

Règles du jeu



CONTENU :

41 cartes **Vêtement** + 9 cartes **Chaussures** + 13 cartes **Accessoire**
+ 10 cartes **Mise en beauté** + 6 cartes Compteur + 6 cartes Calculatrice
+ 10 cartes Thèmes + 1 carte Styliste et 1 sablier.

BUT DU JEU :

Faire un shopping adapté au thème proposé pour obtenir des autres joueurs et de la styliste la meilleure note possible... et devenir **la Reine du Shopping la plus magnifiissime !**

PRÉPARATION :

Chacun reçoit 1 compteur et 1 calculatrice Fashionista.

Étalez en bazar au centre du jeu toutes les cartes **Vêtement**, **Chaussures**, **Accessoire** et **Mise en beauté** !

Choisissez un thème !

Le joueur qui a fait du shopping en dernier prend une carte Thèmes, sans la retourner, car personne ne doit voir le verso de cette carte.

Il lit à voix haute l'un des 3 thèmes proposés et annonce le budget imposé.

Dans cet exemple, votre shopping ne devra pas valoir plus de 8 symboles €. →



Enfin, il recouvre la carte Thèmes avec la carte Styliste, en choisissant au hasard, soit la face **Tendance A**, soit la face **Tendance B**. →



La carte Styliste sert à déterminer une tendance qui correspond au thème proposé.

Dans ce jeu, il y a 6 tendances possibles :

★ = Rock, ★ = Efficace, ★ = Naturel, ★ = Chic, ★ = Brillant, ★ = Sexy

Chaque thème est associé à 2 tendances, indiquées au verso de la carte Thèmes, mais la styliste n'en retiendra qu'une, la A ou la B, selon la face que vous avez choisie pour recouvrir la carte Thèmes. Cette tendance sera révélée uniquement à la toute fin du tour !

TOUR DE JEU :

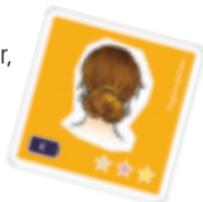
Étape 1 : faire son shopping et sa mise en beauté.

Dès que la carte Thèmes a été recouverte avec la carte Styliste... **retournez le sablier !**
Chacun fait son shopping dans le tas en bazar !

Tout le monde joue en même temps :

- Vous pouvez **retourner, prendre ou échanger à volonté des cartes Vêtement, Chaussures et Accessoire**, à condition de ne **jamais en avoir plus de 5** en main ou devant vous ! Si c'est le cas, vous devez remettre des cartes dans le tas pour continuer votre shopping.
- Vous ne pouvez **prendre qu'1 seule carte Mise en beauté**, en plus des 5 autres cartes, mais... attention, celle-ci **termine votre shopping !** Une fois prise, vous ne pouvez rien retourner, prendre, ou échanger.

Conseil : si vous ne prenez pas de Mise en beauté avant la fin du sablier, ce sera trop tard, donc pensez-y... mais pas trop tôt !



Étape 2 : contrôle du budget.

Chaque carte **Vêtement** / **Chaussures** / **Accessoire** / **Mise en beauté** affiche entre 1 à 3 symboles € →



Cette info se situe en bas à gauche de la carte.

Chacun calcule son total de symboles € et **vérifie qu'il ne dépasse pas le budget imposé**, annoncé au début du tour. Si c'est le cas, il faut rendre une ou plusieurs cartes pour rentrer dans le budget !

Étape 3 : défilés et notes des autres joueurs.

Tour à tour, **chacun présente aux autres sa sélection shopping**, en expliquant pourquoi elle correspond au thème donné !

À la fin du sablier, le joueur qui a défilé doit **fermer les yeux**, afin que chacun des autres joueurs lui attribue, **avec ses doigts, une note entre 1 et 10**. →



Dans cet exemple, la note donnée par ce joueur est 7 sur 10.

Puis, un joueur additionne toutes les notes données.

Le joueur qui a défilé peut maintenant rouvrir les yeux !

Les autres lui annoncent son total de points qu'il peut facilement convertir en une note sur 10, **grâce à sa carte Calculatrice**. →

Dans cet exemple d'une partie à 4 joueurs au total, 19 points reçus = 6 / 10.

Nombre de points obtenus					Score
1	2	3	4	5	6
1-2	3-4	4-5	5-7	8-10	11-12
3-4	5-7	6-8	8-12	13-17	18-22
5-6	8-10	10-13	13-17	18-22	23-27
7-8	11-13	14-17	18-22	23-27	28-32
9-10	14-16	18-21	22-27	28-32	33-37
11-12	17-19	22-25	28-32	33-37	38-42
13-14	20-23	26-29	33-37	38-42	43-47
15-16	23-25	30-33	38-42	43-47	48-50
17-18	26-29	34-37	43-47	48-50	
19-20	29-30	38-40	48-50		



Le joueur qui a défilé peut ensuite retourner sa Calculatrice et **pointer** sur sa carte Compteur la note donnée par les autres. →

FIN DU TOUR :

La note de la styliste peut encore tout changer !

À l'issue des défilés, chaque joueur a une note provisoire sur 10.

Retournez la carte thème et découvrez au verso la tendance choisie avec la styliste : A ou B, selon la face affichée par la carte Styliste !

Exemple :



La styliste souhaitait
la tendance A

Thème au recto



Solution au verso



→ La tendance **A** qui correspond au thème 30 est **Rock** ★, symbolisée par une étoile bleue.

Chacun analyse son shopping. Chaque mention de cette tendance en bas à droite d'une carte **Vêtement** / **Chaussures** / **Accessoire** rapporte **2 points**, et **1 point** si elle apparaît pour la **Mise en beauté**.

Dans cet exemple, la tendance souhaitée par la styliste était rock.
Le shopping de ce joueur lui permet d'obtenir la note de 7 sur 10 !

Chacun calcule sa note finale = note défilé + note styliste, divisé par 2.

La Reine du shopping est le joueur qui a la meilleure note !



$$2 + 1 + 2 + 2$$

FIN DE LA PARTIE :

La partie se joue en plusieurs tours.

Dès qu'un joueur devient Reine du Shopping **pour la 2^e fois**, il remporte la partie !