

SUPER POSE

BUT DU JEU :

Agencez habilement vos cartes pour créer des zones **d'au moins QUATRE ICÔNES IDENTIQUES ADJACENTES** et marquez un maximum de points en réalisant des «SUPER-POSE» sans jamais écraser de fleurs ! Vous pourrez agrandir ces zones ou les relier entre elles pour marquer des points supplémentaires. Une fois toutes les cartes posées, le joueur qui totalise le maximum de points remporte la partie.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède la **plus grande zone construite** qui l'emporte. Si l'égalité se poursuit, c'est celui qui possède le **plus grand nombre de zones construites** qui est déclaré vainqueur. *Nous vous souhaitons un très bon jeu !*

Contenu de la boîte de jeu :

- 90 cartes de dimension 58*88 mm :
 - Un paquet de 12 cartes pour chaque joueur : Chat/jaune, Papillon/rouge, Éléphant/vert, Poisson/bleu, Lapin/orange, Oiseau/violet, et 1 carte d'aide de jeu dans votre langue.
 - 5 cartes de « démarrage », 3 cartes « piste de score », 1 carte « premier joueur ou joueuse » et 2 cartes : « règles avancées » et « jeu en équipe ».
- 9 jetons « joueur » en carton de formes et de couleurs différentes, et 6 marqueurs « d'équipe ».

DÉBUT DE PARTIE :

SUPER-POSE se joue avec une main de départ identique pour tous de 3 cartes (marquées par 2 losanges) et d'une pioche de 5 ou 9 cartes par joueurs. *Pour la première partie, écarter les 4 cartes marquées par deux cercles au centre.*



Les 4 cartes avec cercles à écarter pour la 1ère partie ou des parties rapides.



Main de départ, cartes avec les 2 losanges.

Pioche de 5 cartes à mélanger.



Jetons joueur de votre icône.



Carte 1^{er} joueur, Marqueur d'équipe, Carte d'aide.

Retournez la 1^{re} et la 2^e carte pour agrandir la piste si nécessaire

Piste de score :

0	4	8	12	16	20	24	28	32
1	5	9	13	17	21	25	29	33
2	6	10	14	18	22	26	30	34
3	7	11	15	19	23	27	31	35

MISE EN PLACE :

Chaque joueur choisit un paquet d'une couleur/icône (en exemple : *jaune/Chat*). Le 1^{er} joueur est celui qui a posé la boîte du jeu sur la table. Il prendra la carte « premier joueur ». **Pour votre 1^{re} partie** prenez les 3 cartes de démarrage recto-verso (avec les cases noires) et laissez dans la boîte les 2 cartes de démarrage comprenant des icônes « Fleurs ».

Dans l'ordre et le sens de son choix, le 1^{er} joueur positionne ses 3 cartes, en faisant superposer 2 cases noires entre elles, **sans jamais masquer d'icônes**. C'est le début du « plateau de jeu ». (Notez que pendant la partie vous pourrez recouvrir les cases noires). La partie peut débuter, les règles suivantes s'appliquent quel que soit le nombre de joueurs.



TOUR DE JEU :

En jouant dans le sens horaire, à votre tour, posez une carte puis piochez-en une nouvelle, pour revenir à **une main de 3 cartes** (sauf lorsque votre pioche est vide). C'est ensuite à votre voisin de gauche de jouer. Durant la partie vous jouerez la totalité de vos cartes.

RÈGLE DE LA CARTE EN JEU :

Vous n'êtes pas autorisé(e) à sortir une carte de votre main pour simuler ou vérifier son placement sur le « plateau de jeu », puis finalement la remettre dans votre main de 3 cartes. Une carte qui **sort** de votre main doit **impérativement être jouée**. À vous de ne pas vous tromper !

Cependant, rien ne vous empêche pendant votre tour ou celui des autres joueurs de tourner vos cartes **dans votre main**, pour simuler le meilleur placement ou la meilleure orientation.

POSER UNE CARTE :

Pour pouvoir poser une carte il faut qu'**au moins une icône** de la carte mise en jeu, qu'elle soit de votre couleur/icône ou pas, **RECOUVRE** une **ICÔNE IDENTIQUE déjà présente** sur la table, **nommez-la** pour les autres joueurs, **ET** qu'**au moins une autre icône** (n'importe laquelle) soit **en contact direct avec la table**. L'orientation finale de votre carte est totalement libre (à l'envers, à l'horizontale, à la verticale).



VOUS NE POUVEZ DONC PAS RECOUVRIR INTÉGRALEMENT des cartes déjà en jeu avec les 6 icônes de votre carte.

1 CONSTRUIRE UNE ZONE :

Une zone est un ensemble d'icônes identiques dont les **icônes sont adjacentes orthogonalement**, **ET** elle doit être formée par la superposition d'au moins **DEUX cartes DIFFÉRENTES**.

