

SWEET!

MATÉRIEL

- 40 cartes de jeu (5 sets de cartes de 1 à 8)
- 4 cartes Bonus (Chanceux, Curieux, Téméraire et Gourmand)
- 4 cartes Miel
- 6 cartes de départ numérotées de 2 à 7
- 1 règle



MISE EN PLACE

- 1 Distribuez à chaque personne **une carte de départ au hasard**, qu'elle place devant elle, face visible.
- 2 Mélangez les cartes de jeu, les cartes Bonus et les cartes Miel, puis éparpillez-les, face cachée, au centre de la zone de jeu, sans les superposer.
- 3 La personne ayant la carte de départ de plus faible valeur commence la partie.

Exemple de mise en place pour 3



Le jeu se déroule dans le sens horaire. Quand la première personne a fini son tour, c'est à celle à sa gauche de jouer, et ainsi de suite jusqu'à ce que quelqu'un gagne la partie.

BUT DU JEU

Être la première personne à obtenir une suite de cartes numérotées de 1 à 8 ou à révéler les 4 cartes Miel, et uniquement ces 4 cartes, durant son tour.

TOUR DE JEU

Lorsque votre tour débute, vous **devez** retourner **une carte** de votre choix présente dans l'aire de jeu. **Si aucune condition de fin de tour ne se réalise**, vous pouvez mettre fin à votre tour volontairement **OU** retourner **une nouvelle carte de l'aire de jeu**.

▶ Retourner une nouvelle carte de l'aire de jeu

Choisissez une carte face cachée et révélez-la. Vérifiez **si une condition de fin de tour se réalise**.

- Si c'est le cas, votre tour prend fin.
- Si ce n'est pas le cas, vous pouvez mettre fin à votre tour volontairement **OU** retourner **une nouvelle carte de l'aire de jeu**.

▶ Mettre fin à son tour volontairement

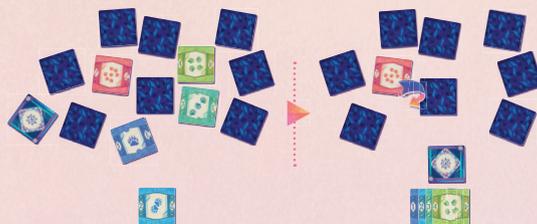
Vous pouvez, après avoir révélé une carte dans l'aire de jeu, décider de mettre fin à votre tour pour limiter les informations dévoilées aux autres et/ou **recupérer** des cartes qui respectent la règle de prise.

RÈGLE DE PRISE

Quand vous mettez fin volontairement à votre tour, vous pouvez prendre une ou plusieurs cartes vous permettant de poursuivre votre suite de cartes ainsi qu'une ou plusieurs cartes Bonus.

Retournez les cartes non prises, face cachée, sans les déplacer.

Exemple



Nelly décide d'arrêter son tour après avoir révélé les cartes 1, 3, 4 et 7, et la carte Curieux. Elle possède la carte 2 devant elle, donc elle intègre les cartes 1, 3 et 4 à sa suite, prend la carte Curieux, qu'elle place au-dessus de sa suite et retourne la carte 7, face cachée.

- Il est possible de mettre volontairement fin à votre tour même si vous n'avez aucune carte à intégrer à votre suite.

▶ Condition de fin de tour

Votre tour prend **immédiatement fin** si :

- Vous **révélez une carte de valeur identique à une autre carte déjà visible au centre de la table OU déjà dans votre suite**. Retournez les cartes non prises, face cachée, sans les déplacer.

Exemple

- 1 **Loïc possède dans sa suite les cartes 2, 3, 4, 5 et révèle une carte 7^a puis 2^b dans l'aire de jeu. Comme il a déjà cette valeur dans sa suite : son tour prend fin, et il remet les cartes révélées, face cachée, sans les déplacer.**



- 2 **Loïc révèle les cartes 7^a, 2^b, puis 7^c. Il vient donc de révéler une carte dont la valeur était déjà présente au centre de la table : son tour prend fin, et il remet les cartes révélées, face cachée, sans les déplacer.**



- Vous **révélez la 4^e carte Miel, sans avoir révéler aucune autre carte numérique et/ou Bonus**. Vous remportez alors immédiatement la partie ! Félicitations !

- Si vous révélez les 4 cartes Miel, en ayant révélé une ou plusieurs autres cartes numériques ou Bonus, votre tour ne prend pas fin, vous ne gagnez pas la partie et vous pouvez continuer à jouer.
- Révéler une carte Miel n'a aucun effet, sauf si c'est la 4^e et qu'aucune autre carte numérique ou Bonus n'a été révélée à ce tour.

- Les cartes Miel ne sont jamais prises. Elles restent tout le temps au centre de la table et sont remises face cachée après chaque tour sans condition de victoire déclenchée.

Marion révèle une carte Miel (a), une carte 2 (b), puis 3 cartes Miel (c, d, e) l'une après l'autre.

