

Snack MATCH™



 RÈGLES



DAVID AMORÍN &
RAMÓN REDONDO



SIMON DOUCHY

MATÉRIEL DE JEU

- 72 CARTES PIQUE-NIQUE
- 8 CARTES BONUS



Le soleil brille tandis qu'une légère brise souffle calmement. C'est le temps idéal pour faire un pique-nique: répartissez-vous les nappes et aliments.

Puis entremêlez tout cela devant vous en essayant de les regrouper par famille.

C'est ainsi que vous rendrez votre pique-nique le plus appétissant possible!



BUT DU JEU

Entremêlez vos cartes pour regrouper les aliments et les nappes par famille afin d'obtenir le plus de points de victoire.



MISE EN PLACE

- 1 Mélangez les 72 cartes Pique-nique puis formez une pioche face cachée que vous placez au centre de la table.
- 2 Laissez les cartes Bonus dans la boîte, elles ne seront utilisées que pour la variante «Régime alimentaire».



La partie peut commencer !

DÉROULEMENT DU JEU

Une partie se compose de **4 manches successives** où les joueurs jouent simultanément.

Chaque manche est constituée de 2 phases :



✦ DRAFT
✦ PLACEMENT

✦ DRAFT

Lors du draft, chaque joueur effectue les 3 étapes suivantes dans l'ordre :

- 1 Piocher 2 cartes Pique-nique
- 2 En sélectionner une pour soi-même
- 3 Donner la seconde à son voisin de gauche



Chaque joueur finit donc cette phase avec 2 cartes en main.

◆ PLACEMENT

Lors du placement, tous les joueurs vont poser faces visibles leurs 2 cartes Pique-nique devant eux.

Une carte Pique-nique est divisée en 3 cases, chacune comportant 2 informations.



Règles de pose des cartes

★ L'aire de pique-nique de chaque joueur ne doit pas dépasser un carré de 4x4 cases.

★ Les cartes doivent être posées horizontalement ou verticalement, jamais en diagonale.

★ Une carte peut être tournée dans n'importe quel sens avant d'être définitivement posée.



Chaque nouvelle carte peut :

★ soit être posée à côté d'une carte déjà présente dans votre aire de pique-nique.



★ soit être superposée entièrement ou partiellement, à une ou plusieurs autres cartes, en l'intercalant par-dessus ou en-dessous celles-ci.



Dès que tous les joueurs ont terminé leur phase de placement, jouez une nouvelle manche.

FIN DU JEU



Après 4 manches, les joueurs ont posé 8 cartes dans leur aire de pique-nique. Chacun compte les points de victoire obtenus par celle-ci.

Tous les éléments identiques, aliment ou nappe, qui sont orthogonalement adjacents forment un groupe.

Seuls les groupes composés d'au moins 3 éléments rapportent des points de victoire.

Chaque groupe est comptabilisé indépendamment et un groupe rapporte autant de points que le nombre total d'éléments qui le composent moins 2.

EXEMPLE

NOMBRE D'ÉLÉMENTS	POINTS DE VICTOIRE
-------------------	--------------------

1	0
---	---

0	
---	--

2	0
---	---

0	
---	--

3	1
---	---

1	
---	--

4	2
---	---

2	
---	--

5	3
---	---

3	
---	--

6	4
---	---

4	
---	--

7	5
---	---

5	
---	--

8	6
---	---

6	
---	--

...	...
-----	-----

...	...
-----	-----



Ce groupe de 5 sandwiches rapporte 3 points.

Un groupe de 2 donuts ne rapporte pas de point.

Chaque joueur additionne les points de victoire rapportés par tous les groupes d'éléments présents sur son aire de pique-nique.

Le joueur totalisant le plus grand score remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur avec le plus grand groupe d'éléments est déclaré vainqueur.



Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la victoire.



L'aire de pique-nique de Baptiste lui rapporte un total de 11 points de victoire : 3 pour les nappes oranges + 3 pour les nappes vertes + 2 pour les sodas + 2 pour les donuts + 1 pour les sandwiches.



L'aire de pique-nique de Sandrine lui rapporte un total de 13 points de victoire : 7 pour les nappes vertes + 1 pour les nappes oranges + 2 pour les sandwiches + 2 pour les saucisses + 1 pour les sodas. Elle remporte la partie.



VARIANTE "RÉGIME ALIMENTAIRE"



En plus des règles de base, il est possible d'ajouter des contraintes de score à l'aide des cartes Bonus et/ou de jouer à une variante solo.