Au début du tour d'un joueur, une zone « EXISTE » si :
-> elle est constituée de **4 icônes (ou plus) identiques et adjacentes**.

3 icônes identiques côte-à-côte ne représentent rien (hormis une belle opportunité de faire une « SUPER-POSE » en ajoutant une autre icône lors d'un prochain tour).

-> Une zone de 4 icônes est une « SUPER-POSE » qui rapporte 4 points.

-> Une zone de 5 icônes ou plus ne rapporte que 3 points.



2 AGRANDIR UNE ZONE :

Pour agrandir une zone « EXISTANTE », il faut **augmenter son nombre d'icônes** en posant une carte avec des icônes identiques à la zone existante.

Exemple : Cette zone de 5 icônes passe à 7 icônes à la fin du tour. Elle est agrandie de +2 icônes.

En agrandissant une zone, vous pouvez modifier sa forme.

Si la nouvelle forme compte 1 icône de plus qu'avant, vous gagnez 1 point. Si elle en compte 2 de plus, vous gagnez 2 points. Si elle en compte 3 ou plus, vous gagnez 3 points.



Si vous avez une zone existante de 5 icônes et que vous modifiez sa forme pour la ramener à 4 icônes, **ce n'est pas un agrandissement, c'est une réduction de zone. CELA NE RAMÈNE AUCUN POINT**. De plus, une zone dont la forme est modifiée **sans augmentation** du nombre d'icône **ne ramène pas de point non plus**.

3 RELIER UNE ZONE :

Il est possible de relier avec **1 carte**, 2 zones existantes **séparées par au moins une icône différente**, créant ainsi une seule zone de grande taille.

Exemple : avec la carte mise en jeu, en recouvrant l'icône « Oiseau » de droite, vous reliez les zones existantes de 4 et de 5 icônes « Lapin » (Fig. 1) par un « pont » de 3 nouvelles icônes « Lapin ».

Ce placement habile permet de créer une zone de 12 icônes « Lapin » au total et de **gagner 4 points**. Un bon moyen pour trancher en cas d'égalité si cette zone reste intacte jusqu'à la fin de la partie.



Fig. 1



Même exemple en jouant à la place la carte ci-contre : vous pouvez recouvrir l'icône «Lapin» le plus à gauche de la zone existante de 5 «Lapins» (Fig. 1) avec celle de droite sur votre carte, créant ainsi une zone finale de 10 icônes. En recouvrant la seule icône «Poisson» avec cette carte, vous reliez les 2 zones séparées.

-> **Conseil** : Gardez votre carte à 3 icônes «Lapin» pour réaliser plus tard dans la partie une «SUPER-POSE» (les cartes possédant 3 icônes identiques sont très pratiques pour cela).

4 L'ICÔNE « FLEUR » :

Cette icône particulière **ne peut en AUCUN CAS être recouverte**, quelle que soit l'icône (pas même un «Caméléon»).

La «Fleur» **ne sert jamais** pour poser une carte. Elle peut recouvrir d'autres types d'icône, **mais jamais** une icône de type «Fleur».

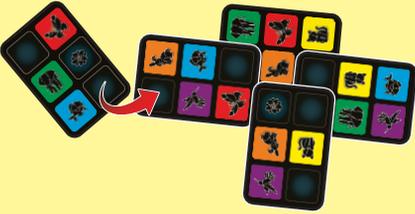
C'est simple : **«On n'écrase pas les fleurs, jamais !»**



- UNE FOIS LES PREMIÈRES PARTIES JOUÉES -

MISE EN PLACE :

Maintenant que vous connaissez toutes les bases du jeu, vous pouvez ajouter les 2 cartes de démarrage avec les «Fleurs» en complément des 3 cartes de démarrage utilisées précédemment, variant ainsi la mise en place de départ et offrant de nouveaux défis dès le début de partie !



En début de partie, vous aurez donc 3 ou 5 cartes positionnées sur la table de jeu. Les règles de pose et de chevauchement de ces cartes restent inchangées.

Augmenter votre pioche :

Si vous le souhaitez, vous pouvez ajouter à votre pioche les 4 cartes écartées précédemment pour obtenir une pioche à 9 cartes.

★ L'ICÔNE « CAMÉLÉON » :

Durant votre tour, l'icône **joker** «Caméléon» de votre carte ou celles visibles sur le plateau de jeu **peuvent** prendre la forme de l'icône avec laquelle elles **entrent en contact**. Soit par **recouvrement** (du dessus ou du dessous), soit lorsque l'icône joker «Caméléon» est en contact **adjacent orthogonalement** avec une autre icône (voir ci-après).



RECOUVREMENT : Lors de la pose de votre carte vous pouvez donner une forme à l'icône «Caméléon» sur votre carte en fonction d'une autre du plateau de jeu (ou l'inverse), vous permettant ainsi de poser votre carte.

Dans l'exemple ci-dessous, elle devient un «Lapin». **Attention** : lors de ce même tour, vous ne pourrez pas la transformer en icône «Poisson» pour en faire une «SUPER-POSE».



Pour cette position de la carte.

ADJACENT : Pour utiliser un «Caméléon» précédemment en jeu, posez une carte de sorte qu'elle soit en contact adjacent orthogonalement avec lui. Il prendra alors la forme de l'icône adjacente **présente sur la carte**. **À la fin de votre tour, il reprendra sa forme de joker**.

S'il n'a pas été utilisé «par recouvrement» dans ce tour, vous pouvez faire de même entre un «Caméléon» présent sur la carte que **vous venez de poser** et une icône du plateau.



Fig. 2

ATTENTION : Vous ne pouvez pas annoncer la forme de votre choix pour un «Caméléon» qui n'est pas en contact adjacent avec la carte que vous posez **durant votre tour**.

CAS PARTICULIERS :

Il peut arriver en cours de jeu qu'un «Caméléon» se trouvant sur la carte que vous jouez soit en contact adjacent avec un autre «Caméléon» déjà en jeu. Un Caméléon peut en recouvrant un autre, utiliser une fois votre carte posée la règle «ADJACENT».

Fig. 3 : le «Caméléon» que vous jouez «par recouvrement» prend la forme d'un «Lapin». Comme un autre «Caméléon» lui est adjacent, vous pouvez lui faire prendre la forme d'un «Lapin» et ainsi créer un combo «SUPER-POSE» de 4 points.

Pour le joueur suivant, les «Caméléons» **redeviennent des jokers utilisables**, la «zone» construite précédemment **n'existe plus**.



Fig. 3



JOUER EN ÉQUIPE :



Vous pouvez jouer en équipe de 2 joueurs à SUPER-POSE en utilisant les marqueurs d'équipe «Griffon d'or», «Dragon d'argent» et «Licorne de bronze».

Distribuez les marqueurs face cachée, puis retournez-les pour découvrir votre équipier. Ou mettez vous d'accord entre vous. Les points des deux coéquipiers sont cumulés sur la piste de score, en utilisant comme marqueur de score le jeton correspondant à l'équipe. Le reste des règles se trouve sur la carte «JOUER EN ÉQUIPE».

-> **Attention** : En équipe, vous ne jouerez sans doute pas toutes vos cartes.

RÈGLE AVANCÉE :

Pour les joueurs aguerris, vous pouvez jouer avec la carte «RÈGLE AVANCÉE» qui permet de gagner des points à la **création de chacune de vos 3^e et 5^e zones visibles** sur le plateau de jeu. En équipe, gagnez ces points bonus en ne comptabilisant que les zones visibles que **VOUS** avez créées (pas celles de votre équipier).

-> **Note** : Marquer ce point est valable même si vous construisez votre 3^e zone avec une icône «Caméléon». Cependant à la fin de votre tour cette zone n'existera plus, vous n'aurez alors plus que 2 zones visibles. Il est donc possible de marquer **PLUSIEURS FOIS DANS LA PARTIE** ce point supplémentaire !



Ce jeu est conçu pour s'adapter aux différentes formes de daltonisme en s'appuyant sur le contraste entre les formes et les couleurs des icônes «animaux» et «animaux fantastiques» (jeu en équipe), et de nos jetons marqueurs de score. Sans le savoir, des personnes autour de nous ne voient pas exactement la même chose que vous. Prêtons attention les uns aux autres et jouons ensemble.

Dans ce jeu, le terme «joueur» est un terme générique qui désigne les joueurs et les joueuses dans leur ensemble : Celui, celle qui joue pour se divertir, seul(e) ou avec d'autres personnes.

SUPER-POSE est un jeu imaginé, dessiné et conçu par Flavien CHAMPENOIS et David ALLANIC. Il est édité par le STUDIO TWIN GAMES, www.studio-twin-games.com.

Les auteurs ont voulu **SUPER-POSE** comme un jeu accessible, d'une grande rejouabilité, où chaque partie, différente de la précédente, proposera une progression et une profondeur de jeu. Un jeu malin et très accessible. Facile à emmener partout. À partager en famille ou entre ami(e)s.

Nous tenons à remercier toutes les personnes qui ont permis cette aventure. Coline, Éléanore, Bérengère, Gaëlle, Florence, Gaëlle, Alexandre, Marianne, Mireille, Bernard, Udit, Marie-France, Marine, Nicolas, Julien, Anaïs, les joueurs d'Orléans joue, les testeurs anonymes, des boutiques de jeux ludiques, les membres de la UEJ (Union des Éditeurs de Jeux de société), Chris de SBG, Crok Meeple et bien d'autres qui ont un jour croisé la route de ce projet tout particulier qui a connu plusieurs vies avant de devenir ce qu'il est aujourd'hui.

Partagez-nous vos parties et ce qui vous a plu sur les réseaux !