Comme il y a une carte de valeur numérique révélée, elle ne gagne pas la partie, et elle peut continuer à jouer. Elle vient de donner une information cruciale aux autres personnes qui pourront tenter une victoire aux 4 cartes Miel !



À la fin de votre tour

Si vous n'avez pas remporté la partie en obtenant une suite de 1 à 8 devant vous, ou grâce aux cartes Miel, c'est à la personne à votre gauche de jouer son tour.

CARTES BONUS



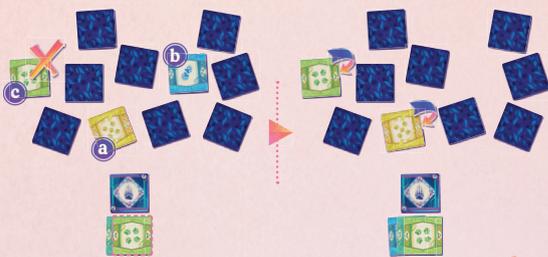
Téméraire (prendre une carte malgré l'échec)

Placez la carte Téméraire devant vous.

À partir de maintenant, quand vous révélez une carte d'une valeur identique à une carte que vous avez déjà révélée durant ce tour, ou que vous possédez durant votre suite : vous mettez fin à votre tour obligatoirement, mais vous pouvez récupérer **UNE** carte révélée qui peut s'intégrer à votre suite **ou** **UNE** carte Bonus.

Exemple.....

Roxanne possède les cartes 3 et 4 dans sa suite, et la carte Téméraire. À son tour, elle révèle les cartes 5 (a), 2 (b), puis 4 (c). Son tour s'arrête, et elle décide de prendre la carte 2 pour l'intégrer à sa suite.



Chanceux (la carte joker)

Placez-la à gauche ou à droite de vos cartes déjà récupérées. Cette carte devient la valeur qu'il vous manquait à cet emplacement. Elle reste à cette place pendant toute la partie.

Exemple.....

Roxanne a déjà devant elle les cartes 3, 4 et 5. Elle peut décider que la carte Chanceux devient un 2 ou un 6.



Comme la carte Chanceux ne possède pas de valeur numérique, si vous retournez, lors de vos prochains tours, une carte de la valeur remplacée par la carte Chanceux, cela ne met pas fin à votre tour.



Curieux (regarder une carte au début de son tour)

Placez la carte Curieux devant vous.

Au début de vos prochains tours, vous pourrez regarder secrètement une carte au centre de la table et la remettre face cachée à sa place. Vous pourrez ensuite commencer normalement votre tour en révélant une carte de votre choix (pas forcément celle regardée secrètement).



Gourmand (victoire au miel plus facile)

Placez la carte Gourmand devant vous.

Lors d'un de vos prochains tours, vous pourrez gagner immédiatement la partie en révélant seulement 3 cartes Miel (sans aucune autre carte numérique) au lieu de 4.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin dès qu'une personne possède, à la fin de son tour, une suite de cartes de valeur 1 à 8 devant elle **OU** si une personne révèle les 4 cartes Miel sans aucune autre carte numérique durant son tour.



GRRRE Games est un éditeur familial grenoblois créé par Céline et Florian en 2018.

Voici quelques-uns des autres jeux édités par GRRRE Games.



AMBIANCE

DANY



3-8 | 30' | 14+

Assemblez des cartes pour communiquer entre vous et trouver qui est Dany parmi vous.

« Plus de 100 000 exemplaires vendus. »

HANTISE



6-12 | 30' | 14+

Exorcisez un esprit maléfique dans un lieu plongé dans le noir.

« Une expérience unique et inclassable. »



KITSU



2/4/6 | 15' | 10+

Atteignez la sagesse avant l'équipe adverse en jouant habilement vos cartes Kitsu !

« Fous rires et retournements de situation. »

RÉFLEXION

NIDAVELLIR



2-5 | 45' | 10+

Créez la meilleure équipe de Nains grâce à un système d'amélioration de pièces original et satisfaisant.

« Vendus dans plus de 20 pays différents. »

Avec la même mécanique, retrouvez **NAINS**

STRANGE WORLD ABOVE THE CLOUDS



1-4 | 15' | 10+

Gardez ou passez des cartes à vos adversaires pour construire un monde atypique et étrange.

« Faites au mieux avec le pire. »

Dans le même format Super Mini Box, des jeux à transporter, retrouvez :

Gold'n Crash, 5 Royaumes, Mythic Arena.



Trouvez nos autres jeux sur notre site <https://www.grrre-games.com>.

CRÉDITS

Auteurs Gautier de Cottreau et Anthony Martin

Illustrateur Crocotame

Développement GRRRE Games

Mise en page Crocotame

Relecture Arnyanka

Typographies Arima Koshi by Joana Correia and Natanael Gama, Fortnight by BaleType, Changa by Eduardo Tunni