 C'EST À MOI!

BUT DU JEU: Gagner le plus grand nombre de cartes.

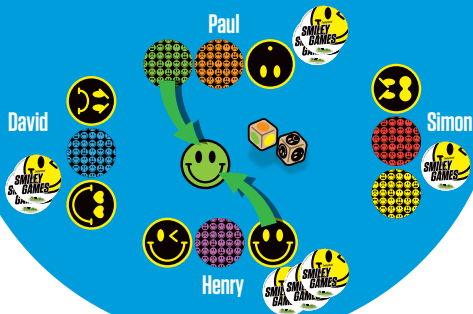
MISE EN PLACE: Les 36 cartes basiques sont mélangées et placées dans une pile, tandis que les 12 cartes spéciales sont distribuées à tous les joueurs, de telle sorte que tous les joueurs aient le même nombre de cartes (vous avez des cartes spéciales inutilisées si vous êtes 5 joueurs – 2 cartes chacun – ou plus que 6 joueurs : 1 carte chacun). Les cartes spéciales sont placées juste devant chaque joueur face visible, et les 2 dés sont lancés et puis mis au centre de la table. Le **dealer** est le joueur qui a la carte smiley spéciale équivalent au dé smiley.

DÉROULEMENT DU JEU: Le dealer découvre la première carte de la pile (par exemple joyeux vert) et la pause face visible au centre de la table. Uniquement le joueur ayant la carte smiley spéciale joyeux (Henry) ou la carte couleur spéciale verte (Paul) peut gagner cette carte. Le premier des joueurs qui pose **sa main** sur la carte la **gagne**. Si un autre joueur (par exemple Simon) pose sa main sur la carte **par erreur**, comme **pénalité**, il perd deux cartes qu'il pose sur les autres cartes au centre de la table. Dans ce cas, au prochain tour, quatre cartes seront à gagner au lieu d'une seule. Si la carte qui est retournée **correspond aux dés au centre de la table**, la carte peut être gagnée par tous les joueurs et le gagnant obtient une carte de tous les autres joueurs.

Après cet

événement, le joueur qui a gagné la dernière carte lance les dés et devient le nouveau dealer jusqu'à ce qu'il soit possible de lancer les dés.

FIN DU JEU: Le jeu prend fin lorsque toutes les cartes ont été retournées et le gagnant est le joueur avec le plus grand nombre de cartes. En cas d'égalité, les dés sont jetés (plus d'une fois si nécessaire) et celui qui a cette carte, parmi les joueurs ayant le plus grand nombre de cartes, est le vainqueur.





JEU N°3 HURLE!

BUT DU JEU: Gagner le plus grand nombre de cartes.

MISE EN PLACE: Les 36 cartes basiques sont mélangées, les dés sont lancés et mis au centre de la table. Chaque joueur déclare le nom qui doit être utilisé dans le jeu, pour éviter les cas possibles d'homonymes. Le premier joueur dans l'ordre alphabétique est le **dealer** et tourne dans le sens d'une aiguille d'une montre.

DÉROULEMENT DU JEU: Le dealer découvre la première carte de la pile et la pose face visible devant chaque joueur. Lorsque la dernière carte qui a été retournée (par exemple le surpris rouge donné à David) a la même couleur (Henry) ou le même smiley (Paul) d'au moins une autre carte **le challenge commence**: David doit dire ou Henry ou Paul, alors que Henry et Paul doivent dire David. **Le premier d'entre eux qui hurle** le bon nom prend 2 cartes à l'autre joueur. Si un joueur donne un **mauvais nom** (par exemple Simon dit David), comme **pénalité** il doit donner 1 carte à chaque joueur (dans le sens horaire s'il n'a pas assez de cartes). Si juste après cet épilogue Paul hurle David, Paul ne gagne pas 2 cartes parce que le tour est terminé avec l'erreur de Simon. Lorsque la carte qui est découverte **correspond aux dés au centre de la table** le challenge est différent: chacun des joueurs doivent hurler **son propre nom**. Le premier qui hurle son propre nom (même après d'éventuelles erreurs) **gagne une carte de chaque joueur**, ensuite relance les dés et devient le nouveau dealer.

REMARQUES: - Après avoir perdu vos cartes, il peut arriver que la nouvelle carte qui est

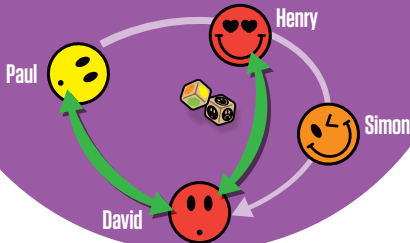
visible en

face de vous soit commune à des cartes des autres joueurs. De toute façon, le jeu se passe en mettant sur la table la prochaine carte de la pile

- Au cas où deux ou plusieurs noms sont dit au même moment, celui qui a commencé le premier gagne, pour ne pas désavantager ceux qui doivent dire un long nom.

FIN DU JEU: Le jeu prend fin lorsque toutes les cartes ont été jouées, et le gagnant est le joueur avec le plus grand nombre de cartes. En cas d'égalité, les dés sont lancés comme dans le jeu n°2.

VARIATION DU JEU: Quand vous ne connaissez pas les autres joueurs, vous pouvez jouer en utilisant les cartes spéciale pour définir votre nom durant la partie (par exemple, le nom de Paul est triste, celui de Simon est bleu, etc...). La carte spéciale est choisie en début de partie et conservée en face de chaque joueur.





DU JEU n°4 DOMINO

BUT DU JEU: Être le premier joueur à ne plus avoir de cartes.

