

# SUPER POSE

## Contenu de la boîte de jeu :

- 90 cartes en 58\*88 mm :
  - 6 paquets de 13 cartes, Chat/jaune, Papillon/rouge, Éléphant/vert, Poisson/bleu, Lapin/orange, Oiseau/violet, un paquet pour chaque joueur.
  - 7 cartes de « démarrage ».
  - 3 cartes « piste de score ».
  - 2 cartes « aide de jeu ».
- 6 jetons en bois de couleurs différentes.



## But du jeu :

Dans SUPER-POSE, agencez habilement vos cartes pour créer des zones **d'au moins quatre icônes** et marquez un maximum de points en réalisant des « SUPER-POSE ».

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.

## Début de partie :

SUPER-POSE se joue avec une main de départ identique pour tous les joueurs de 3 cartes (symbolisées par 2 losanges) et avec une pioche de 4, 5, 8 ou 9 cartes.

*Pour la première partie écartez les 5 cartes comprenant des « Fleurs » et des « Caméléons ».*



Main de départ,  
cartes avec les  
2 losanges.



Pioche de  
4 cartes à  
mélanger.



Les 5 cartes à écarter  
(Fleurs et Caméléons)  
pour la 1ère partie.



Piste de  
score.



Retournez la 1ère  
carte pour agrandir  
la piste si nécessaire

## Mise en place :

Chaque joueur choisi un paquet d'une couleur/icône (exemple : *Jaune/Chat*). Le 1er joueur est celui qui prend le plus vite la pose (comme pour une photo par exemple).

Pour votre 1ère partie gardez les 3 cartes de démarrage recto-verso et laissez dans la boîte les cartes de démarrage avec les icônes « Fleurs » et les icônes « Caméléons ».

Dans l'ordre et le sens de son choix, le 1<sup>er</sup> joueur positionne ces 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 1 carte puis, pour revenir à **une main de 3 cartes** piochez-en une nouvelle (sauf lorsque votre pioche est vide). Durant la partie vous jouerez la totalité de vos cartes. C'est ensuite à votre voisin de gauche de jouer.

### **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 même **icône déjà présente** sur la table, **nommez là** 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 six icônes de votre carte.

## CONSTRUIRE UNE ZONE :

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

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

Une zone de 5 cases ou plus ne rapporte que 3 points.



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

3 cases d'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).

### **AGRANDIR UNE ZONE :**

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

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



En agrandissant une zone, vous pouvez modifier sa forme. Si la nouvelle forme compte 1 case 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 cases et que vous modifiez sa forme pour la ramener à 4 cases, **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 changer** son nombre d'icône **ne ramène pas de point non plus.**

## RELIER UNE ZONE :

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



Fig. 1

Exemple : avec la carte mise en jeu, en recouvrant l'icône « Colibri » 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.



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 « Lapin » (Fig. 1) avec celui de droite sur votre carte, créant ainsi une zone finale de 10 icônes.

En recouvrant la seule case d'icône « Poisson » avec cette carte, vous reliez les 2 zones séparées.

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).

## - PARTIE À 8-11-12 CARTES -

### Mise en place :

Maintenant que vous connaissez toutes les bases du jeu, vous pouvez ajouter les 2 cartes avec les « Fleurs » et/ou les 2 cartes avec les « Caméléons » (toujours par paire) en complément des 3 cartes de démarrage utilisées précédemment.

Ces ajouts vous permettront de varier la mise en place de départ et vous offriront de nouveaux défis dès le début de partie !

En début de partie, vous aurez donc 5 ou 7 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 cartes écartées précédemment.

Soit uniquement la carte avec les 4 «Fleurs», soit seulement les 4 cartes avec les icônes «Fleurs» et/ou «Caméléons», soit l'ensemble des 5 cartes.

Votre pioche peut donc être de 4 cartes comme avant, de 5, de 8 ou de 9 avec l'ensemble des cartes.

### L'icône « Fleur » :

Cette icône particulière **ne peut en AUCUN CAS être recouverte**, quelle que soit l'icône.

