

Swiped

Matériel (9 couleurs)

- 9 gros cubes ; 1 par couleur / une multitude de petits cubes ; 20 par couleur.
- des cartes représentant le placement des gros cubes.

But du jeu

Parvenir à modifier la disposition des gros cubes pour avoir 5 correspondances avec sa propre carte, ou deviner la carte de son adversaire.

Déroulement

Les joueurs tirent une unique carte, et placent les gros cubes dans la configuration indiquée, en laissant un peu d'espace entre les cubes pour faciliter leurs déplacements par la suite. Les joueurs tirent ensuite chacun une autre carte, qui représente la configuration leur servant de modèle.

A l'aide des petits cubes, les joueurs vont indiquer les substitutions qu'ils souhaitent réaliser dans l'agencement des gros cubes. Pour ce faire ils forment 3 couples de petits cube (exemple : rouge + bleu => intervertir le gros cube rouge et le gros cube bleu). Les couples de cubes sont classés par ordre et sont d'abord gardés masqués, puis les joueurs révèlent leurs 3 couples de cubes de couleur.

Système de manches : en trois phases, avec alternance des actions

Phase 1

- le joueur 1 réalise l'action suivante : modification des gros cubes selon son premier couple de petits cube de couleur ;
- ensuite modification par le joueur 2 des gros cubes selon son premier couple de couleur.

Remarque : si un échange est identique pour le joueur 1 et le joueur 2, on ne l'applique qu'une fois.

Phase 2

- le joueur 2 réalise l'action suivante : modification des gros cubes selon son deuxième couple de petits cube de couleur ;
- ensuite ; modification par le joueur 1 selon son deuxième couple de couleur

Phase 3 (idem à la phase 1)

- le joueur 1 réalise l'action suivante : modification des gros cubes selon son troisième couple de petit cube de couleur ;
- modification par le joueur 2 des gros cubes selon le troisième couple de couleur

Les rôles sont intervertis à chaque nouvelle manche (ainsi lors de la deuxième manche c'est le joueur 2 qui jouera son premier couple en premier etc.). Chaque couple de petit cube joué est mis de côté, puis réintégré aux stocks des joueurs en fin de manche.

A tout instant un joueur peut déclarer que 5 des gros cubes correspondent à l'agencement sur sa propre carte, ou démontrer qu'il connaît la carte de son adversaire et ainsi remporter la partie.