



QUICKITY PICKITY

Règles du jeu

C'est la saison des récoltes ! Partez à la cueillette, préparez de beaux paniers de fruits et récoltez-en les bénéfices ! Mais ce n'est pas si facile... d'autres personnes recherchent des fruits tout comme vous. Prenez garde, car plusieurs d'entre eux se ressemblent; vous devez vous assurer de cueillir les bons avant que les trois singes n'arrivent !

Contenu

© 64 pions Fruit

© 5 bâtons en bois

Face: 64 pions fruit [2 pour chacune des 32 variétés]



© 16 cartes Marché



Face: 3 pions Singe

Dos



© Un livret de règles

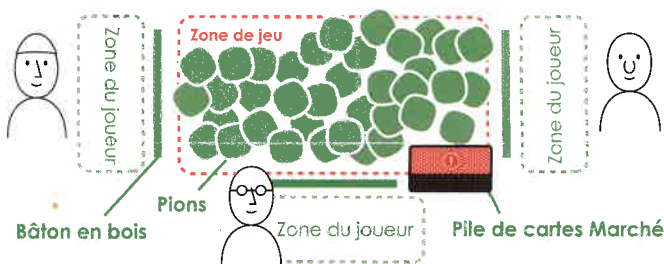
1. But du jeu

Les joueurs retournent les pions en même temps. Ils récoltent rapidement les fruits et tentent de **faire des associations de type ou de couleur jusqu'à ce que les trois singes apparaissent. Cependant, les joueurs doivent être attentifs aux fruits qu'ils sélectionnent, car ils ne peuvent pas composer d'ensembles avec des fruits de même couleur ou de même forme/variété qui ont des visages différents.** Les joueurs doivent attentivement vérifier la carte Marché pour essayer de composer les ensembles qui rapportent le plus.



2. Mise en place

- Chaque joueur prend un bâton en bois et le place devant lui. Il servira à délimiter la zone du joueur et la zone de jeu.
- Tous les pions sont retournés face cachée et mélangés au centre de la zone de jeu. Si certains pions se chevauchent, ils peuvent être laissés ainsi.
※ À deux joueurs, environ la moitié des pions Fruit est remise dans la boîte. Les trois pions Singe sont conservés.
- Les cartes Marché sont mélangées avant d'être placées en pile, face cachée.
- L'un des joueurs est désigné pour être le premier joueur.



3. Vérifier la carte Marché

- Le premier joueur retourne la première carte Marché de la pile et la place à un endroit visible par tous les joueurs. Ils prennent connaissance de la carte Marché actuelle.

Comment lire la carte Marché

Le somme d'argent que les joueurs reçoivent en fonction du nombre de fruits de chaque ensemble est indiquée sur la carte.

Les joueurs n'obtiennent un bonus que pour la quantité de fruits bonus qu'ils ont.

※ Si les joueurs ont des ensembles contenant des fruits bonus et qu'un ensemble a une valeur négative en points, ils reçoivent tout de même le bonus.

※ Le fruit bonus peut avoir n'importe quel visage.

Nombre de fruits dans un ensemble

Valeur d'un ensemble

	1	2	3	4	5	6	7+
	-2	-1	1	1	2	2	4

Couleur et forme du fruit bonus

Bonus pour un fruit

Dans cet exemple, si le joueur compose un ensemble de trois fruits ou plus, il peut gagner de l'argent. Les ensembles avec sept fruits ou plus peuvent rapporter beaucoup d'argent !

4. Il est temps de récolter !

► Quand le premier joueur annonce "Prêts ? Partez !", tous les joueurs commencent simultanément à préparer leurs ensembles de fruits, comme indiqué ci-dessous et selon la règle du « **premier arrivé, premier servi** ».

A N'importe quel pion Fruit est retourné face visible



Le pion est laissé face visible à l'endroit où il a été retourné.

B Les joueurs choisissent un pion face visible



Ils peuvent prendre des pions qu'ils ont révélés, mais aussi des pions que d'autres joueurs ont révélés.

Comment placer ses fruits

Les joueurs créent une nouvelle ligne dans leur zone de joueur et y placent le fruit face visible.

OU

Les joueurs placent le fruit face visible dans un ensemble déjà composé. **Les fruits de l'ensemble doivent remplir les conditions suivantes, 1 et 2 indiquées ci-dessous.**

1 Le visage est le même

Deux types de visages



Souriant

Ronchon

2 La couleur et/ou la forme sont les mêmes



Même couleur

Même forme



Les joueurs peuvent composer autant d'ensembles qu'ils le souhaitent.



✓ Le visage et la couleur sont les mêmes



✓ Le visage et la forme sont les mêmes



✗ La couleur et la forme sont différentes



✗ Le visage est différent

Règle en famille : lors de parties avec des enfants, la règle du visage du 1 peut être ignorée pour rendre le jeu plus accessible.

Les règles à suivre par les joueurs



✓ N'utiliser qu'une main



✓ Retourner un seul pion à la fois



✓ Prendre un seul pion à la fois



✗ Ne pas remettre dans la zone de jeu un pion déjà récupéré



✗ Ne pas réorganiser leurs ensembles

Si un singe apparaît

► **Lorsqu'un pion Singe est révélé, le joueur qui le révèle dit « singe 1 », « singe 2 », etc. Les pions Singe sont laissés face visible à l'endroit où ils ont été retournés.**

► Quand **les trois pions Singe ont été révélés**, tous les joueurs arrêtent de bouger et réalisent l'étape « 5. Calculer ses gains ».

À ce moment-là, si les joueurs ont un fruit dans la main, ils ne peuvent pas l'ajouter à leurs ensembles.



5. Calculer ses gains

► En suivant les valeurs indiquées sur la carte Marché en jeu, les joueurs calculent la valeur totale des ensembles dans leur zone de joueur.

► **Si un ensemble de fruits contient ne serait-ce qu'un seul fruit avec le mauvais visage, la mauvaise forme ou la mauvaise couleur, le joueur obtient [-10] points.**

► Le joueur qui a gagné le plus d'argent remporte la manche. Il reçoit la carte Marché qui était en jeu et il la place face cachée à côté de sa zone de joueur.

S'il y a égalité, le joueur avec le plus de fruits remporte la manche. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés reçoivent une carte Marché (la carte Marché en jeu est récupérée par l'un des joueurs à égalité, puis les autres prennent une carte de la pioche).

► La manche est terminée. Les joueurs remettent tous les fruits dans la zone de jeu et les retournent face cachée, puis ils les mélangent. Le gagnant de la manche précédente devient le premier joueur, et la partie continue à partir de l'étape « 3. Vérifier la carte Marché ».

Les joueurs ne conservent pas l'argent d'une manche à l'autre.

Exemple pour cette carte Marché

	1	2	3	4	5	6	7	
	1	1	1	1	2	2	4	

-1 + 1 + -10 + 4 + 2



Total -4



6. Fin de la partie

Le premier joueur qui gagne **trois cartes Marché** remporte la partie.



Oink Games

ver. 1.1

Auteur: Mashi

Visuels: Jun Sasaki, Rie Komatsuzaki

Assistants de production: Keiko Inagaki, Rie Komatsuzaki

Traduction: Lénick Petitjean

Collaboration: Jonathan Apilado, Laura Grundmann, Yoshihiro Ura,

Fumihito Kanaya, Yoshihiro Shindo, Tomoaki Tsuchie,

Yuto Fujikawa, Hisanori Hiraoka, Dan Yamamoto, Play testers

Editeur: Oink Games Inc.

oinkgames.com

© 2022 Oink Games Inc.



▼ Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans. Contient de petits éléments. Risque d'étouffement.

▼ Ne pas exposer à la chaleur ou à un environnement humide. Cela peut endommager le matériel.

▼ À conserver loin des flammes. Risques de détérioration ou d'incendie.