Lors de la pose, la «Fleur» peut recouvrir un autre type d'icône, mais **ne peut pas recouvrir** une autre icône «Fleur».



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

## L'icône « Caméléon » :

Durant votre tour, la ou les icône(s) **joker** «Caméléon» de votre carte ou visible(s) sur le plateau de jeu **peuvent** prendre la forme de l'icône avec qui elles **entrent en contact**. Soit par **recouvrement** (du dessus ou du dessous), soit par un positionnement **adjacent orthogonal**, tant qu'elles interagissent avec la carte que vous jouez.



Fig. 2

**RECOUVREMENT** : Lors de la pose de votre carte vous pouvez donner une forme à l'icône «Caméléon» sur votre carte en fonction du plateau de jeu (ou l'inverse) vous permettant ainsi de poser votre carte, ici un «Lapin». Vous ne pouvez pas la transformer en icône «Poisson» pour en faire une «SUPER-POSE» pour ce tour.

**ADJACENT** : après avoir posé votre carte, vous utilisez un «Caméléon» précédemment en jeu, en contact orthogonal avec votre carte pour construire une «SUPER-POSE» de 4 icônes en annonçant que c'est un «Poisson». À la fin de votre tour, le «Caméléon» reprend sa forme de joker.

S'il n'a pas été utilisé «par recouvrement» dans ce tour, vous pouvez faire de même avec un «Caméléon» présent sur la carte que vous venez de poser.



Fig. 3

**ATTENTION, vous ne pouvez pas** annoncer la forme de votre choix pour un «Caméléon» **qui ne serait pas en contact adjacent** avec la carte que vous posez **durant votre tour**. À la fin de votre tour, l'icône «Caméléon» reprend la forme d'un joker utilisable ou non, par un joueur suivant.

Dans l'exemple (Fig. 2) : L'icône «Caméléon» est devenu un «Lapin», vous ne pouvez pas lors d'un prochain tour annoncer que ce «Caméléon» est un «Poisson» si la carte que vous posez **n'est pas en contact adjacent** avec ce «Caméléon» **et** que l'icône qui la touche orthogonalement **n'est pas un «Poisson»**.

Cas particulier : 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. Vous avez alors la possibilité de déclencher un «Combo» !

Ici, 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**.



Ce jeu est conçu pour s'adapter aux différentes formes de daltonisme en s'appuyant sur le contraste entre les formes et les couleurs.

Pour que le prix du jeu reste accessible à tous, les jetons en bois ne sont pas marqués.

Nous avons toutefois créé au dos des cartes, une forme géométrique qui vous permettra de marquer les jetons et de vous aider lors de vos parties.

Des pions Twinples seront également disponibles sur le site « [studio-twin-games.com](http://studio-twin-games.com) ».

## **Règles en anglais - English rules:**

The rules of this game and more are available on our website. Please scan the QR-Code below.

Pour un accès rapide à la page du jeu SUPER-POSE, scannez le QR Code ci-contre ou bien rendez vous sur le site : « [studio-twin-games.com/nos-jeux/super-pose](http://studio-twin-games.com/nos-jeux/super-pose) »

Vous y trouverez des vidéos et bien plus.



# SUPER POSE



Un jeu imaginé, dessiné et conçu par  
Flavien CHAMPENOIS et David ALLANIC.  
Il est édité par le STUDIO TWIN GAMES.



Nous avons 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, simple à appréhender.

Facile à emmener partout.

À partager en famille, entre ami(e)s,  
pour **2 à 6 joueurs dès 8 ans**.

Pour des parties de **12 à 50 min**,  
selon vos choix et le nombre de joueurs.



Nous tenons à remercier toutes les personnes qui ont permis cette aventure. Coline, Éléanore, Bérengère, Gaëlle, Florence, Gaëlle, Alexandre, Marianne, Mireille, Bernard, Udit, Marine, Nicolas, Julien, Anaïs, les joueurs d'Orléans joue, les testeurs anonymes, des boutiques de jeux ludiques, les membres de la UEJ, Chris, 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 ce qui vous a plu sur les réseaux !

