2-9

5+

20mn

BRICK PARTY

CONTENU

- 36 briques en plastique de 4 couleurs (9 briques par couleur)
- 10 cartes Règle
- 10 cartes Points
- 144 cartes Forme (36 dans chacune de 4 valeurs)
- 1 sablier
- 1 carte Règle à personnaliser

MISE EN PLACE

Placez toutes les briques au centre de la table, de façon à ce que tous les joueurs puissent aisément les atteindre.

Mélangez les **CARTES RÈGLE** et placez-les sur la table empilées face cachée.

Placez les **CARTES POINTS** sur la table face visible, réparties en 3 piles selon leur valeur.

Séparez les **CARTES FORME** en 4 piles, selon la valeur inscrite au-dessus du dessin. Mélangez chaque pile et distribuez 2 cartes de chaque valeur (8 au total), à chaque joueur. Placez les cartes restantes en piles sur la table, face visible.

Le joueur le plus jeune reçoit le sablier et sera le premier **MENEUR** de la partie.

PRINCIPE DU JEU

BRICK PARTY se joue en équipes de 2 joueurs, qui changent à chaque nouvelle manche. Dans chaque équipe, un joueur doit décrire la forme représentée sur la carte, tandis que son coéquipier tente de la reproduire à l'aide des briques en plastique. Brick Party peut également être joué en **"MODE SPRINT"**, dans lequel chaque joueur joue seul. Ce mode de jeu est idéal pour jouer avec les plus jeunes. Vous trouverez les règles du mode **SPRINT** à la fin de ce livret.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

La partie est composée de plusieurs manches durant lesquelles toutes les équipes jouent simultanément. Chacune de ces manches se déroule en sept phases, effectuées dans l'ordre suivant :

1. RÉVÉLEZ UNE RÈGLE :

Le Meneur retourne la première **CARTE RÈGLE** de la pile et la place face visible au centre de la table, de façon à ce que chaque joueur puisse aisément la voir.

2. FORMEZ LES ÉQUIPES :

En commençant par le Meneur et en continuant dans l'ordre horaire, chaque joueur choisit un coéquipier : le Leader choisit en premier son partenaire, puis le prochain joueur non choisi à sa gauche choisit le sien, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les équipes soient formées.

Exemple : *Ludovic, Carole, Mélanie, Nadège, Matthieu, Kévin, Fred, et Sonia sont à la table.*

Ludovic est le Meneur pour cette manche, et choisit Kévin. C'est maintenant à Carole de choisir, et elle choisit Mélanie. Ce devrait être au tour de Mélanie, mais elle fait déjà partie d'une équipe, donc le choix suivant revient à Nadège, qui choisit Sonia. Matthieu et Fred sont les seuls joueurs restants : ils forment donc la dernière équipe.

IMPORTANT : dans une partie avec un nombre de joueurs impair, le Meneur ne participe pas à la manche en cours. C'est donc le joueur à sa gauche qui choisira en premier son coéquipier.

3. ATTRIBUEZ LES RÔLES :

Une fois les équipes formées, le Meneur retourne le sablier.

Chaque équipe doit décider qui sera l'Architecte (le joueur qui regardera la **CARTE FORME** à construire) et qui sera le Bâtisseur. L'Architecte doit également choisir une **CARTE FORME** de sa main pour cette manche.

Si l'Architecte ne parvient pas à choisir une carte avant la fin du sablier, il doit en prendre une au hasard. Si l'équipe ne parvient pas à décider qui jouera l'Architecte avant la fin du sablier, le joueur le plus proche du Meneur dans le sens horaire est désigné Architecte.

IMPORTANT : le Bâtisseur **NE DOIT PAS** regarder la carte choisie par l'Architecte avant le début de la **PHASE 6** (vérifiez les structures).

4. COMMENCEZ À CONSTRUIRE !

À la fin du temps, le Meneur dit "C'est parti !" **SANS** retourner à nouveau le sablier. Tous les Architectes peuvent alors commencer à expliquer à leur Bâtisseur comment construire la structure représentée sur leur **CARTE FORME**. Le chiffre sur la carte indique le nombre de briques nécessaires pour réaliser la forme : plus une structure est complexe, plus elle rapporte de points.

