



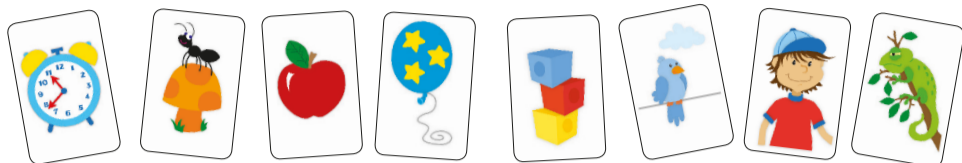
VICE & VERSA

1, 2, 3, on a changé quoi ?



CONTENU

- 32 cartes renforcées recto/verso :



- 1 règle du jeu

IDÉE DU JEU

Sur chaque carte deux dessins pratiquement identiques sont représentés. D'un côté, la fleur est ouverte, de l'autre elle est fermée. Au recto, le coffre est fermé, au verso, il est ouvert... À chaque tour, un joueur retourne secrètement une carte et tous les autres joueurs doivent repérer celle qu'il a retournée. Le premier qui trouve la bonne réponse peut poser une de ses cartes au centre de la table. Le joueur qui se débarrasse de toutes ses cartes en premier remporte la partie.



PRÉPARATION

Le nombre de cartes distribuées à chaque joueur varie selon le nombre de joueurs. Chacun place ensuite son paquet de cartes devant lui.

- | | | |
|------------------------|------------------------|------------------------|
| • 2 joueurs - 6 cartes | • 4 joueurs - 5 cartes | • 6 joueurs - 4 cartes |
| • 3 joueurs - 6 cartes | • 5 joueurs - 4 cartes | |

Puis, 5 cartes sont placées au centre de la table (peu importe la face visible). Les cartes restantes ne seront pas utilisées et peuvent être remises dans la boîte.

Exemple de préparation d'une partie :



Louisa



Sophie



Jules



Adrien



Anne

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus jeune commence. Les autres joueurs ferment les yeux pendant qu'il retourne une carte du centre de la table. Il annonce ensuite : « 1,2,3...on a changé quoi ? ». Tous les joueurs ouvrent alors les yeux en même temps et essaient de deviner le plus vite possible la carte qui a été retournée. Chacun a droit à une seule proposition !

Le joueur qui trouve le premier la bonne carte peut déposer une de ses propres cartes au centre de la table. C'est ensuite à son tour de retourner une carte, etc.

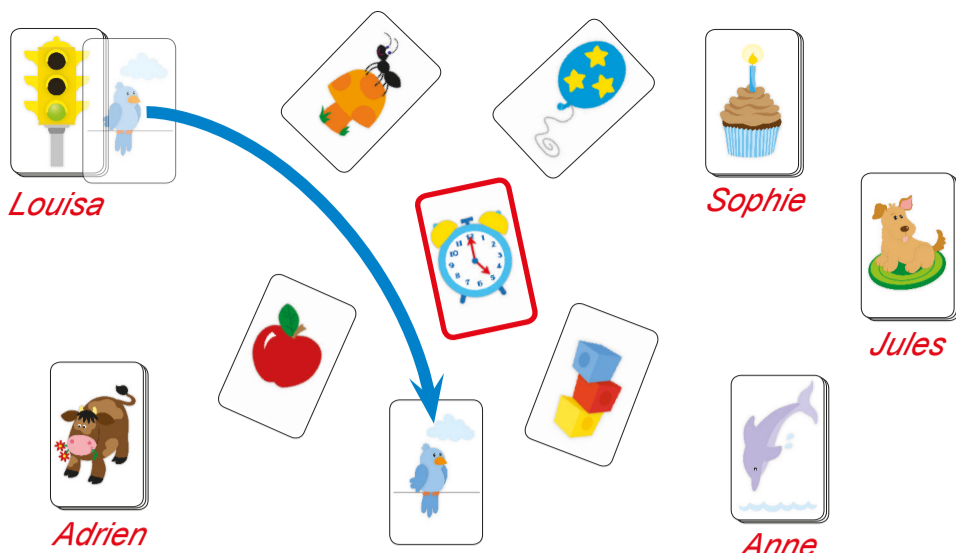
Si personne n'a trouvé la bonne carte, le joueur qui l'avait retournée peut alors poser une de ses cartes au milieu de la table. Il peut ensuite rejouer.



Trop fastoche !



C'est parti !



Exemple : Anne commence et choisit de retourner la carte avec le réveil. Elle annonce « 1,2,3...on a changé quoi ? » Louisa est la première à remarquer que le réveil indique une heure différente. Elle dépose une de ses cartes au centre de la table et c'est maintenant à son tour de retourner une carte.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête immédiatement quand un des joueurs se débarrasse de sa dernière carte, il remporte la partie !

VARIANTES



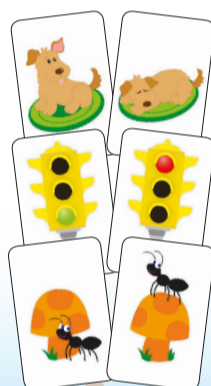
JOUER À 2 JOUEURS

À 2 joueurs, il ne s'agit bien sûr pas d'être le plus rapide, mais de trouver la bonne réponse du premier coup !

CONSEIL POUR JOUER AVEC LES PLUS JEUNES

Vice & Versa est également destiné aux jeunes enfants. Il est toutefois conseillé de réduire le nombre de cartes en jeu. Pour encourager les jeunes joueurs à retrouver la carte qui a changée, inventez une courte histoire :

« le chien est tombé endormi », « le feu est passé au rouge » ou « la fourmi escalade le champignon ». Grâce à ces petites histoires, les enfants repéreront plus facilement les différences entre les cartes.



Auteur :
Haim Shafir
Illustrations :
Karen Craig

Adaptation et
distribution française :



© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH



ZAL Les Garennes
F 62930 Wimereux - France
www.gigamic.com



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.
Présence d'éléments susceptibles d'être ingérés, risque d'étouffement. Données et adresse à conserver.08-2016.