

FaBien Chevillon

HARi

SMASH!
PARTY

GRIZZY & LES LEMMINGS



Règles Du jeu

4+



2-6



15'



SAVANA

APERÇU et BUT DU JEU

Impossible pour Grizzly de faire la sieste : les Lemmings ont encore décidé de jouer avec les feux d'artifice ! **Viiiite, aidez Grizzly à les arrêter à grands coups de poêle avant que tout n'explose !**

Lancez les dés et tapez sur la carte montrant les 2 Lemmings représentés sur les dés. Récupérez la carte, puis placez-la devant vous. La carte peut se trouver autour de la pioche, devant un joueur ou dans la pioche. Si la carte est devant vous, tapez dessus pour la protéger et éviter qu'un autre joueur ne vous la vole ! Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche, le joueur qui a le plus de cartes devant lui gagne la partie.

Bon à savoir : il y a 6 Lemmings différents et chacun apparaît une fois sur chaque dé. Les 21 cartes montrent toutes un duo différent de Lemmings. Ainsi, à chaque lancer de dés, il y a forcément une carte unique qui correspond !

Matériel



21 cartes

2 dés

Mise en Place

- Mélangez les cartes, puis formez une pioche face cachée au centre de la table.
- Piochez ensuite 7 cartes et disposez-les face visible autour de la pioche.
- Enfin, chaque joueur pioche 1 carte et la place devant lui, face visible.

Déroulement du jeu

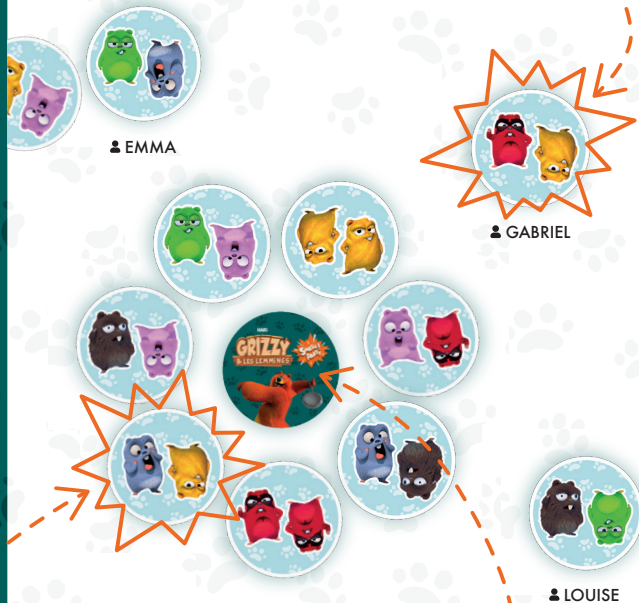
Le plus jeune joueur lance les dés ! **Soyez le plus rapide à taper sur la carte qui montre les 2 Lemmings représentés sur les dés.**

Trois situations peuvent alors se produire :

- 1** La carte se trouve parmi les 7 cartes autour de la pioche : le premier joueur qui tape dessus la récupère et la place devant lui, face visible. Piochez ensuite une nouvelle carte pour la remplacer afin qu'il y ait toujours 7 cartes face visible autour de la pioche.



- 2** La carte se trouve devant un joueur : le premier joueur qui tape dessus la récupère et la place devant lui, face visible. Si le joueur qui la possède tape dessus en premier, il protège sa carte et la garde devant lui !



- 3** La carte ne se trouve ni autour de la pioche, ni devant un joueur : elle se trouve forcément dans la pioche ! Le premier joueur qui tape sur la pioche récupère la première carte de la pioche et la place devant lui, face visible.



Le joueur qui vient de récupérer une carte lance les dés : un nouveau tour commence !

Attention : les cartes devant les joueurs doivent toujours rester entièrement visibles, sans se superposer, afin que tout le monde puisse les voir facilement.

En cas d'erreur : si un joueur tape sur la mauvaise carte ou s'il tape sur la pioche alors que la bonne carte se trouve autour de la pioche ou devant un joueur, il doit remettre l'une des cartes qui se trouvent devant lui sous la pioche. S'il n'a aucune carte devant lui, il s'en sort... pour cette fois !

Fin De la Partie

Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche, la partie est terminée et le joueur qui a le plus de cartes devant lui gagne la partie. En cas d'égalité, les joueurs concernés s'affrontent dans un dernier tour : un joueur tiers lance les dés et le premier à taper sur la bonne carte gagne la partie !



Scannez ce QR code,
nous vous enverrons
une petite surprise !



crédits

© HARI

Auteur : Fabien Chevillon

Chefs de projet : Élodie Blüm & Jean-Xia Chou

Directeur éditorial : Romain Chemière de Carné

© 2026 SAVANA. Tous droits réservés.

30 Bd du Général Leclerc, 59100 Roubaix, FR
savana-games.eu • @savanagames_fr