L'Architecte peut dire tout ce qu'il souhaite, **À L'EXCEPTION DE LA VALEUR DE LA CARTE FORME**. L'Architecte ne peut toucher aucune brique (mais peut utiliser des gestes pour les désigner). Le Bâtisseur peut utiliser n'importe quelles briques, quelle que soit leur couleur.

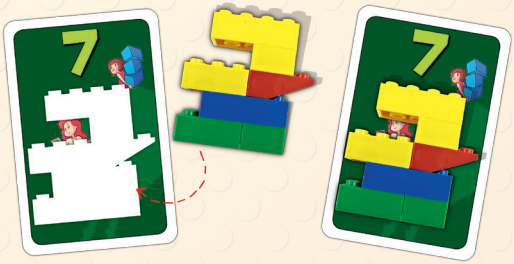
IMPORTANT : TOUTES les équipes jouent cette phase en même temps !

5. FINIR UNE STRUCTURE :

Quand un Architecte pense que la forme de son équipe est correcte, il retourne le sablier. Toutes les autres équipes ne disposent désormais plus que de 30 secondes pour finir leur structures !

6. VÉRIFIEZ LES STRUCTURES :

À la fin du sablier, tous les Bâtisseurs doivent s'arrêter. Chaque Architecte révèle alors leur **CARTES FORME**, et les Bâtisseurs y déposent leur structure pour vérifier qu'elle est bien correcte. Si c'est le cas, l'équipe marque des points selon les règles expliquées plus loin. Sinon, l'équipe ne marque aucun point.



7. FIN DE LA MANCHE

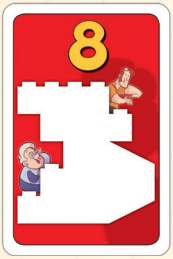
Après le décompte des points, le Meneur passe le sablier au joueur à sa gauche, qui devient le nouveau Meneur.

Quand tous les joueurs ont été une fois Meneur, la partie s'achève et le joueur avec le plus de points l'emporte !

IMPORTANT : les joueurs ne piochent jamais de nouvelles cartes Forme durant la partie ; ils doivent donc soigneusement choisir celle qu'ils veulent utiliser à chaque manche.

DÉCOMPTE DES POINTS

CHAQUE ÉQUIPE ayant correctement réalisé sa structure dans le temps imparti marque les points indiqués sur la **CARTE FORME** utilisée à cette manche. Parmi elles, l'équipe la plus rapide marque également les points indiqués sur la **CARTE RÈGLE** de la manche.



Pour compter les points, l'Architecte conserve la **CARTE FORME** réussie, tandis que le Bâtisseur prend une **CARTE FORME** quelconque de même valeur dans la pile correspondante.

L'Architecte de l'équipe la plus rapide prend également la **CARTE RÈGLE** de la manche, et son Bâtisseur prend une **CARTE POINTS** de la même valeur.

Les cartes utilisées pour compter les points doivent être empilées **FACE VISIBLE** devant le joueur, de façon à ce qu'on ne puisse voir que celle du dessus. Ainsi, ces cartes seront faciles à distinguer de celles que les joueurs ont en main (posées face cachée pendant le jeu), mais le total des points de chaque joueur est tenu secret.

Si une équipe ne parvient pas à reproduire correctement sa structure, sa **CARTE FORME** est défaussée et les deux joueurs ne marquent aucun point pour cette manche.

IMPORTANT : si l'équipe la plus rapide ne parvient pas à construire sa structure, personne ne gagne la carte Règle.

CARTES RÈGLE

Chaque **CARTE RÈGLE** indique une règle spéciale qui s'applique à **TOUTES LES ÉQUIPES** pour la manche en cours. Si une équipe ne respecte pas la **CARTE RÈGLE**, sa structure n'est pas validée et les deux joueurs ne marquent aucun point.

