

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



À partir de 12 ans
4 à 10 joueurs



Le jeu des comparaisons délirantes !

Apples to Apples® est un jeu de cartes délirant qui procure un divertissement immédiat pour quatre à dix joueurs !

C'est un jeu de comparaisons très simple ! Il suffit d'ouvrir la boîte, de donner les cartes et la partie peut commencer ! Les joueurs sélectionnent parmi leurs cartes celle qui, selon eux, est la mieux décrite par la carte jouée par le juge. Si le juge retient la carte d'un joueur, ce dernier remporte la manche. Et tous les joueurs ont l'occasion d'endosser le rôle du juge !

Grâce à une grande diversité de personnalités, de lieux, de choses et d'événements, chaque manche est ponctuée de comparaisons surprenantes et hallucinantes !



Contenu de la boîte :

Cartes rouges – 648 cartes, chacune présentant un nom de personne, de lieu, de chose ou d'événement.

Cartes vertes – 216 cartes, chacune présentant une caractéristique d'une personne, d'un lieu, d'une chose ou d'un événement.

Règle du jeu



Préparer le jeu

1. Ouvrir les paquets de cartes rouges et mélanger toutes les cartes rouges. Distribuer les cartes de façon égale dans les creux situés au niveau des côtés de la boîte.
2. Ouvrir les paquets de cartes vertes et mélanger toutes les cartes vertes. Distribuer les cartes de façon égale dans les deux creux situés au milieu de la boîte.



Commencer à jouer

1. Retirer un jeu de cartes rouges et un jeu de cartes vertes de la boîte. Mettre la boîte de côté.
2. Choisir le joueur qui tiendra le rôle du juge en premier.
3. Le juge donne sept cartes rouges, face cachée, à chaque joueur (lui y compris). Les joueurs peuvent regarder leurs cartes.



Les joueurs prennent leurs cartes en main comme illustré de sorte qu'ils puissent voir les titres des cartes.



Jouer

1. Le juge pioche une carte verte sur le dessus de la pile, lit le mot à voix haute, puis la pose face visible sur la table.
2. Les joueurs (sauf le juge) choisissent rapidement parmi les cartes rouges qu'ils ont en main celle qui est la mieux décrite par la carte verte jouée par le juge. Les joueurs posent la carte rouge qu'ils ont choisie face cachée sur la table.

Option choix rapide :

Si la partie se joue à cinq joueurs ou plus, l'option choix rapide peut être utilisée. La dernière carte rouge posée sur la table ne sera pas jugée et son propriétaire devra la reprendre en main. Tout joueur endormi est puni !

3. Le juge mélange les cartes rouges de sorte que personne ne sache qui a joué telle ou telle carte. Le juge retourne chaque carte rouge, lit le titre de la carte à haute voix, puis sélectionne celle qu'il pense être la mieux décrite par le mot inscrit sur la carte verte. Le joueur qui détient la carte rouge sélectionnée se voit décerner la carte verte par le juge.
4. Afin de connaître les scores, les joueurs gardent leurs cartes vertes remportées sur la table jusqu'à la fin du jeu.
5. Le juge rassemble toutes les cartes rouges jouées au cours de la manche et les met dans l'espace vide de la boîte.
6. Les jeux de cartes ainsi que le rôle du juge sont confiés au joueur situé à la gauche du juge. Le nouveau juge distribue assez de cartes rouges de sorte que chaque joueur ait de nouveau sept cartes en main.
7. Le jeu continue reprenant les étapes 1 à 6 jusqu'à ce qu'un joueur ait gagné assez de cartes vertes pour remporter la partie !

REMPORTER LA PARTIE

Nombre de joueurs	Nombre de cartes vertes nécessaire pour gagner
4	8
5	7
6	6
7	5
8-10	4



Pour rejouer

Il suffit de se défausser de toutes les cartes rouges et vertes utilisées dans le jeu, de les battre et de les remettre sous les piles de cartes rouges et vertes. Le juge suivant commence avec un tout nouveau jeu de cartes et donne sept nouvelles cartes rouges à chaque joueur. Le jeu peut recommencer !

