

SMOOTHIE



Ages : 6-99 ans



Nb de joueurs : 2-6



Nb de cartes : 48 cartes « fruits » et 8 tuiles « recettes spéciales ».



But du jeu : récolter le plus grand nombre de fruits.



Préparation du jeu : le paquet de cartes « fruits » est mélangé. Le donneur aligne au centre de la table 10 cartes « fruits » faces cachées. Il distribue 5 cartes à chaque joueur (4 cartes à 5 et 6 joueurs).

Le reste des cartes constitue la pioche.

Le paquet de 8 tuiles « recettes spéciales » est placé, en tas, faces visibles, à côté de la pioche.

Déroulement du jeu : chaque joueur prend connaissance de ses cartes. Le plus jeune joueur commence. Il retourne une des 10 cartes « fruits » du centre de la table.

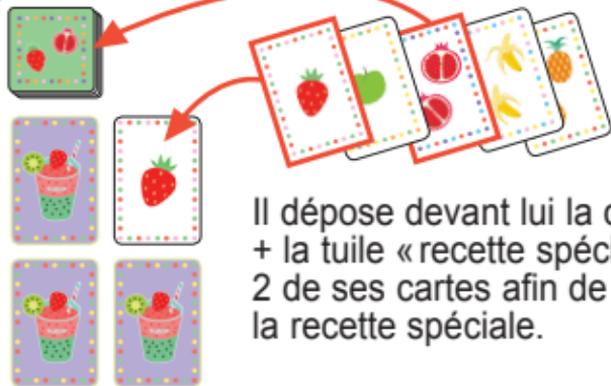


- Si la carte révélée représente le même fruit qu'une ou plusieurs des cartes qu'il a en main, le joueur peut réaliser un **smoothie**.

Il dépose devant lui la carte révélée +1 ou 2 de ses cartes représentant le même fruit.

- Si la carte révélée représente un fruit, qui, associé à une ou plusieurs des cartes qu'il a en main, lui permet de réaliser la « recette spéciale » visible à côté de la pioche, le joueur peut réaliser un **Super smoothie !**





Il dépose devant lui la carte révélée + la tuile « recette spéciale » + 1 ou 2 de ses cartes afin de réaliser la recette spéciale.

Puis la carte manquante au centre est remplacée par une carte de la pioche.

-Si la carte révélée représente un fruit qui ne permet pas au joueur de réaliser un smoothie ou super smoothie, il peut :

- soit la retourner face cachée au même emplacement,
- soit la prendre dans sa main. Il jette alors une des cartes de sa main et la dépose face visible à côté de la pioche. Puis la carte manquante au centre est remplacée par une nouvelle carte de la pioche.

Ainsi, les joueurs ne sont pas obligés de faire un smoothie ou super smoothie. Ils peuvent décider de garder ou échanger leur carte pour jouer un meilleur coup à un prochain tour.

N.B. : pour **chaque fruit** représenté sur les cartes et tuiles gagnées, le joueur gagne **1 point**.

Fin de la partie : le premier joueur n'ayant plus aucune carte en main annonce la fin de la partie.

Tous les autres joueurs jouent alors encore une dernière fois. Le joueur qui totalise le plus grand nombre de points gagne la partie.

Jeu créé par Lilian, Wilfried et Marie FORT

DJECO