



Smile™

UN JEU DE
MICHAEL SCHACHT

Aperçu du Jeu

La nuit vient de tomber, et vous découvrez que vos créatures apprivoisées ont réussi à s'échapper de leur enclos ! Vous n'avez que quelques heures pour en rattraper autant que possible avant qu'elles ne sèment un désordre de tous les diables. Heureusement, elles sont attirées comme des aimants par les lucioles. Équipés de bocaux remplis de vers lumineux, vos amis et vous décidez de vous disperser pour chercher les créatures disparues, espérant en appâter le plus grand nombre. Mais prenez garde à ne pas attirer d'animaux sauvages, qui ressemblent à s'y méprendre à vos bêtes apprivoisées et sont tout aussi épris d'insectes lumineux !

Au cours des 10 rounds qui composent une partie de *Smile*, les joueurs offrent des lucioles pour appâter les créatures qui leur rapporteront le meilleur score.

Les lucioles attirent indifféremment les créatures domestiquées et sauvages, et vous devrez donc faire votre possible pour récupérer vos animaux apprivoisés (dotés de points positifs) tout en évitant les bêtes sauvages (pourvues de points négatifs). Mais dès que deux de vos créatures partagent le même symbole dans le coin supérieur gauche de leur carte, elles s'effraient et se font fuir l'une l'autre !

À la fin de la partie, le joueur qui a cumulé le plus de points est le vainqueur !

Matériel



50 CARTES

2× valeurs -5, -4, 0, 6 ; 3× valeurs 3, -1 ;
4× valeurs -2, 1 ; 6× valeurs 2, 5 ; 8× valeurs 3, 4



40 PERLES

35x lucioles (jaune)
5x larmes (bleue)



Mise en Place

1

Préparez le paquet en fonction du nombre de joueurs :



Utilisez toutes les cartes.



Retirez les 10 cartes (V).



Retirez les 10 cartes (V) et les 10 cartes (IV).



2



Mélangez le paquet et placez-le face cachée au centre de la table.

3



Chaque joueur prend 6 lucioles et les cache dans sa main.

4

Placez toutes les autres perles à proximité du paquet pour créer la réserve.

5

Le joueur qui a vu une luciole le plus récemment effectue le premier tour.

Start

3

Déroulement de la Partie

Une partie de *Smile* se joue sur un total de 10 rounds.

Chaque round est composé de deux étapes : la Recherche et l'Appât.

1) LA RECHERCHE

Piochez autant de cartes que le nombre de joueurs dans la partie, et disposez-les face visible sur une rangée en les triant de la plus faible à la plus forte valeur. Voici les créatures que vous avez dénichées et que vous pourrez attirer pendant ce round.



2) L'APPÂT

Pour attirer des créatures, les joueurs agissent à tour de rôle en sens horaire ; ils peuvent effectuer plusieurs tours pendant l'étape d'Appât.

À votre tour, vous devez soit offrir, soit collecter.

A) Offrir : Placez une luciole de votre main sur la créature disponible dotée de la plus faible valeur (n'oubliez pas de garder vos autres lucioles cachées dans votre main). Si au moins deux créatures sont à égalité concernant la plus faible valeur, choisissez celle sur laquelle vous souhaitez poser votre luciole.

Note : Si vous n'avez plus aucune luciole en main, vous ne pouvez pas offrir.

B) Collecter : Vous ne pouvez collecter qu'à partir du moment où au moins une créature a reçu au moins une luciole. Prenez une créature assortie d'une (ou plusieurs) luciole(s), placez-la face visible devant vous et ajoutez ses lucioles à votre main. Si plusieurs créatures ont reçu des lucioles, choisissez celle que vous souhaitez récupérer.

Après avoir collecté au cours d'un round de jeu, vous ne pouvez plus agir et votre tour est terminé.

Note : Si aucune créature n'a reçu de lucioles, vous ne pouvez pas collecter.

