

THE  
SIMPSONS™

SMART

LE JEU  
REGLES

## AVANT DE DÉMARRER

Avant de pouvoir jouer pour la première fois, vous allez devoir assembler un certain nombre d'éléments. Cela va nécessiter un peu d'intelligence et de l'habileté manuelle alors pourquoi ne pas demander à un de vos voisins de vous aider ?!

### LA ROULETTE :

Sortez la roulette et sa base en plastique ; détachez son plateau ; poussez la base en plastique à travers le dessous de la roulette et appuyez en enfonçant la flèche de la roulette, comme indiqué sur le dessin.



### PERSONNAGES

Détachez les six personnages et placez chacun d'entre eux dans la rainure des socles en plastique.



**JETONS** : Détachez tous les jetons de la feuille cartonnée.



### RÉSUMÉ DU JEU

Ce jeu peut se jouer de 2 à 6 joueurs mais le nombre optimal pour vraiment s'amuser est de 4 à 6 joueurs.

Chacun des joueurs joue le rôle de l'un des six personnages : Homer, Marge, Bart, Lisa, Maggie ou Grampa. Tous les joueurs démarrent au centre du plateau, sur le canapé en regardant la télévision. Devant eux se trouve un grand tapis tout propre... mais pas pour longtemps. En début de partie, chaque joueur reçoit des jetons représentatifs de son personnage : la bière Duff d'Homer, le collier de Marge, le skateboard de Bart, le saxophone de Lisa, la tétine de Maggie, les lunettes de Grampa. Ceux-ci sont déposés au cours du jeu sur les cases du tapis. Quand le tapis est plein, le jeu est terminé. Le joueur qui a le plus de jetons sur le tapis est le gagnant.

Les joueurs ont chacun 18 jetons à leur disposition. Quand on leur donne l'instruction de placer un jeton, ils le prennent de leur pile et le mettent sur le tapis, quand on leur dit de retirer ou de mettre de côté un jeton, ils le reprennent du tapis et le replacent sur leur pile.

Il y a beaucoup de manières de placer et de retirer des jetons du tapis, par adresse, chance, circonstances malheureuses et bien sûr, par l'intervention des autres joueurs !!

Il y a un jeu central et 6 jeux périphériques. Le jeu commence en quittant le canapé et en se déplaçant autour du plateau central en suivant, comme d'habitude, le résultat du lancer de dé. En arrivant sur une case, on en suit les instructions ; celles-ci peuvent être : « Woo-hoo ! ne rien faire » et croyez-moi, c'est un break qui sera le bienvenu plus tard au cours de la partie, « ajoutez des jetons », instruction explicite, ou déplacez d'autres joueurs d'une façon ou d'une autre. Vous pouvez parfois déplacer d'autres joueurs sur l'un des jeux périphériques. Si vous avez cette chance, déplacez le pion du joueur à la case départ du jeu périphérique, il devra alors continuer de lui-même au prochain tour. Plus d'informations sur les jeux périphériques ci-après.

## DÉMARRAGE DU JEU

Chaque joueur choisit un personnage. Ceux-ci sont choisis par préférence personnelle, par discussion, à l'issue d'une bagarre généralisée ou par tirage au sort. Le choix du personnage importe peu dans le déroulement du jeu général. Toutefois, lorsqu'on est sur un des jeux périphériques où des actions sont demandées, comme par exemple le karacké de Moe, ces tâches sont étudiées en fonction des traits de caractère du personnage !!

Chaque joueur prend les 18 jetons appropriés à son personnage et les place en face de lui. Seuls les jetons placés sur le tapis de la pièce principale sont comptabilisés ; les jetons qui restent en dehors du tapis à la fin de la partie **NE COMPTENT PAS** dans le score. Chaque joueur place son personnage sur le canapé. L'ordre des personnages sur le canapé ou sur les points roses qui symbolisent le canapé importe peu. Le canapé entier ne compte que pour une case lorsque l'on se déplace. Pour décider quel joueur commence en premier, faire tourner la roulette au milieu des joueurs ; le joueur indiqué par la roulette commence, puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur fait rouler le dé et avance du canapé jusqu'à la case bleue « à vos marques, prêts, partez ! ». Le joueur avance le long du tracé intérieur en fonction du lancer de dé ; il suit intégralement les instructions de la case sur laquelle il tombe. C'est alors au tour du joueur suivant.

## LES JEUX PÉRIPHÉRIQUES

N'oubliez pas que tout jeton reçu est placé sur le tapis et que tout jeton que l'on vous décompte est enlevé du tapis !



## EXCURSION DE L'ÉCOLE PRIMAIRE SPRINGFIELD

Lorsque l'on vous y envoie, vous placez votre personnage sur l'un des portraits d'enfants. A chaque enfant est associé un pari : 3 contre 1, 6 contre 1, etc. Vous remarquerez aussi que les chances à la roulette sont inégales, ce qui est intentionnel. Vous avez plus de chance de tomber sur un 1 que sur un 8 mais vous pouvez gagner plus de jetons sur le huit. C'est à vous de choisir : c'est une sacrée responsabilité ! Faites tourner la roulette : si vous tombez sur le même chiffre que celui de l'enfant sur lequel vous êtes, placez le nombre de vos jetons qui convient sur le tapis ( 8 si vous avez choisi 8 contre 1 et êtes tombé sur le 8 ), ensuite déplacez-vous sur le plateau central au tour suivant. Si vous n'avez pas gagné à la roulette, pas de chance, pas de jeton, déplacez-vous simplement sur le plateau central au prochain tour.

