



2 à 6 joueurs - dès 4 ans - durée d'une partie: 10 minutes

#### **CONTENU**

48 tuiles « Fruit » imprimées recto verso.

#### **PRINCIPE DU JEU**

Les joueurs ont devant eux des tuiles imprimées sur les deux faces, représentant des moitiés de fruits. Il existe au total 16 fruits différents et chacun est représenté six fois dans le jeu. Votre but est de ramasser un maximum de tuiles en empilant rapidement des fruits identiques. Tout le monde joue en même temps, il faut donc être vif et précis pour réaliser la plus haute pile sans se tromper !

#### **BUT DU JEU**

Collecter le plus de tuiles possible.

#### **MISE EN PLACE**

Les tuiles sont étalées au centre de la table (Fig. 1).

#### **DÉROULEMENT D'UNE PARTIE**

Au « Top départ! », chaque joueur prend au hasard une tuile sur la table et en regarde les deux faces. Simultanément, chacun cherche alors sur la table une tuile dont l'un des fruits est identique à un de ceux représentés sur la tuile qu'il a en main, se saisit de cette nouvelle tuile et l'empile sur la première de manière à ce que les fruits identiques soient face à face.

Fig. 2 : connexion Fruit à Fruit.

Un joueur muni d'une pile de tuiles (2 ou plus) cherche alors sur la table une tuile dont l'un des fruits correspond soit au fruit du dessus, soit au fruit du dessous de sa pile de tuiles. Les tuiles attrapées s'empilent toujours de manière à ce que les fruits identiques soient face à face. (Fig.3)

**Important** : les joueurs peuvent à tout moment retourner les tuiles de la table pour dévoiler un autre fruit.

#### **FIN DE LA PARTIE**

Dès que toutes les tuiles ont été attrapées ou que plus aucune ne correspond aux piles des joueurs, la partie prend fin. On vérifie en premier la plus haute pile de tuiles : il s'agit de s'assurer que tous les fruits qui se font face dans la pile sont identiques. Si le joueur n'a pas commis d'erreur, il remporte la partie. Sinon, on vérifie la seconde plus haute pile : si elle ne comporte pas d'erreur, le joueur gagne sinon on vérifie les piles suivantes jusqu'à trouver un gagnant (Fig.4).

Si deux joueurs ou plus sont vainqueurs avec la même hauteur de pile, c'est l'occasion de refaire une partie !