

SMARTish™ jeu

CONTENU : 1 plateau de jeu, 125 cartes (2 500 questions), 20 tuiles de catégorie, 8 tuiles de catégorie de l'application, 8 tuiles Vol, 4 tuiles Échange, 4 marqueurs de pointage, règles de jeu.

Contenu en anglais seulement.

BUT DU JEU

Être la première personne ou équipe à faire le tour du plateau en usant de stratégie et de tromperie et en répondant correctement aux questions.

PRÉPARATIFS

Jusqu'à 4 joueurs individuels ou jusqu'à 4 équipes peuvent jouer (de préférence avec un nombre égal de joueurs par équipe). Placer les 20 tuiles de catégorie face cachée dans le couvercle de la boîte de jeu et les mélanger.

Chaque équipe choisit une couleur, puis prend les éléments suivants : 1 marqueur de pointage, 1 tuile ÉCHANGE, 2 tuiles VOL.

Placer le marqueur de pointage de chaque équipe sur la case Départ du plateau de jeu. Déterminer l'équipe qui jouera en premier.



TUILES DE CATÉGORIE



TUILES DE CATÉGORIE DE L'APPLICATION

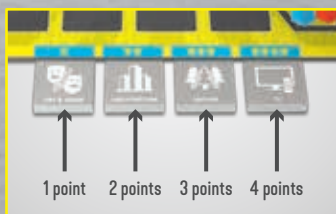


Vous voulez encore plus de catégories?
Utilisez ces tuiles et déverrouillez des catégories supplémentaires dans
l'application Smartish pour disposer d'encre plus de questions Smartish!

COMMENT JOUER

Chaque équipe pige quatre tuiles de catégorie dans la boîte et les attribue aux quatre espaces de pointage sur son bord du plateau de jeu. Le nombre de points dans chaque espace représente le nombre de points que l'équipe obtiendra si elle répond correctement à la question de cette catégorie. Lorsque toutes les équipes ont attribué leurs tuiles de catégorie, le jeu peut commencer.

En commençant par la première équipe, chaque équipe tente de répondre à une question dans sa catégorie à 1 point.



PLACE AU JEU! (suite)

L'équipe à gauche pige une carte de question ou, si elle utilise une tuile de l'application, touche l'icône de catégorie à l'écran et lit la question de la catégorie choisie.

Si l'équipe a la bonne réponse, elle déplace son marqueur de pointage dans le sens horaire autour du plateau en fonction de la valeur des points pour cette question. Il n'y a aucune pénalité pour une réponse incorrecte.

La carte de question est ensuite replacée à l'arrière de la boîte, et la tuile de catégorie utilisée est retournée face cachée. On passe ensuite à l'équipe suivante, dans le sens horaire.

Après avoir tenté de répondre à leur question de catégorie à 1 point, les équipes passent à la catégorie à 2 points. Continuer ainsi jusqu'à ce que toutes les tuiles de catégorie des équipes soient retournées face cachée.

TUILES VOL



Les tuiles VOL permettent de voler des points en répondant correctement à la question d'un adversaire quand il en ignore la réponse. Il existe deux façons de jouer une tuile VOL : avant la lecture de la question ou après celle-ci.

Utilisation d'une tuile VOL avant la lecture de la question. L'équipe contre laquelle la carte est jouée a la possibilité de répondre en premier, puis l'équipe qui a joué la carte VOL donne sa propre réponse. Si la première équipe répond correctement à sa question, l'équipe attaquante ne gagne aucun point (même si elle a donné une bonne réponse). Si les deux équipes ont donné une mauvaise réponse, l'équipe attaquante perd 1 point. Dans les deux cas, l'équipe attaquante perd sa tuile VOL en la retournant face cachée. Si l'équipe contre laquelle la carte est jouée donne une mauvaise réponse et que l'équipe attaquante répond correctement, l'équipe attaquante gagne 3 points et conserve sa tuile VOL face visible.

Utilisation de la tuile VOL après la lecture de la question et avant que l'équipe réponde. L'équipe contre laquelle la carte est jouée a la possibilité de répondre en premier, puis l'équipe qui a joué la carte VOL donne sa propre réponse. Si la première équipe répond correctement à la question, l'équipe attaquante ne gagne aucun point (même si elle a donné une bonne réponse). Si les deux équipes ont donné une mauvaise réponse, l'équipe attaquante perd 1 point. Dans les deux cas, l'équipe attaquante perd sa tuile VOL en la retournant face cachée. Si l'équipe contre laquelle la carte est jouée donne une mauvaise réponse et que l'équipe attaquante répond correctement, l'équipe attaquante gagne 1 point et conserve sa tuile VOL face visible.

Si le pion de l'équipe contre laquelle la carte est jouée se trouve dans l'une des dernières cases du plateau, c.-à-d. celles marquées par des ampoules, l'attaquant peut choisir d'utiliser les points gagnés pour faire reculer la pièce de jeu de l'autre équipe. Chaque point correspond à un déplacement d'une case sur le plateau de jeu. Au moment de lire la question à l'autre équipe, votre équipe doit jouer sa tuile VOL avant de regarder la question.

TUILE ÉCHANGE



La tuile ÉCHANGE se joue au début d'un tour et permet d'échanger deux tuiles de catégorie visibles. Cette tuile permet d'échanger une tuile avec celle d'un adversaire, ou même de permuter deux tuiles d'un adversaire. La tuile ÉCHANGE se joue avant la lecture de la question.

C'est un excellent moyen de se débarrasser d'une catégorie indésirée ou de piéger un autre joueur avec une catégorie difficile! Après avoir joué une tuile ÉCHANGE, la retourner face cachée.

FIN DE LA MANCHE

Lorsque toutes les équipes ont eu la chance de répondre à leurs quatre questions, la manche est terminée. Remettre toutes les tuiles de catégorie dans la boîte. Toutes les équipes retournent aussi leurs tuiles ÉCHANGE et VOL de façon à ce que leur face soit visible. Le droit de jouer en premier passe à l'équipe suivante (sens horaire), et une nouvelle manche commence!

GAGNER LA PARTIE

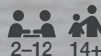
La première équipe qui fait le tour du plateau et revient à la case départ, une fois que tout le monde a répondu au même nombre de questions, gagne la partie!

Si plus d'une équipe atteint la case Départ, l'équipe s'étant rendue le plus loin après la case Départ gagne.

En cas d'égalité, chacune de ces équipes pige une nouvelle tuile de catégorie parmi celles laissées face cachée dans la boîte et répond à une question de sa catégorie. Continuez de piger des tuiles de catégorie jusqu'à ce qu'une seule équipe réponde correctement et gagne la partie.

**L'application est disponible en téléchargement gratuit. Il est possible d'obtenir du contenu gratuitement et d'en acheter. Les tarifs de données habituels peuvent s'appliquer. Nous nous réservons le droit de mettre fin à l'application après le 1^{er} avril 2019.*

Concepteur du jeu : Jesper Bülow



FLK63-2B70
1101547507-2LB