## LA CENTRALE NUCLÉAIRE DE SPRINGFIELD

Placez votre personnage sur « départ » et commencez par la première case. A chaque fois que c'est votre tour, jouez le dé et déplacez-vous jusqu'à atteindre la case 31 et à sortir vers le plateau central. Déplacez-vous vers le haut avec les tubes de combustible radioactif incandescent et vers le bas avec Blinky ( le poisson aux trois yeux ) ! Par exemple, si vous vous arrêtez sur la case 6, allez directement à 23 ; si vous tombez sur la case 27, repartez directement sur 13. Si vous avez suffisamment de chance pour tomber sur les bonnes cases, vous pourrez mettre quelques jetons sur le tapis.

## KWIK-E- MART

Démarrez à « départ » (étonnant, non ?). A chaque fois que c'est votre tour, lancez le dé et déplacez-vous jusqu'à sortir vers le plateau central, en suivant les instructions de chaque case sur laquelle vous vous arrêtez. Comme vous le constaterez, une visite au KWIK- E- MART vous coûte généralement un maximum mais lorsque vous passerez sur la dernière case du KWIK-E-MART vers le plateau central, vous pourrez rajouter un dé vos jetons sur le tapis.

## L'ÉCOLE PRIMAIRE DE SPRINGFIELD

Placez votre personnage sur «départ». A chaque fois que c'est votre tour, lancez le dé et déplacez-vous vers la sortie en direction du plateau central en suivant toutes les instructions qui figurent sur chacune des cases où vous vous arrêterez. Si

vous tombez sur une case « ? », lancez à nouveau le dé et

le joueur à votre droite prend la carte du dessus du TEST DE QI DU PRINCIPAL SKINNER et lit tout haut le paragraphe correspondant au nombre figurant sur le dé. Si c'est une question et que vous répondez correctement, placez un de vos jetons sur le tapis et remettez la carte au-dessous de la pile. Si vous ne répondez pas correctement, enlevez un de vos jetons du tapis et remettez la carte au-dessous de la pile. Si ce n'est pas une question, alors écoutez et suivez les instructions.



## L'HÔTEL DE VILLE DE SPRINGFIELD

Si vous êtes élu maire, vous allez à la case « départ » de l'hôtel de ville. À chaque fois que c'est votre tour, lancez le dé et déplacez-vous puis sortez vers le plateau central en suivant les instructions sur chaque case où vous vous arrêtez. Être maire signifie que vous avez l'autorité et cela vous permet en général de contrôler le mouvement des autres joueurs (à leur avantage ou à leur détriment, cela dépend juste de votre humeur, après tout c'est vous le boss !). Faites attention toutefois, vos mauvaises actions risquent de se retourner contre vous lorsque vos victimes deviendront maire à leur tour !! Si l'on vous demande d'enlever des jetons, retirez n'importe lequel des autres jetons du tapis (enlevez même l'un des vôtres si ça vous chante mais ce serait particulièrement idiot) et rendez-les au joueur qui les possède.

## LE KARAOKÉ DE LA TAVERNE DE MOE

Démarrez sur « départ ». À chaque fois que c'est votre tour, jouez le dé et déplacez-vous puis sortez vers le plateau central en suivant les instructions sur chaque case où vous vous arrêtez. Si vous tombez sur une case portant une note de musique, le joueur à votre droite prend la carte du dessus du KARAOKÉ DE LA TAVERNE DE MOE et lit à haute voix la tâche ou la pitrerie qui correspond à votre personnage. Si vous l'accomplissez à la satisfaction des autres joueurs, placez l'un de vos jetons sur le tapis et remettez la carte sur le dessus de la pile. Si les autres joueurs ne sont pas satisfaits, enlevez un de vos jetons du tapis et replacez la carte sur le dessous de la pile.



On ajoute et on enlève souvent des jetons du tapis central mais une fois que le tapis est plein, le jeu se termine immédiatement !!

Le gagnant est le joueur qui a le plus de jetons sur le tapis.

## EN CAS DE DOUBTE

Il peut y avoir n'importe quel nombre de joueurs à n'importe quel endroit du jeu à n'importe quel moment. Par exemple, vous pouvez tous vous retrouver maître au même moment.

Il y a 36 espaces sur le tapis et PEU IMPORTE l'endroit où vous placez vos jetons... à moins que vous vouliez faire de jolis motifs.

Quand vous quittez un jeu périphérique, la dernière case (flèche) et la première case jaune sur laquelle vous arrivez ne comptent que pour une.

Si vous avez à déplacer un joueur à quelque endroit que ce soit (ce qui signifie sur N'IMPORTE QUELLE case du plateau), profitez-en pour vous faire un ami ou pour en perdre un !!

A moins que vous ne receviez une instruction contraire, vous n'avez droit qu'à un seul lancer de dé par tour, même si vous êtes sur un jeu périphérique.

Si vous lancez à nouveau le dé, déplacez-vous comme on vous le dit et conformez-vous immédiatement à l'instruction de la nouvelle case.

Tout échec ou refus d'exécuter une pitrerie au Karaoke de Moe équivaut à un essai malheureux.... Il faut payer l'amende qui convient !

Si vous ne parvenez pas à comprendre les règles de ce jeu, ne désespérez pas, rappelez-vous que c'est un jeu, et du moment que vous êtes tous d'accord, les règles peuvent être flexibles. Détendez-vous et amusez-vous !