MISE EN PLACE: Toutes les 48 cartes sont mélangées et chaque joueur commence avec 8 cartes (si vous êtes plus de six joueurs, vous distribuez toutes les cartes jusqu'à la fin de la pile). Vous lancez les 2 dés (plus d'une fois si nécessaire) et celui qui a la carte obtenue par les dés la pose sur la table, et le jeu continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

DÉROULEMENT DU JEU: Comme dans le jeu DOMINO traditionnel, le joueur courant, en respectant le sens du tour, peut poser une de ses cartes sur la table lorsqu'il a la même couleur ou le même smiley que d'autres cartes déjà sur la table. Les cartes spéciales sont utilisées comme joker: les cartes smileys spéciales équivalent à n'importe quelle carte de ce smiley alors que les cartes couleur spéciales équivalent à n'importe quelle carte de cette couleur (voir les flèches jaunes sur le dessin). Si vous jouez une carte qui relie à deux autres cartes sur la table, et non pas seulement à une, comme récompense, vous pouvez continuer votre tour en jouant une seconde carte et ainsi de suite.

REMARQUES: - Les cartes sur la table ne peuvent pas excéder 6 lignes ou 6 colonnes:

il n'y a qu'une seule colonne par couleur et une seule ligne pour chaque smiley

- Au début de votre tour, vous pouvez échanger les cartes joker sur la table avec vos cartes, si elles correspondent. Ensuite, vous pourrez les jouer quand vous le souhaitez

- Si vous ne pouvez pas

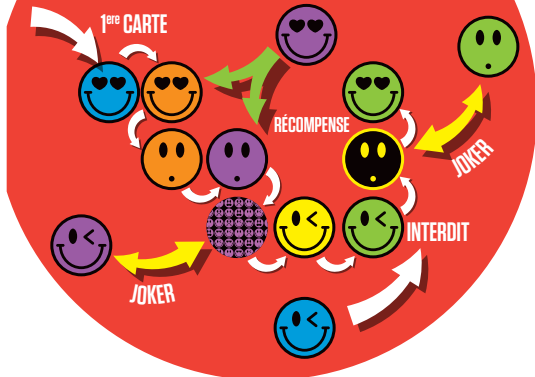
jouer de

cartes, vous prenez une carte de la pile

(s'il y en a) et passez votre tour

- Si une carte spéciale ne peut pas être jouée (parce que six cartes du smiley ou de la couleur sont déjà sur la table), alors vous pouvez vous débarrasser de celle-ci et continuer votre tour.

FIN DU JEU: Le jeu prend fin lorsqu'un joueur, le vainqueur, joue sa dernière carte.





JEU N°5 LE DERNIER!



BUT DU JEU: Être le premier joueur à ne plus avoir de cartes. (C'est le remake d'une famille de jeu parmi lesquels les noms les plus connus sont Dernier et **UNO**).

MISE EN PLACE: On utilise 42 des 48 cartes: les 36 cartes basiques plus les 6 cartes couleur spéciales sont mélangées et chaque joueur commence avec **5 cartes** (si vous êtes plus de 7 joueurs, vous devez distribuer seulement les 37 premières cartes). Les autres cartes (au moins 5) sont placées dans une pile face cachée. La carte en **haut de la pile** est retournée et placée dans une **défausse**. Le plus jeune joueur commence et le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

DÉROULEMENT DU JEU: Le joueur peut poser une de ses cartes sur la défausse lorsqu'il a une carte de la **même couleur** ou du **même smiley** que la carte face visible de la carte de la défausse. Si par exemple, la dernière carte de la défausse est clin d'œil vert alors, le joueur peut poser n'importe quelle carte verte (inclus la carte couleur spéciale verte) ou n'importe quelle carte smiley clin d'œil. Si le joueur n'a pas de cartes correspondantes, il doit piocher dans la pile. Si la carte piochée correspond, il peut l'apposer immédiatement.

Autrement, le jeu continue avec le joueur suivant. Dès lors qu'un joueur n'a plus qu'une seule carte, il doit dire "**DERNIER!**". S'il est dénoncé par un autre joueur en n'ayant pas dit "Dernier!" **AVANT** qu'une autre carte ne soit jouée, comme **pénalité** il doit **prendre deux cartes** de la pile.

Lorsqu'au dessus de la défausse il y a une carte action, l'action de la carte à appliquer est:



SURPRIS = sens inverse: si le sens est celui des aiguilles d'une montre, il faudra aller à l'inverse et vice versa.



TRISTE = passe son tour: le prochain joueur passe son tour.



EN COLÈRE = deux cartes: le prochain joueur doit prendre 2 cartes et perd son tour, sauf s'il a une autre carte en colère. Si tel est le cas, il peut la jouer et le prochain joueur devra prendre 4 cartes (2+2), et ainsi de suite.



JOYEUX = joker: cette carte représente toutes les six couleurs et peut toujours être placée sur n'importe quelles cartes. Le joueur doit dire la couleur qu'il souhaite pour le prochain joueur.

REMARQUE: Lorsque la pile de cartes est épuisée, prenez l'ensemble des cartes de la défausse à l'exception de la première, battez les et retournez les pour régénérer la pile.

FIN DU JEU: Le jeu prend fin lorsqu'un joueur, le vainqueur, pose sa dernière carte.

SmileyWorld
**SMILEY
GAMES**



5 jeux différents avec **48** cartes et **2** dés spéciaux
pour stimuler la mémoire, les réflexes et la perception
visuelle ainsi que la stratégie, l'observation et
la concentration. Un challenge pour deux, trois, quatre...
jusqu'à dix joueurs! Etes-vous prêt à jouer?



LUDO ERGO SUM

www.creativamente.eu



©1971 - 2016. The Smiley Company

FABRIQUÉ EN ITALIE
CreativaMente srl