Pour être validée, la structure doit être construite en utilisant au moins une brique de chaque couleur. ***(1 point)***

Pour être validée, la structure ne doit pas comporter toutes les couleurs. ***(1 point)***

Les Bâtisseurs ne peuvent utiliser que leur "mauvaise" main. ***(2 points)***

Les Bâtisseurs doivent garder croisés l'index et le majeur de chacune de leurs mains. ***(2 points)***

Les Bâtisseurs doivent garder les yeux fermés. ***(2 points)***

Les Architectes ne peuvent pas parler. Ils ne peuvent que mimer et utiliser des gestes pour désigner les briques. ***(2 points)***

Les Bâtisseurs ne peuvent pas se servir de leurs pouces. ***(3 points)***

Les Architectes doivent tourner le dos aux Bâtisseurs, de façon à ce qu'ils ne voient pas la construction en cours. ***(3 points)***

Les Bâtisseurs doivent tenir la carte Forme dans une de leur main, tournée vers leur Architecte, de façon à ce que ce dernier puisse la voir mais eux non. De plus, ils doivent tenir la carte à l'envers (chiffre vers le bas). Ils ont le droit d'utiliser leurs deux mains pour construire (s'ils y parviennent…). ***(3 points)***

Les Architectes ne peuvent dire que OUI ou NON. Ils ne peuvent pas faire de mime ou de gestes pour désigner les briques. Les Bâtisseurs peuvent parler et poser toutes les questions qu'ils souhaitent, à l'exception de la valeur de la carte Règle. ***(3 points)***
ASTUCE : Si l'Architecte répète sans arrêt "NON", nous vous conseillons de lui demander si la brique que vous avez en main est la bonne, ou si toutes celles déjà placées sont bien correctes…

Sur les cartes Règle, l'Architecte est toujours représenté avec un tee-shirt bleu, tandis que le Bâtisseur porte un tee-shirt (ou un nœud) rouge.

BONUS : vous trouverez dans la boîte une carte Règle vierge. Vous pouvez l'utiliser pour imaginer votre propre règle spéciale. Dans ce cas, pensez à retirer du jeu une carte Règle de même valeur, selon votre choix.

N'hésitez pas à partager la règle que vous aurez imaginée sur notre page Facebook !

MODE SPRINT !

Ce mode de jeu, spécialement conçu pour que les plus petits puissent jouer, se joue de 2 à 4 joueurs, sans équipe.

1. Chaque joueur reçoit toutes les briques d'une même couleur.
2. Mélangez les 10 **CARTES POINTS** et empilez-les face cachée sur la table, puis révélez la première.
3. Mélangez 3 **CARTES FORME** de chaque valeur et placez-les sur la table en une seule pile de 12 cartes, face cachée.
4. Révélez la première **CARTE FORME** de la pile. Tous les joueurs commencent simultanément à construire la structure représentée sur la carte.Le premier qui finit retourne le sablier devant lui. Dès lors, tous les autres joueurs ne disposent plus que de 30 secondes pour achever leur structure.
5. À la fin du sablier, chaque joueur place sa structure sur la carte afin de vérifier qu'elle est bien correcte.
6. Chaque joueur qui a réussi marque les points indiqués sur la **CARTE FORME** en prenant une carte inutilisée de même valeur. Le joueur qui a retourné le sablier prend également la **CARTE POINTS** révélée. Si la structure de ce dernier n'est pas correcte, personne ne gagne la **CARTE POINTS**, qui est retirée du jeu.
7. Si la pile de **CARTES POINTS** n'est pas vide, revenez à l'étape 2 pour commencer une nouvelle manche.
8. La partie prend fin lorsque les 10 cartes Points ont toutes été révélées et remportées (ou retirées du jeu). Deux **CARTES FORME** de la pile ne seront donc pas utilisées. Le joueur avec le plus de points à la fin de la partie l'emporte.
9. Les **CARTES RÈGLE** ne sont pas utilisées pour le Mode SPRINT.

Brick Party, de *Luca Bellini*
Illustrations par *Erika Signini*
Graphisme par *Paolo Vallerga* - **www.scribabs.it**
Règles françaises par *Matthieu Bonin*

© 2015 IELLO pour la version française
IELLO. 9 avenue des Érables, lot 341,
54180 HEILLECOURT - FRANCE
www.iello.info
© 2015 POST SCRIPTUM.