

Contenu

57 cartes : 6 cartes de chaque valeur de 1 à 9 + 3 jokers.

But du jeu

Smatchy Matchy se déroule en plusieurs manches et se termine dès qu'un joueur atteint 18 points.

Mise en place

Mélangez et distribuez 5 cartes à chaque joueur face cachée. Retournez deux cartes face visible sur la table et rangez-les de la plus petite à la plus grande valeur. C'est le début de la ligne commune qui sera à compléter. Si vous retournez un joker ou deux cartes de même valeur, les remettre dans le paquet et recommencer. Disposez le reste du paquet face cachée à côté pour former la pioche. Prévoir de quoi noter les points.



Déroulement d'une manche

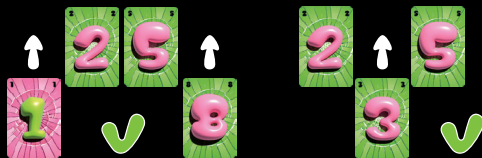
Le joueur placé à gauche du donneur commence puis le jeu se déroule dans le sens horaire. À son tour de jeu, le joueur peut réaliser l'une des 3 actions suivantes :

- ⇒ Compléter la ligne
- ⇒ Faire un Matchy
- ⇒ Faire un Smatchy

Compléter la ligne

Avec l'une de ses cartes en main, le joueur va compléter la ligne en respectant l'ordre croissant (de 1 à 9) mais sans que les numéros ne se suivent forcément.

Attention : il faut compléter la ligne uniquement **aux extrémités** ou **entre deux cartes de même couleur**.



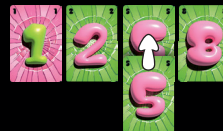
Une fois la carte posée, on pioche une nouvelle carte. Le tour du joueur s'arrête. C'est au joueur suivant de réaliser une action.

Faire un Matchy

Pour faire un Matchy, le joueur doit poser **une carte identique** sur une carte déjà posée.

Cette action permet de **rejouer immédiatement**.

Le joueur peut alors choisir de compléter la ligne, refaire un Matchy ou bien faire un Smatchy.



Un joueur peut réaliser plusieurs Matchy à la suite lors de son tour. Il ne pioche pas de carte dès lors qu'il a réalisé un Matchy **sauf dans le cas où il n'a plus de carte en main**.

Faire un Smatchy

Pour faire un Smatchy, le joueur doit poser **une carte de valeur identique** mais **de couleur différente** sur une carte déjà posée.

Cette action met fin au tour de jeu du joueur, celui-ci ne pioche pas. Le joueur suivant doit alors impérativement réaliser lui aussi un **Smatchy**.

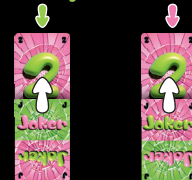


L'effet du Smatchy est reporté au joueur d'après et ainsi de suite. Si le joueur suivant ne peut pas faire de Smatchy, il pioche une carte et passe son tour. L'effet du Smatchy est alors stoppé.

Joker



Le Joker remplace n'importe quelle carte. Il peut être utilisé pour réaliser un **Smatchy** ou un **Matchy**.



Il est possible de terminer la manche avec un Joker mais celui-ci ne rapporte aucun point.

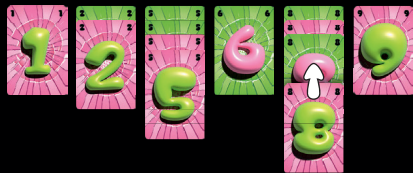
À noter

- ⇒ Vous pouvez cumuler les actions **Matchy puis Smatchy**.
- ⇒ Dès lors que **l'on pioche, le tour de jeu s'arrête**.
- ⇒ Si aucune des 3 actions n'est réalisable ou que le joueur ne souhaite pas jouer, le joueur pioche et passe son tour.
- ⇒ Si la pioche est épuisée, le jeu se poursuit.
- ⇒ La manche s'annule si personne ne peut plus jouer.

Fin d'une manche

La manche prend fin **si et uniquement si un joueur réalise un Smatchy** avec **sa dernière carte** en main. Il remporte alors autant de points que la valeur indiquée sur sa dernière carte jouée.

Exemple : Un joueur pose sa dernière carte en faisant un Smatchy de 8, il remporte alors 8 points.



Toutes les cartes sont remélangées puis redistribuées.
Le joueur ayant gagné la manche précédente commence.

Fin de la partie

La partie s'arrête lorsque l'un des joueurs atteint ou dépasse 18 points. Celui-ci gagne la partie.

Bonus

Si à la fin d'une manche, l'intégralité des numéros de 1 à 9 sont présents dans la suite de cartes, le joueur qui remporte la manche récupère 1 point de bonus.

Pénalité

Lorsqu'un joueur oublie de piocher ou confond les effets Smatchy ou Matchy, il doit piocher une carte supplémentaire.

Mode expert

Jouez comme expliqué dans la règle de base mais pour gagner la partie, vous devez arriver à **18 points exactement**.
Si un joueur dépasse 18 points, il recommence du début !
Exemple :

17 points + 5 points = Nouveau score : 4 points,
soit la différence entre 22 et 18.

widyka!

Suivez notre actualité



Et découvrez LA CHAÎNE YOUTUBE WIDYKA
avec des tutos qui vous expliquent tous nos jeux !!!

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
Présence de petits éléments : danger d'étouffement. Retirez tout emballage avant de donner le jouet à votre enfant. Prière de conserver l'emballage pour référence ultérieure. Les couleurs et les détails du contenu peuvent varier. Fabriqué en France.

Warning! Not suitable for children under 36 months.
Choking hazard due to small parts which may be swallowed.
Dispose of all packaging safely before you give the toy to your child.
Please retain the packaging for future reference. Colours and details may be different. Made in France.



RÉFÉRENCE A2502175 - SMATCHY MATCHY
WDK GROUPE PARTNER - NODE PARK TOURAINE
90 RUE GUGLIELMO MARCONI, 37310 TAUXIGNY - FRANCE
www.wdkpartner.com - sav@wdkpartner.com - MARQUE DÉPOSÉE
N° de lot : WDKPE20251EMF



UN JEU D'AMBIANCE ADDICTIF DE CÉDRIC MARTÍNEZ

www.widyka.com



Attention !



VENEZ VOIR
LA DÉMO DU JEU !

FABRIQUÉ EN
FRANCE



7+
ans

2-4
joueurs

30 min

widyka!