8 Cartes Bonus

Il existe 2 types de cartes Bonus : les cartes Élément (4 cartes) et les cartes Modificateur (4 cartes) qui vont influencer le décompte final des points.

★ Lors de la mise en place du jeu, tirez au hasard 2 cartes Élément et 2 cartes Modificateur, puis posez chaque carte sur la face de votre choix.

★ Combinez au hasard une carte Élément avec une carte Modificateur en les superposant l'une sur l'autre de la façon suivante : placez la carte Modificateur de façon à ce qu'elle recouvre les 2 emplacements gris représentés à droite de la carte Élément.


Vous laissez ainsi visible l'élément représenté sur l'emplacement de gauche de cette carte Élément.

Exemple d'une
combinaison
possible de
cartes Bonus :




Les cartes Modificateur ajoutent des nouvelles manières de gagner ou de perdre des points de victoire !

Mode Pique-nique Tranquille :

  prenez 2 modificateurs verts.

Mode Pique-nique Équilibré :

  prenez 1 modificateur vert et 1 modificateur rouge.

Mode Pique-nique Cérébral :

  prenez 2 modificateurs rouges.

MODIFICATEURS VERTS «POSITIFS»



Vous gagnez 3 points de victoire supplémentaires si vous êtes le joueur ayant le moins d'éléments associés à ce modificateur. En cas d'égalité, chaque joueur concerné gagne 3 points.



Vous gagnez 1 point de victoire supplémentaire pour chaque élément associé à ce modificateur, se trouvant dans un coin de votre aire de pique-nique.



Vous gagnez 1 point de victoire supplémentaire par groupe différent de l'élément associé à ce modificateur. Chaque élément isolé est considéré comme un groupe à lui seul.



Vous gagnez 2 points de victoire par ligne ou colonne complète de l'élément associé à ce modificateur.

MODIFICATEURS ROUGES «NÉGATIFS»



Vous perdez 3 points de victoire si vous êtes le joueur ayant le plus grand nombre d'éléments associés à ce modificateur. En cas d'égalité, chaque joueur concerné perd 3 points.



Vous perdez 2 points de victoire pour chaque élément isolé associé à ce modificateur. Un élément isolé est un élément qui ne fait pas partie d'un groupe d'au moins 2 éléments.



Vous perdez 2 points de victoire par élément associé à ce modificateur, présent dans les 4 cases centrales de votre aire de pique-nique.



Vous perdez 2 points de victoire pour chaque groupe de 2 éléments associés à ce modificateur.

En fin de partie, chacun compte les points de victoire obtenus grâce à son aire de pique-nique, puis ajoute et/ou retire les points de victoire obtenus selon chaque combinaison de cartes Bonus.



VARIANTE SOLO



But du jeu : obtenir un meilleur score que l'adversaire «automate».

Le jeu se déroule en **8 tours**.

À chaque tour, vous devez piocher 2 cartes Pique-nique.

Parmi ces 2 cartes, vous en choisirez une à ajouter à votre aire de pique-nique en appliquant les mêmes règles de pose que celles du jeu de base.

L'autre carte sera ajoutée au tableau de l'automate.

Toutes les cartes de l'automate sont alignées verticalement les unes à

côté des autres au fur et à mesure des manches, sans être recouvertes.

Vous obtenez des points de victoire comme dans le jeu de base.

Les points de victoire de l'automate sont calculés de la manière suivante :

★ Identifiez l'aliment le plus présent dans son tableau. Chaque représentation de cet aliment lui rapporte 1 point.

★ Puis faites de même avec la nappe la plus présente dans son tableau.



Le score de l'automate correspond au total des points de victoire cumulés grâce à son aliment et à sa nappe majoritaires.





Exemple page 13 : ici l'aliment le plus présent est le donut et la nappe la plus présente est la verte. En additionnant ces deux éléments, on obtient le score de l'automate à dépasser de 15 points de victoire : 7 donuts + 8 nappes vertes.

Vous pouvez moduler la difficulté de la variante Solo en y ajoutant des cartes Bonus.

Mode facile :

  prenez 2 modificateurs verts.

Mode moyen :

  prenez 1 modificateur vert et 1 modificateur rouge.

Mode difficile :

  prenez 2 modificateurs rouges.



© 2023 Blue Orange Edition.
Snack Match et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Edition, France. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France.
www.blueorangegames.eu

blueorangegames.eu/en/games/snackmatch/#downloads

