

+01 +2 +9

RÈGLE DU JEU



CONTENU

- 60 Cartes Avocats
- 4 Cartes Changement de Sens
- 4 Cartes Smash
- 2 Cartes Guacamole

Ridley's
GAMES

Ridley's is a trademark of Chronicle Books LLC
680 2nd Street, San Francisco, CA 94107, USA
Distributed in the UK by Abrams & Chronicle Books Ltd.
18 Queen Square, Bath, BA1 2HN, UK
Distributed in EU by
Carletto Deutschland GmbH, Kressengartenstrasse 2
90402 Nuernberg, Germany
chroniclebooks.com/ridleysgames
© 2025 Chronicle Books LLC. All rights reserved.

Distribution en France:
Blackrock Games
ZA du Pra de Serre
63960 Veyre-Monton
France
www.blackrockgames.fr



GME032

BUT DU JEU

Sois le premier à te débarrasser de toutes tes cartes de ta pile.

SAVEUR ET DEXTÉRITÉ

Mélange les cartes et forme des piles égales devant chaque joueurs.

On joue dans le sens horaire. Le dernier joueur ayant manger du guacamole commence.

LE PRINCIPE !

- Retourne la première carte de ta pile et pose-la au milieu de la table.



- On continue ainsi: le joueur suivant dans le sens horaire retourne une carte et la pose au milieu.
- Si deux cartes jouées de suite comportent le même nombre d'avocat, c'est un Smash ! Tous les joueurs doivent alors taper avec leur main sur les cartes au milieu de la table. Le dernier joueur à réagir perd cette manche et ramasse toutes les cartes. Il les glisse sous sa pile.

Exemple de Smash:

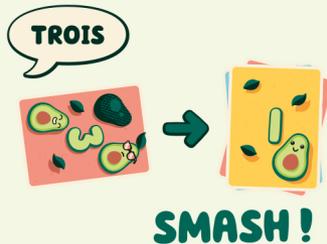


- Le perdant entame une nouvelle manche en posant la première carte de sa pile au milieu de la table.

MAIS CE N'EST PAS TOUT ! IL FAUT AUSSI COMPTER LES AVOCATS

- En retournant tes cartes, tu dois compter **chaque carte retournée** à voix haute – le premier joueur commence par «un avocat».
- Le joueur suivant dit donc «deux avocats» et ainsi de suite. Comptez jusqu'à «15 avocat», puis dans le sens inverse jusqu'à «un avocat».
- Si le chiffre inscrit sur la carte retournée correspond au chiffre qui vient d'être annoncé à voix haute, c'est un Smash!

Exemple d'un Smash de décompte :



CHANGEMENT DE SENS

- Lorsqu'une carte de changement de sens est retournée, le sens de jeu change immédiatement. Ce sens reste valable jusqu'à la fin de la manche, ou jusqu'à ce qu'une autre carte de changement de sens soit retournée.
- Si deux cartes de changement de sens sont retournées l'une après l'autre, c'est aussi un Smash!



CARTES SMASH ET GUACAMOLE

- Si tu retournes une carte Smash!, c'est automatiquement un Smash!
- Si tu retournes une carte Guacamole, tous les joueurs doivent crier «Guacamole!». Le joueur qui réagit en dernier, perd. Si une carte Guacamole est retournée et qu'un joueur tape au milieu de la table par erreur, c'est ce joueur-ci qui perd, et non le joueur ayant crié «Guacamole» en dernier. Si plusieurs joueurs tapent au milieu de la table par erreur, les cartes sont réparties entre eux à part égale. C'est lui qui **perd** la manche, quel que soit le joueur qui a crié en dernier.



De manière générale: si un joueur se trompe lors du décompte de cartes ou qu'il tape au milieu de la table par erreur, il doit prendre toutes les cartes.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un ou plusieurs joueurs n'ont plus de cartes, vous jouez jusqu'à la prochaine carte Smash! ou Guacamole. Le joueur qui survit à cette carte, c'est-à-dire qui n'a plus de cartes, gagne la partie. Si plusieurs joueurs n'ont plus de cartes, il y a plusieurs gagnants.

RÈGLES SPÉCIALES POUR LES PROS DU SMASH

En cas de changement de sens, les joueurs doivent immédiatement commencer à compter à rebours. Ainsi, si tu retournes la carte de changement de sens à la carte «huit avocats», le joueur suivant doit poser une carte et dire «sept avocats».

Les joueurs comptent jusqu'à «un avocat», puis en sens inverse jusqu'à «15 avocats» et ainsi de suite. S'il y a deux raisons pour un Smash, c'est un «Double-Smash» et rien ne se passe. Si un joueur tape au milieu de la table par erreur, il perd la manche et doit ramasser les cartes!

Exemple de Double-Smash:

