

APPLES To APPLES®



Joignez-vous aux héros les plus puissants de la Terre et aux méchants les plus mortels alors que vous vous frayez un chemin à travers l'Univers Marvel avec le jeu Apples to Apples®: *édition Marvel!*

Sélectionnez la carte Pomme rouge parmi vos cartes qui, selon vous, est la mieux décrite par la carte Pomme verte jouée par le juge. Si le juge pense que votre carte constitue la meilleure association, vous gagnez la manche. C'est un jeu d'associations très simple!

CONTENU

278 cartes Pomme rouge



Chaque carte présente un nom et une illustration de personne, de lieu, de chose ou d'événement.

95 cartes Pomme verte



Chaque carte présente deux mots qui décrivent une personne, un lieu, une chose ou un événement.

5 cartes Claquement de doigts de Thanos (« Thanos Snaps »)



BUT DU JEU

Être le premier joueur à accumuler 4 cartes Pomme verte.

PLACE AU JEU!

1. Avant de commencer l'aventure, mélangez les cartes Pomme rouge et les cartes Pomme verte, puis placez-les face cachée dans deux piles différentes.

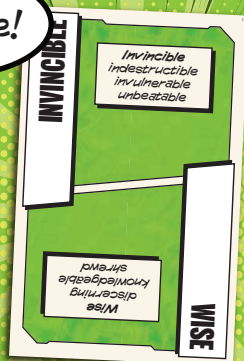
2. Choisissez le joueur qui tiendra le rôle du juge en premier. Ce joueur donne 6 cartes Pomme rouge, face cachée, à chaque joueur (lui y compris). Les joueurs peuvent regarder leurs cartes.

3. Le juge retourne la carte Pomme verte sur le dessus de la pile, choisit l'un des mots et le lit à voix haute, puis met la carte **face visible** sur la table.

4. Les autres joueurs choisissent parmi les cartes Pomme rouge qu'ils ont en main celle qui, selon eux, correspond le mieux à la carte Pomme verte, puis placent cette carte **face cachée** sur la table.

5. Le juge mélange les cartes Pomme rouge, les retourne et lit chacune à haute voix.

Invincible!



Le juge choisit le mot à jouer!

Influencez le juge!

C'est le moment d'influencer le juge. Tentez de convaincre le juge que votre carte constitue le meilleur choix. Trouvez des raisons originales! Cette partie du jeu est la plus importante, et aussi la plus amusante!

Peu importe si la carte Pomme rouge que vous avez jouée ne correspond pas parfaitement au mot de la carte Pomme verte. Les juges choisissent souvent l'association la plus créative, drôle ou intéressante.



6. Après avoir écouté tous les arguments, le juge choisit la carte Pomme rouge qui, à son avis, constitue la meilleure correspondance, puis attribue la carte Pomme verte à la personne ayant joué cette carte Pomme rouge. Toutes les autres cartes jouées pendant la manche sont jetées.

7. C'est maintenant le joueur situé à gauche du juge actuel qui devient juge. Le nouveau juge distribue des cartes Pomme rouge de sorte que chaque joueur ait de nouveau 6 cartes en main. Il retourne ensuite une carte Pomme verte, puis la nouvelle manche commence.

POUR GAGNER LA PARTIE

Le premier joueur qui accumule 4 cartes Pomme verte gagne la partie!

CARTE CLAQUEMENT DE DOIGTS DE THANOS (« THANOS SNAPS »)

Si le juge retourne une carte Claquement de doigts de Thanos, tout le monde (y compris le juge) doit choisir 3 cartes *au hasard* dans leur main et les jeter immédiatement.

Le juge retourne une autre carte Pomme verte (ignorant toute carte Claquement de doigts de Thanos additionnelle) et choisit le prochain mot à jouer. Les joueurs choisissent alors 1 carte Pomme rouge parmi les 3 cartes restantes dans leur main.

À la fin de la manche, jetez toute carte Claquement de doigts de Thanos, et le juge suivant distribue des cartes pour que chaque joueur ait 6 cartes en main.



VARIANTES DE JEU

Pommes ultrarapides

Pour une cadence de jeu plus rapide, les joueurs doivent choisir leur carte Pomme rouge le plus vite possible. Celui qui joue la dernière carte Pomme rouge doit la reprendre et ne pourra pas participer à cette manche.

Rage de Thanos

Vous aurez besoin d'un minimum de 4 joueurs pour ce jeu.

Lorsque le juge retourne une carte Claquement de doigts de Thanos, il doit la placer devant un des joueurs et l'expulser pour cette manche. Le joueur expulsé ne peut jouer aucune carte avant la fin de la manche. Cela peut s'avérer une tactique pratique pour ralentir les autres joueurs lorsqu'ils sont sur le point de gagner. Le juge continue ensuite de retourner les cartes Pomme verte jusqu'à ce qu'une carte ayant des mots se présente. Le juge ne peut jouer qu'une seule carte Claquement de doigts de Thanos par manche, même si d'autres cartes sont retournées.

Les cartes Claquement de doigts de Thanos ne **suppriment pas** la moitié de vos cartes lorsque vous jouez à Rage de Thanos.



©2019 Mattel, Mattel, Inc. 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A. Mattel Canada Inc. Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at/ Composez sans frais le 1-800-524-8697. Mattel France, Parc de la Cerisaie, 1/3/5 allée des Fleurs, 94260 Fresnes Cedex. N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé) ou www.lesjouetsmattel.fr. Mattel South Africa (PTY) LTD, Office 102 B, 30 Melrose Boulevard, Johannesburg 2196. Mattel East Asia Ltd., Room 503-09, North Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China. Tel.: (852) 3185-6500. Diimpot & Diedarkan Oleh: Mattel Southeast Asia Pte. Ltd., No 19-1, Tower 3 Avenue 7, Bangsar South City, No 8, Jalan Kerinchi, 59200 Kuala Lumpur, Malaysia. Tel: 03-33419052. Mattel Australia Pty. Ltd., 658 Church St., Richmond, Victoria, 3121. Consumer Advisory Service - 1300 135 312. Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 - B 275, 1020 Brussels. Tel.: 0800 - 16 936. Luxembourg: 800 - 22 784. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland.

Original Concept and Prototype: Matthew Kirby - Concept original et prototype : Matthew Kirby

© MARVEL



GKF15-2B70