

# FACE CARDS

Pour 3 à 7 joueurs à partir de 10 ans

Auteur : Leo Colovini

Illustrations : Oliver Freudenreich

Design : DE Ravensburger

Rédaction : Stefan Brück et Philipp Sprick

F

## Contenu

160 cartes :

142 Facecards avec des photos de personnes, animaux et objets,

1 appareil photo, 7 albums photo, 10 cartes vierges

La traduction française de toutes les cartes se trouve à la fin de cette notice.



## Principe et but du jeu

Ici, ce qui se ressemble s'assemble... ou presque... Chacun choisit secrètement une paire de photos parmi ses Facecards, la pose, puis parie sur les paires posées par ses adversaires. Tout pari gagnant permet d'ajouter des photos à son album. Le vainqueur sera le joueur qui aura récupéré le plus de photos à la fin.

## Mise en place

Avant de commencer, écarter les 10 cartes vierges du paquet.

*Conseil : Les cartes vierges permettent d'y coller ses propres photos et de les ajouter au jeu : aussi bien des photos de soi, que de son chat ou de son patron. Le jeu devient alors une pièce unique, mettant en scène amis, famille & Co. !*

1. Mélanger toutes les **Facecards** et former une pioche, face cachée, au milieu de la table. Laisser la boîte à côté.
2. Jusqu'à 5 joueurs, distribuer **7 cartes** du paquet à chacun. Au delà, distribuer **6 cartes** seulement. Chaque joueur les prend en main sans les montrer aux autres.
3. Chaque joueur reçoit un **album photo** qu'il pose devant lui.
4. Piocher la première carte du paquet : le joueur qui ressemble le plus à la photo, place l'**appareil** devant lui et entame la partie ! La carte piochée est ensuite remise dans la boîte.

## Déroulement de la partie

### Choisir une paire

1. Chaque joueur commence par choisir secrètement 2 cartes de sa main, qui, d'après lui, se ressemblent le plus possible.



*Conseil : La ressemblance peut porter sur l'expression du visage, la coiffure ou la forme du nez. À moins que ce ne soit la couleur du fond, le pays d'origine ou encore l'époque des deux cartes... L'imagination est infinie ! Celui qui se met à la place de ses adversaires et choisit une paire de photos qu'ils reconnaîtront facilement a de bonnes cartes à jouer... dans tous les sens du terme.*

2. Chacun pose ensuite **une de ses 2 cartes, face cachée**, devant lui. Il place la **seconde carte** au milieu de la table, également **face cachée**. Jusqu'à 4 joueurs, ajouter **3 cartes** de la pioche au milieu, face cachée. À 5 joueurs ou plus, n'ajouter qu'**1 seule** carte.
3. Mélanger toutes les cartes du milieu, puis les aligner, face visible, de manière à ce que le joueur avec l'appareil photo puisse bien les voir. Chaque joueur retourne alors la carte qu'il avait placée devant lui, orientée de préférence vers le milieu de la table.

### Parier et gagner des points

1. Le joueur avec l'appareil photo commence. Il parie sur la carte devant l'un de ses adversaires et sur la carte du milieu qui, d'après lui, a été posée par ce même joueur.

*Conseil : Bien entendu, il s'agit de parier sur la combinaison qui semble la plus vraisemblable. Le joueur est également invité à expliquer son choix. Et... non, il est interdit de parier sur ses propres cartes !*

2. L'adversaire choisi indique alors si le pari est gagnant ou perdant.
  - **Si le pari est gagnant** l'adversaire annonce : « Non ! » et rien d'autre !
  - **Si le pari est perdant**, félicitations ! **Les deux** joueurs récupèrent chacun une des deux photos et la rangent dans (= sous) leur album.

**Photo bonus** : Si un joueur retrouve une paire composée de photos de deux catégories différentes (par exemple, Personnes / Animaux), **les deux** joueurs gagnent 1 photo bonus ! Chacun prend alors une photo dans la boîte (voir 3.) et la range dans son album.



S'il n'y a pas assez de photos dans la boîte, le joueur en prend une de la pioche.

**Astuce :** Les 3 catégories : Personnes, Animaux et Objets sont également reconnaissables à la couleur de fond, sous le numéro, dans le coin inférieur gauche de chaque photo.



3. Chaque joueur joue ainsi à tour de rôle jusqu'à ce que tout le monde ait **parié une fois**. La manche est ensuite terminée. Toutes les cartes encore retournées au milieu de la table sont remises dans la boîte. Chaque joueur pioche 2 nouvelles cartes, choisit de nouveau une paire de sa main... Le joueur qui possédait l'appareil photo le passe à son voisin de gauche. C'est lui qui fait le premier pari.

#### Tops & flops : cas particuliers au cours des paris

- **Tip-top** : Si tout le monde parie si bien que le dernier joueur se retrouve obligé de parier sur sa propre paire, celui-ci repart bredouille à cette manche.
- **Tip-flop** : Si personne n'a réussi de pari durant ce tour, les joueurs refont immédiatement un tour avec les mêmes cartes.

## Fin de la partie

La partie prend fin dès que tous les joueurs ont débuté le tour autant de fois chacun. Celui qui possède alors le plus de photos dans son album remporte la partie.

En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

3 joueurs	Chacun commence 3 fois
4 ou 5 joueurs	Chacun commence 2 fois
6 ou 7 joueurs	Chacun commence 1 fois

## Variantes

### Experts

Chaque joueur a une carte de moins en main. Tout le monde pioche une carte et la place face visible devant lui. Chacun choisit ensuite une carte de sa main qu'il met tout d'abord face cachée au milieu de la table...

### Maîtres

Les joueurs jouent avec le nombre habituel de cartes en main. Chacun place **les deux** cartes de sa paire au milieu de la table (pour l'instant, face cachée). Aucune carte de la pioche n'est ajoutée. Si un joueur parie correctement sur une paire au cours du tour, celui qui l'a posée le confirme. Chacun d'eux est récompensé comme d'habitude.

### Casse-cou (pour 3 à 5 joueurs)

Il pose **2 paires** de cartes : comme d'habitude, 1 carte de chaque paire devant lui et 1 au milieu (face cachée pour l'instant). Compléter les cartes au milieu de la table de manière à ce qu'il y en ait au moins **9**. Après chaque pari gagnant, le joueur dont c'est le tour peut **choisir entre faire un nouveau pari ou s'arrêter**. Le joueur qui **décide de s'arrêter** range toutes les cartes qu'il a gagnées durant ce tour dans son album. Mais celui qui **choisit de continuer et se trompe est obligé** de s'arrêter et remet **toutes** les cartes gagnées durant ce tour dans la boîte. Les joueurs dont les paires ont été découvertes avec succès gardent bien sûr leur carte. Dans la variante Casse-cou, il n'y a pas de photo bonus pour une paire de cartes de catégories différentes.

© 2017 Ravensburger Spieleverlag · www.ravensburger.com

Jeux Ravensburger S.A.S. · 21 rue de Dornach · F-68120 Pfaffstätt

Distribution CH: Carlit+Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

Ravensburger