



# PLUCKIN' PAIRS™

Devinez quelles paires seront les plus populaires ?



## Contenu

150 cartes  
1 bloc de scores | de réponses  
1 sablier 90 secondes  
1 carte piocher | défausser  
Des crayons

## Installation

Placez le deck de cartes sur un de ses côtés. Donnez à chaque joueur une feuille de réponse et un crayon

## Aperçu du Jeu

La partie se déroule en 6 manches. Dans chaque manche, vous allez disposer 11 Cartes Illustrées et les joueurs tentent de créer des paires en se basant sur les thèmes, les relations ou toutes autres idées qui leurs viennent à l'esprit en voyant ces cartes.

*Alors que c'est très drôle d'expliquer pourquoi vous avez associé deux cartes, il n'est pas obligé que la relation créée ait un sens. Les liens entre les cartes peuvent être clairs, directs, drôles ou tout simplement étranges.*

*Amusez-vous, c'est tout!*

## Comment Jouer

Au début de chaque manche, disposez 11 cartes au hasard ; faces visibles, au centre de la table.

Dès que les 11 cartes ont été révélées, retournez le sablier, les joueurs ont alors 90 secondes pour secrètement relier les cartes deux à deux et inscrire les paires créées sur leur feuille de scores / réponses. Seules les paires inscrites sur la feuille avant la fin du sablier pourront rapporter des points !

Vous pouvez mettre la 11ème image qui n'a pas de paire dans la case Laissée Pour Compte, elle ne rapportera pas de points.

Dès que tout le monde a terminé, choisissez un joueur qui va annoncer ses paires. Lorsqu'une paire est annoncée par ce joueur, il lève la main. Tous les autres joueurs qui ont la même paire

lèvent la main. Tous ceux qui ont la main levée marquent un point par main levée, ils écriront le score obtenu sur la feuille de score sous cette paire.

Attention **si tout le monde a levé la main**, cette paire vaut zéro point. **Si personne d'autre ne lève la main pour la paire annoncée**, cette paire vaut zéro point. Le premier joueur continue à lire la liste de ses paires jusqu'à ce qu'il ait fini. On continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre avec chaque joueur qui lit sa liste de paires pour lesquelles il n'a pas encore eu de points.

Pour la manche suivante, retournez les 11 cartes. Dès que vous avez utilisé les deux côtés des cartes, défaussez-les et piochez en 11 nouvelles.

## Fin du Jeu

La partie se termine à la fin de la sixième manche. Additionnez les résultats obtenus lors des six manches. Celui qui a le score le plus élevé l'emporte!

## AJUSTER LA DURÉE DES MANCHES DE PLUCKIN' PAIRS :

Pour des parties plus longues ou plus courtes, dès le début de la partie vous pouvez décider de jouer plus ou moins de manches.

## LAISSÉE POUR COMPTE :

Vous pouvez choisir de marquer des points pour la carte laissée de côté dans la case Laissée Pour Compte. Si vous le faites, cela vaudra deux fois (2 X) le nombre de mains levées en points!

**Auteur:** Stephen Glenn

**Éditeur:** Frank DiLorenzo

**Titre:** Frankie DiLorenzo

**Illustrations:** Scott Fleenor

**Conception Graphique:** Jenn Vargas

**Traduction française:** Stéphane Athimon,  
Natacha Athimon-Constant

**Remerciements particuliers pour les nombreux tests:**

Tidewater Area Gaming Society (TAGS)

©2012 R&R Games Inc., all rights reserved.