Si vous êtes le dernier joueur du round à pouvoir agir, **collectez** immédiatement la dernière créature disponible – même si elle n'a reçu aucune luciole. Vous jouerez en premier lors du prochain round.

À votre tour, si vous ne pouvez ni offrir (car vous n'avez plus de lucioles) ni collecter (car aucune créature n'a reçu de luciole), vous devez prendre une larme dans la réserve et la poser devant vous, puis récupérer une luciole de la réserve et l'offrir immédiatement à une créature.



Les larmes permettent d'indiquer combien de lucioles vous avez empruntées ; à la fin de la partie, vous perdez 1 point pour chaque larme posée devant vous. Il est interdit d'offrir des larmes.

Note : Si la réserve tombe à court de perles de l'une ou l'autre couleur, utilisez d'autres pions, pièces ou boutons pour les remplacer.

Si vous venez à avoir face à vous deux créatures dont le coin supérieur gauche est de la même couleur, retirez-les immédiatement toutes les deux de la partie.



EXEMPLE À 3 JOUEURS :

Noémie effectue le premier tour : elle offre une luciole à la créature dotée de la valeur -2.



La joueuse suivante, Julie, peut soit offrir l'une de ses lucioles à cette même créature, soit la collecter. Elle décide de la récupérer, ajoutant ainsi la luciole aux autres qu'elle conserve dans sa main. Julie a désormais deux créatures dont le coin supérieur gauche est rose, et elle les retire toutes les deux de la partie.



Valentin n'a plus aucune luciole en main. Il prend une larme et une luciole dans la réserve, place la larme devant lui et décide d'offrir la luciole à la créature disponible à l'extrême gauche de la rangée. Puisque les deux cartes restantes sont dotées de la même valeur, il aurait pu offrir sa luciole à n'importe laquelle des deux créatures.



Noémie collecte la créature qui a reçu une luciole.



Valentin est le dernier joueur du round : il collecte donc la dernière créature, même si elle n'a reçu aucune luciole. Il jouera en premier lors du prochain round.



Fin de la Partie

Lorsque la dernière carte du paquet est piochée et placée sur la table, la partie s'achève à la fin du round en cours. Les joueurs calculent ensuite leurs points comme suit :

- Marquez autant de points que la valeur totale des créatures devant vous.
- Marquez 1 point supplémentaire pour chaque groupe de cinq lucioles dans votre main (arrondi à l'inférieur).
- Perdez 1 point pour chaque larme devant vous.

Le joueur qui a cumulé le plus de points est le vainqueur !

En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus de lucioles gagne la partie. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la victoire.

EXEMPLE DE CALCUL DES POINTS :

Cartes : $6 + 3 - 2 = 7$ points

Lucioles : 1 groupe de 5 = 1 point

1 larme = -1 point

Score Final :

7 points



Crédits

Conception du Jeu : Michael Schacht

Relecture et Corrections : Alexandar Ortloff

Illustrations (Intérieures et de Couverture) : Atha Kanaani

Direction Artistique : Philippe Guérin

Conception Graphique : Marie-Elaine Bérubé et Marie-Eve Joly

Producteur : Jean-François Gagné

Directeur Artistique Z-Man : Sam Shimota

Éditeur : Steven Kimball

Adaptation française :

Traduction: Elodie Nelow

Relecture : Benjamin Haley

Responsable Éditorial Edge :

Stéphane Bogard

Z-MAN
games



© 2017 Z-Man Games, tous droits réservés. Smile, Z-Man Games et le logo Z-Man Games sont TM de Z-Man Games. Z-Man Games est une filiale de Asmodee North America, Inc. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. ATTENTION : ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, contient de petits éléments pouvant être ingérés. Risque d'étouffement. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Déconseillé aux enfants de moins de 8 ans.

PREUVE
D'ACHAT

SMILE
FFZM002
8435407618534