Dans Apples to Apples®, les combinaisons de cartes sont pratiquement illimitées.



Astuces de jeu

- Il est **ACCEPTABLE** de jouer une carte rouge qui ne correspond pas parfaitement à la carte verte. Les juges choisissent souvent la réponse la plus créative, humoristique ou intéressante.
- Les joueurs doivent trouver des arguments pour convaincre le juge ! En effet, les joueurs peuvent commenter les cartes et essayer de convaincre le juge de choisir une carte en particulier - soit la leur, soit une de leur préférence.
- Jouer une carte rouge qui va attirer l'attention du juge peut augmenter les chances de gagner. C'est ce qu'on appelle "jouer en fonction du juge".
- Les cartes rouges qui commencent par "mon/ma/mes" doivent être lues du point de vue du juge. Par exemple, quand le juge lit "Ma vie amoureuse", on suppose que c'est la vie amoureuse du juge qui est décrite par le mot sur la carte verte.



Apples to Apples® : variantes de jeu

Une fois que les joueurs ont joué à la version de base, ils peuvent essayer les variantes suivantes.

Inversion

Histoire de changer un peu la donne, distribuer cinq cartes **vertes** à chaque joueur. Le juge retourne une carte **rouge** du dessus de la pile. Les joueurs choisissent parmi les cartes vertes qu'ils ont en main celle qui, selon eux, décrit le mieux le mot sur la carte rouge. Le juge sélectionne ensuite la carte verte qui, selon lui, correspond le mieux et décerne la carte rouge à la personne qui a joué la carte verte sélectionnée.

Spéciale quatre joueurs

Lorsqu'il y a quatre joueurs, les joueurs peuvent jouer une ou deux cartes rouges parmi celles qu'ils ont en main. Les joueurs qui tentent de jouer deux cartes doivent les poser sur la table, une carte à la fois. Seules les quatre premières cartes rouges posées sur la table sont jugées.

Opposition

Pour corser encore davantage le jeu, choisir et juger les cartes rouges qui correspondent le moins au mot de la carte verte, ou qui constituent l'opposé de ce mot. Par exemple choisir "Éléphant" lorsque la carte verte "Délicat" est jouée.

Pari

Pour les joueurs en confiance, voici une manière de prouver leur audace. Si deux joueurs ou plus se targuent que le juge va choisir leur carte, ils peuvent parier une de leur carte verte. Si le juge choisit la carte rouge d'un de ces joueurs, celui-ci remporte la carte verte et toutes les cartes vertes pariées. Si le juge ne choisit aucune des cartes rouges de ces joueurs, les cartes pariées sont confisquées et remises en dessous de la pile de cartes.

Surprises

Pour un jeu plein de surprises, chaque joueur sélectionne une carte rouge parmi celles qu'il a en main avant que le juge ne retourne la carte verte. Une fois que les cartes rouges sont jouées, le juge retourne la carte verte. Puis, comme d'habitude, le juge sélectionne la carte rouge ayant remporté ses faveurs.

2 vertes pour 1 rouge

Pour doubler le plaisir de jeu, le juge retourne deux cartes vertes pour entamer la manche. Chaque joueur sélectionne parmi les cartes rouges qu'il a en main celle qui, selon lui, est la mieux décrite par les deux cartes vertes. Après que le juge a sélectionné la carte rouge, il remet les deux cartes vertes au gagnant.



© 2008 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Tous droits réservés.

Mattel France, 27/33 rue d'Antony, BP60145, 94523 Rungis Cedex. Informations consommateurs - N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé) ou www.allomattel.com. Belgique: Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 - B 275, 1020 Brussels. Tel. 0800 - 16 936. Suisse: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23. Mattel Europa, B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. Composez sans frais le 1-800-524-8697.

Concept original et prototype : Matthew Kirby

N7823-0721

