



# Tapas



## But du jeu

Placez vos tapas sur le plateau en poussant les tapas adverses pour les faire sortir et récupérer des points.

Attention toutefois à ne pas trop sortir les vôtres au risque de donner des points à votre adversaire. Bon appétit !

## Matériel

2 plateaux recto verso de 32 cases (1 coté de base et 3 cotés spéciaux pour 2, 3 ou 5 jetons Extra) ;

18 tapas Jalapeños (12 de valeur 1, 3 de valeur 2, 2 de valeur 3 et 1 de valeur 4) ;



18 tapas Croquetas (12 de valeur 1, 3 de valeur 2, 2 de valeur 3 et 1 de valeur 4) ;

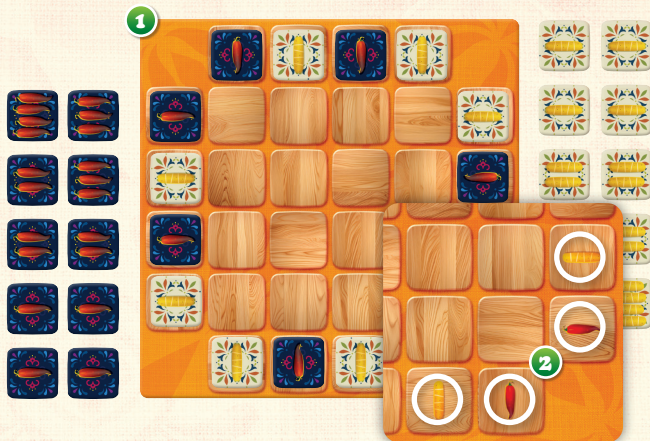


6 jetons Extra (Toast, Ketchup, Mayonnaise, Wasabi, Serviette et Addition).

## Mise en Place

Posez le plateau au centre de la table ①.

Choisissez chacun un type de tapas (Jalapeños ou Croquetas) et prenez les jetons correspondants. Placez les tapas de valeur 1 comme indiqué sur le plateau ②.



## Tour de Jeu

Le joueur qui a mangé le plus récemment des tapas choisit un de ses tapas et le place sur le plateau. Puis c'est au joueur adverse de jouer. Et, ainsi de suite jusqu'à ce que tous les tapas aient été joués.

Pour poser un tapas sur le plateau, placez-le derrière un tapas adverse puis poussez-le en ligne droite d'autant de cases que sa valeur. S'il y a d'autres tapas sur la ligne, ils se décalent en même temps.

Il est interdit :

- de placer votre tapas sur une ligne vide ;
- d'entrer par un coin du plateau ;
- de se placer entre deux tapas ;
- d'entrer en poussant un de vos tapas ;
- de repousser en sens inverse la ligne qui vient d'être poussée.



Exemple : les flèches vertes indiquent où Pierre peut placer son tapas Croquetas à ce tour.



Exemple : Julie joue un tapas Jalapeños de valeur 2. Elle le glisse sur la ligne jusqu'à rencontrer un tapas Croquetas de valeur 1. Elle commence alors à le pousser en comptant deux cases vers la droite.

Son Tapas Jalapeños commence à pousser la ligne. Le tapas Croquetas qu'il rencontre en premier se déplace d'une case (vide) vers la droite puis va pousser le reste de la ligne d'une case supplémentaire vers la droite, ce qui fait sortir le tapas Croquetas de valeur 2.



Lorsque des tapas sortent du plateau, chaque joueur récupère les tapas de son adversaire (qu'importe le joueur qui les a poussés). Ces tapas servent pour le comptage des points à la fin de la partie.



*Exemple : Pierre joue un tapas Croquetas de valeur 3. Son action fait sortir du plateau deux tapas Japaleños et un tapas Croquetas. Pierre récupère les deux Japaleños et Julie récupère le Croquetas même si ce n'est pas elle qui a effectué l'action.*

## Fin de la partie

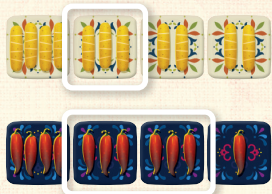
Lorsque vous avez tous les deux joué vos 10 tapas, la partie s'arrête. Comptez les valeurs des tapas adverses récupérés. Celui avec le plus grand score remporte la partie.



*Exemple : Julie gagne avec 10 points face à Pierre qui n'a que 8 points malgré un plus grand nombre de tapas.*

En cas d'égalité, comparez le nombre de tapas de plus forte valeur en commençant par le plus grand.

*Exemple : Pierre et Julie sont à égalité avec 11 points. Comme ils ont chacun le tapas adverse de valeur 4, ils comparent les tapas de valeur 3. C'est Pierre qui gagne car il a deux tapas de valeur 3 alors que Julie n'en a qu'un seul.*



## Variantes

Pour apporter plus de diversités dans vos parties, vous pouvez jouer avec une ou plusieurs variantes. Elles peuvent être mixées ou jouées séparément.

## Variante Red Mojo

Cette variante apporte plus de complexité grâce aux jetons Extra.

Placez un plateau sur le coté spécial correspondant au nombre de jetons Extra que vous souhaitez utiliser (2, 3 ou 5) puis placez-les au hasard sur les emplacements correspondants.



Le jeu se joue de la même manière que la version classique, sauf pour les jetons Extra.

Règles spécifiques aux jetons Extra :

- ils peuvent être poussés par tous les joueurs ;
- lorsqu'ils sortent du plateau, ils sont gardés par le joueur qui les a sortis.

**Jeton Toast :** il rapporte 5 points lors du décompte final.



**Jetons Ketchup, Mayonnaise et Wasabi :** 1 jeton rapporte 2 points et 2 jetons rapportent 5 points lors du décompte final. Si un joueur détient les 3 jetons, il gagne immédiatement la partie sans avoir à compter les points.



**Jeton Addition :** quand ce jeton sort du plateau, les tapas qui sortent en même temps sont retirés du jeu et ne valent aucun point.



**Jeton Serviette :** quand vous sortez ce jeton, rejouez immédiatement.



## Variante Burning Head

Avant le début de chacun de ses tours, le premier joueur (uniquement) tourne le plateau d'un quart de tour dans le sens horaire.

Vous devez uniquement jouer sur une des lignes du côté qui vous fait face. Vous n'avez pas le droit de faire entrer votre tapas par les 3 autres côtés.

Si vous ne pouvez pas placer votre tapas, faites de nouveau pivoter le plateau d'un quart de tour jusqu'à ce que vous puissiez jouer.

Un jeu de Ludovic Lepine

Design graphique : Philippe Nouhra

Edition/Relecture : Gersende Cheylan & François Kayat-guizol

Un livret de règle peut évoluer, retrouvez toujours

la dernière version sur [www.funforge.fr](http://www.funforge.fr)

©Funforge s.a.r.l. 2024 - Tous droits réservés - TAPFR01



Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)

