

7915

JEU DE CARTES

SARDINES DE MARSEILLE



À L'HUILE D'OLIVE EXTRA-VIERGE



La carte Chat : Lorsque la pioche est épuisée, mélangez toutes les cartes de la défausse et formez une nouvelle pioche. Tournez la carte **Chat** côté **NUIT**. Si la pioche est à nouveau épuisée, la partie se termine (voir plus loin).



BUT DU JEU

Être le premier à compléter 3 boîtes de sardines.

Composition d'une boîte :

1 Boîte vide + 3 Sardines + 1 Couvercle

COMPLÉTER UNE BOÎTE DE SARDINES

1• Remplir une boîte vide avec 3 sardines tête-bêche. C'est à dire que la première et la troisième doivent être dans le sens inverse de la deuxième (Voir schémas ci-dessous.)

2• Compléter une boîte avec n'importe quelle carte Sardine retournée côté Couvercle pour fermer une boîte.



Attention au sens des cartes.
Le pictogramme doit toujours se trouver en haut.

MISE EN PLACE

1• Placez 3 boîtes vides (sans effet) devant chaque joueur.

2• Mélangez toutes les cartes sardines, face sardine cachée, pour former la pioche.

3• Distribuez 5 cartes, faces cachées à chaque joueur.

4• Placez la carte **Chat** côté jour, à coté de la pioche. Elle sera l'emplacement pour vos défausses.

Variante : Placez 4 boîtes coté Assortiments devant chaque joueur. Les effets bonus sont activés tant que la boîte est vide.

TOUR DE JEU

Pendant son tour de jeu, un joueur doit effectuer une des deux actions suivantes :

1• Jouer une carte de sa main sur une de ses boîtes et effectuer son effet. Après la pose d'une carte sardine, le joueur doit résoudre son effet. **Il est possible d'enchaîner plusieurs effets sur le même tour si les cartes le permettent.**

2• Défaussez une ou plusieurs cartes de sa main pour en repiocher le même nombre.

À la fin de son tour, un joueur ne peut avoir plus de cinq cartes en main. Tout excédent est défaussé.

Si un joueur n'a plus de cartes en main, il en repioche cinq pour former une nouvelle main.

Variante : Ne pas oublier les effets bonus des boîtes à Assortiments encore vides.

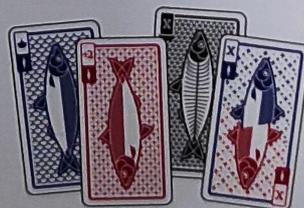
FIN DE PARTIE

Le premier joueur à avoir ses trois boîtes de sardines fermées, gagne la partie.

Variante : Le premier joueur à avoir ses 4 boîtes de sardines fermées, gagne la partie.

Si le Chat est côté Nuit à la fin de la pioche, alors la partie s'arrête et le joueur avec le plus de boîtes fermées gagne la partie. En cas d'égalité, c'est celui qui a le plus de sardines et de couvercles qui gagne la partie.

Variante : Si le Chat est côté Nuit à la fin de la pioche, alors la partie s'arrête et le chat gagne. Tous les joueurs perdent la partie.



Cartes Sardines
(verso boîte fermée)



Cartes Assortiments
(verso boîte vide)



CARTES BOÎTE FERMÉE

- x 5  **Dos des cartes sardine : COUVERCLE**
Active la dernière carte sardine posée dans la boîte.
- x 14  Rejouer une carte de votre main
- x 12  Prendre 2 cartes de la pioche
- x 8  Voler et garder en main une carte adverse, depuis une boîte ouverte ou depuis sa main.
- x 8  Les autres joueurs donnent une sardine au chat, soit de leur main, soit d'une boîte ouverte.
- x 8  Voler la carte couvercle d'une boîte fermée adverse et la garder en main.
- x 4  **Sardine double sens :**
Sans effet. Peut être posée dans les deux sens.
- x 5  **Arête de sardine :**
Sans effet. Ne peut pas se poser dans une boîte.

CARTES BOÎTE VIDE

- x 16  **Dos des cartes Assortiment : BOÎTE VIDE**
Sans effet.
- x 4  **Assortiment Citron :**
Plus 1 carte à la pioche
- x 4  **Assortiment Tomates :**
Plus 1 carte en main
- x 4  **Assortiment Ail et Persil :**
Protection contre le vol de cartes de sa main mais non de ses boîtes.
- x 4  **Assortiment Poivre et Basilic :**
Permet de piocher dans la défausse les cartes au choix.



À L'HUILE D'OLIVE EXTRA-VIERGE

