

Dresser une table :

Lorsqu'un joueur a réuni dans sa main les 4 parties d'une même nappe (même couleur, même motif), il peut dresser la table ! Il pose devant lui face visible les 4 cartes qui la composent.



Fin du jeu :

Le premier joueur à ne plus avoir de cartes en main a gagné.
Si 2 joueurs finissent en même temps, ils gagnent tous les deux !

Ce jeu est édité par



dans la collection



BALLON BLEU

Un jeu conçu et développé par
Sweet November
14 rue de l'aleu
78730 Saint-Arnoult en Yvelines
France
Conservez ces coordonnées.

Illustrations : Pathat
Auteur : Anne Cayla
© 2011 Sweet November

www.jeuxsweetnovember.com

Anne Cayla

Tous à Table

3 à 5 joueurs
Dès 6 ans



But du jeu :

Se débarrasser de ses cartes en dressant un maximum de tables.

Contenu :

48 cartes pour former 12 tables de 4 cartes

Les 12 tables :

4 tables avec une nappe à pois (rouge ou jaune ou bleu ou vert)

4 tables avec une nappe à carreaux (rouge ou jaune ou bleu ou vert)

4 tables avec une nappe à fleurs (rouge ou jaune ou bleu ou vert)

Une table est entièrement dressée lorsque les 4 parties d'une nappe sont réunies.

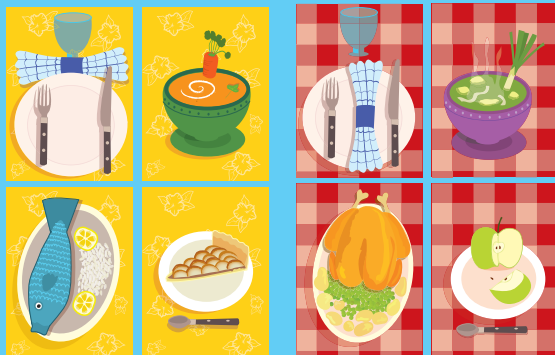
Sur chaque nappe...

-1 couvert

-1 soupe

-1 plat

-1 dessert



Préparation du jeu :

À 3 ou 4 joueurs, toutes les 48 cartes sont distribuées aux joueurs.

À 5 joueurs, on retire 2 tables complètes (8 cartes).

Déroulement du jeu :

Le joueur le plus jeune est désigné comme étant le premier joueur.

Le jeu se joue ensuite dans l'ordre des aiguilles d'une montre.

À son tour, un joueur propose un échange dans l'espoir de compléter une table.

Proposer un échange :

Le joueur choisit la carte de sa main qu'il souhaite échanger et la pose devant lui sur la table, face cachée.

Il doit annoncer la nature de cette carte et la nature de la carte qu'il souhaite obtenir (exemple : « j'échange une soupe contre un dessert », ou bien « j'échange un plat contre un couvert », ou même « j'échange un plat contre un autre plat ! »).

L'échange se fait avec le premier joueur qui réagit en posant la carte demandée face cachée sur la table.

ATTENTION : le motif et la couleur des nappes des cartes échangées doivent toujours rester secrets !

Cas particulier : si aucun des autres joueurs ne souhaite participer à l'échange proposé, le joueur désigne alors l'un d'entre eux et échange sa carte contre l'une des cartes choisie au hasard dans sa main.

Exemple : Zélie pose une carte soupe face cachée et déclare « j'échange une soupe contre un plat ». Aucun des joueurs n'est intéressé par l'échange. Zélie désigne Nathan, lui prend au hasard une des cartes qu'il a en mains et lui donne sa soupe en échange. Puis c'est au tour du joueur suivant de proposer un échange.