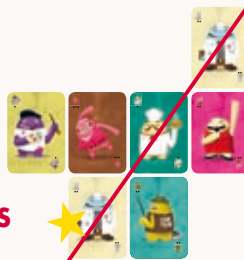


De la même façon, il n'est pas possible de gagner des cartes en diagonale. Par exemple si vous venez de jouer le Dweebie signalé par l'étoile, vous ne pouvez pas gagner ceux de la ligne rouge.

NE SÉPAREZ PAS LES DWEBBIES TROP LONGTEMPS!

Au fur et à mesure du jeu, un groupe de Dweebies va se constituer au milieu de la table. Toutefois, il peut arriver que ce groupe soit divisé en plusieurs autres plus petits quand un joueur gagne des cartes. Dans ce cas, le joueur suivant doit placer une de ses cartes de façon à reconnecter au plus vite les différents groupes de Dweebies. Aucun joueur ne peut gagner de Dweebies tant qu'ils n'ont pas tous été reconnectés!

Par exemple dans les trois configurations suivantes, les espaces gris indiquent là où il est possible de jouer une carte.



PIOCHER UNE CARTE

Si vous avez oublié de piocher votre carte de fin de tour, vous pouvez à tout moment compléter votre main jusqu'à avoir 5 cartes.

Fin du jeu

Quand il n'y a plus de cartes dans la pioche, les joueurs continuent de placer celles qu'ils ont en main sans piocher jusqu'à ce qu'ils n'en aient plus.

Comptez alors les cartes que chaque joueur a gagnées, celui qui en a le plus est déclaré vainqueur!

Le mot de l'éditeur

27 Dweebies représentés chacun d'une à quatre fois, un jeu rapide, efficace et susceptible de plaire à toute la famille...

Oui, nous avons été faibles et avons craqué pour ces créatures sympathiques qui nous ont littéralement fait de l'œil...

Amateurs de hautes stratégies et de règles tortueuses, passez votre chemin: ce jeu n'est pas pour vous. Par contre, si vous aimez les choses simples, jetez-vous sur cette petite merveille ludique qui réjouira toutes les générations et surtout adoptez votre Dweebie favori.

Chez nous, Miguel est fan du Dweebie Rocker, Pascaline du Dweebie Jongleur, Gabriel du Dweebie Canon et Matthieu du Dweebie Lapin...

L'équipe COCKTAILGAMES



Used with permission by
Gamewright
a division of Ceaco, Co.

Cocktailgames
2, rue du Hazard
78000 Versailles
www.cocktailgames.com



Dweebies™

Qui se ressemble... s'assemble!

Un jeu de Tim Roediger illustré par Christopher Lee
DE 2 À 4 JOUEURS ★ À PARTIR DE 6 ANS

Matériel

- 54 cartes (comportant 27 Dweebies différents)
- 1 règle du jeu

But du jeu

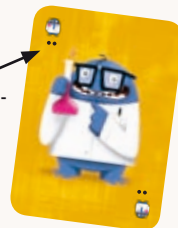
Gagner le plus de cartes en encadrant des lignes ou colonnes en jeu avec 2 Dweebies identiques.

Préparation

Mélangez les cartes et distribuez-en 5 à chaque joueur qui les prennent en main.

Notez que le nombre de points sous le Dweebie en haut à gauche et en bas à droite sur chaque carte indique le nombre d'exemplaires de ce Dweebie dans le jeu.

Avec les cartes restantes, faites une pioche face cachée et mettez-la à la portée de tous.



Le jeu

Le joueur qui a le moins de cheveux sur la tête commence, puis c'est au joueur situé à sa gauche de jouer.

À chaque tour de jeu, un joueur doit effectuer les 3 actions suivantes dans l'ordre.

1. Placer une carte de sa main:

Prenez une carte de votre main que vous placez face visible sur la table.

2. Gagner des Dweebies:

Si la carte que vous avez jouée est identique à celle qui se trouve à l'autre bout de la ligne ou colonne, vous gagnez toutes les cartes de la ligne ou colonne.

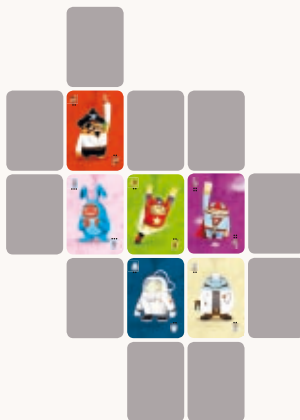
3. Piocher une carte:

Finissez votre tour en tirant la première carte de la pioche que vous mettez dans votre main.

PLACER UNE CARTE

Choisissez une carte de votre main et placez-la sur la table. S'il n'y a pas encore de carte sur la table, mettez-la simplement au milieu.

S'il y a déjà d'autres Dweebies en jeu, vous devez placer votre carte à côté de l'un d'eux. Votre carte peut être placée au-dessous, au-dessus, à gauche ou à droite. Dans l'exemple, les emplacements gris indiquent partout où il est possible de jouer un de ses Dweebies.



GAGNER DES DWEBBIES

Les Dweebies vont former des lignes et des colonnes. Vous pouvez gagner des cartes si vous placez un Dweebie qui est identique à celui se trouvant à l'autre extrémité de la ligne ou de la colonne. Dans ce cas, prenez toutes les cartes qui composent la ligne ou colonne et placez-les en une pile face cachée devant vous.

Par exemple dans les trois cas de figure suivants, si vous venez de placer le Dweebie signalé par une étoile jaune, vous gagnez toute la ligne.



Les 2 Dweebies similaires doivent se situer aux extrémités de la ligne ou de la colonne, ceux au milieu ne comptent pas. Par exemple, si vous venez de jouer le Dweebie signalé par l'étoile, vous ne pouvez pas gagner ceux de la ligne rouge.