

SLAPZI™

INSTRUCTIONS

SLAPZI est un jeu de vitesse! Vous devez être le premier / la première à jeter toutes vos cartes-photo.

PRÉPARATION ET DÉBUT DU JEU

5 cartes-photo sont distribuées à chaque joueur, qui les place toutes devant lui. Le tas de cartes-indice est ensuite placé face cachée au centre de la table.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

1. Un joueur prend la carte-indice en haut du tas et la place au centre de la table
2. Tout le monde regarde rapidement ses cartes-photo (à la fois devant et derrière) pour trouver une image adaptée à la carte-indice (par exemple, si la carte indice est “Il est doux”, les joueurs peuvent mettre une photo du gâteau, du biscuit, pastèque, etc.)
3. Le premier joueur à placer une de ses cartes-photo sur la carte-indice peut défausser cette carte-photo
4. Une nouvelle carte-indice est prise et le jeu continue
5. Le premier joueur à défausser toutes ses cartes-photo gagne.

SLAPZI™

AUSSI IMPORTANT... NOTES

- Si un joueur place une carte-photo invalide au-dessus de la carte-indice (en cas de désaccord, la majorité des autres joueurs se révolte), alors ce joueur doit reprendre sa carte-photo et, comme pénalité, il doit également prendre une nouvelle carte-photo du haut du tas (par exemple, cela peut se produire si un joueur place la photo du lapin sur la carte d'indice "Il est plus grand que toi").
- La photo sur la carte est ce qui compte. Par exemple, si la carte-indice est " Il est surtout bleu " et qu'un joueur met la photo de la valise rouge, indiquant qu'il y a des valises bleues, la carte photo n'est pas valide.
- Parmi les cartes-indice il y a deux cartes SLAPZI qui agissent comme un joker. Lorsqu'une carte SLAPZI est retournée, les joueurs peuvent prendre n'importe laquelle de leurs cartes-photo et la placer sur la carte SLAPZI. Le joueur qui fait cela d'abord jette sa carte-photo.

LE SLAPPER

Au lieu de retourner les cartes-indice à l'un des joueurs, une personne peut jouer le rôle de SLAPPER, qui est chargé de tourner et de lire la carte-indice. De plus, le SLAPPER est le juge officiel en cas de désaccord.

C'est aussi une façon fantastique de jouer quand il y a des enfants plus jeunes qui ne savent pas encore lire.

SLAPZI™

LES 7 VARIATIONS DU JEU

1. OU BIEN

Au lieu de prendre une seule carte-indice, deux sont prises. Chaque joueur regarde rapidement ses cartes-photo et essaie d'être le premier à mettre une carte qui correspond à UNE ou l'AUTRE carte-indice.

Vous pouvez jouer de deux manières différentes: jusqu'à ce qu'une seule carte-indice soit couverte par une carte-photo ou jusqu'à ce que LES DEUX cartes-indice soient couvertes.

2. OUI ET NON

Au lieu de prendre une seule carte-indice, deux sont prises. Les joueurs doivent trouver une carte-photo adaptée à une carte-indice, mais PAS adaptée à l'autre carte-indice (par exemple, si la première carte-indice est "Il est surtout rouge" et la seconde est "On le trouve dans l'eau", vous pouvez mettre la carte-photo du panneau d'arrêt, car elle est rouge, mais elle n'est pas dans l'eau).

3. SUPER

TOUTES les cartes-indice sont posées face cachée au centre de la table et tous les joueurs ont 5 cartes-photo. Vers le "Via!" chaque joueur commence à tourner les cartes-indice rapidement (une à la fois) pour correspondre à l'une de leurs cartes-photo. Le premier joueur à défausser toutes ses cartes-photo gagne. Si vous retournez une carte-indice, mais ne pouvez pas la couvrir avec une carte-photo, vous la retournez face cachée, avant de retourner une autre carte-indice.

SLAPZI™

4. DOUBLE

Au lieu de prendre une seule carte-indice, deux sont prises. Chaque joueur regarde rapidement ses cartes-photo et essaie d'être le premier à mettre une carte adaptée aux DEUX cartes-indice (par exemple, si la première carte d'indice est "Il est surtout rouge" et la seconde est "On le trouve dans l'eau", vous pouvez mettre la carte-photo du poisson rouge, car elle est rouge et est dans l'eau).

5. CONTRAIRE

Comme le jeu de base, mais dans ce cas les joueurs doivent mettre une carte-photo qui ne correspond pas à la carte-indice (par exemple, si la carte indice est " Il a plus d'un "E" ", vous devez mettre une carte photo de quelque chose qui a au plus une lettre E, comme cheval, kiwi ou grille-pain).

6. DOUBLE ET CONTRAIRE

Comme le jeu de base, mais dans ce cas deux cartes-indice sont prises et les joueurs doivent trouver une carte photo qui ne rentre dans aucun d'eux.

7. TROUVEZ L'INDICE

Comme le jeu de base, mais au lieu de distribuer aux joueurs les cartes-photo, des cartes-indice sont données et le tas de cartes-photo est placé au centre de la table. La première carte-photo est tournée et chaque joueur lit ses propres cartes-indice pour en trouver une qui convient à la carte-photo qui vient d'être tournée (par exemple, si la photo de gorille est tournée, les cartes-indice peuvent être placées "Il est plus grand que toi" ou "Il ne rentre pas dans un sac à dos" ou même "Il a un nombre impair de lettres").