

But du jeu

Parait-il que le rire est contagieux ? Et c'est vrai! Pour chaque puzzle, vous n'aurez au départ qu'un seul smiley heureux. Placez les pions intelligemment pour afficher un sourire sur ces grises mines!

Contenu



25 supports de puzzles recto-verso



20 jetons « smiley » jaunes







Un cahier d'indices et de solutions (contient 50 solutions)

Une règle de jeu

Règle du jeu

Prenez un puzzle à résoudre et placez sa feuille correspondante, ainsi que tous les ietons en face de vous.

Dans le coin supérieur droit de chaque feuille, une icône de pion jaune vous indique le nombre de pions que vous devez utiliser pour ce puzzle. Prenez le nombre approprié de pions et placez-les en face de vous. (Les pions restants peuvent être mis de côté. Ils ne seront pas nécessaires pour ce puzzle).

Placez 1 pion sur un espace vide de la feuille. Maintenant vérifiez, en partant de la position du pion, si vous pouvez tracer une ligne horizontale, verticale ou diagonale jusqu'à un smiley jaune. Si tel est le cas, et qu'il n'y a que des visages **bleus** et / ou **rouges** sur cette ligne, sans espaces vides, procédez de la manière suivante :

- Placez un jeton smiley jaune sur chaque visage bleu sur la ligne. (Neutre devient heureux).
- Placez un ieton bleu sur chaque visage rouge sur la ligne. (Triste devient neutre).



Puis, placez un nouveau pion, et vérifiez dans les 8 directions possibles (horizontales, verticales et diagonales) s'il est aligné avec le smiley ou avec un pion déjà posé, de la même façon que ci-dessus.

De cette façon, vous allez placer l'un après l'autre le nombre de pions indiqué par le chiffre en haut à droite de chaque puzzle. Le casse-tête est résolu, une fois que **tous les pions** ont été placés sur la feuille de puzzle et que **tous les visages** rouges et bleus se sont changés en smiley jaunes.

Chaque puzzle n'a **qu'une seule solution**. Ils sont faits de telle sorte que la réflexion logique permette de les résoudre plus rapidement que des essais au hasard.

Exemples



Tracez une ligne depuis le pion 1 vers la gauche jusqu'au Smiley. Trois faces vont changer sur le tracé.



Tracez deux diagonales depuis le pion 2 vers le Smiley et le pion 1. Chaque tracé change une face chacun.



Tracez trois lignes depuis le pion 3 (une verticale et deux diagonales) en direction du Smiley et des pions 1 et 2. Désormais tous les visages ont été changés. Le puzzle est résolu.

Niveaux de difficulté

Les puzzles sont classés selon plusieurs niveaux de difficulté. Nous vous conseillons de les résoudre dans l'ordre.





Indices et solutions

Si vous êtes coincé et triste, nous serons heureux d'accrocher un petit sourire à votre visage! Pour cela prenez votre livret d'indices et de solutions :

- ▶ Dans la partie « Indices », vous trouverez pour chaque puzzle un indice. Pour chacun d'eux, nous vous donnerons le positionnement correct d'un pion.
- ▶ Dans la partie « Solutions », vous trouverez la solution complète de chacun des puzzles, avec la position exacte de chaque pion et un ordre pour les placer (il peut arriver qu'un ordre de placement différent conduise également à un succès).

Nous espérons que vous aurez beaucoup de plaisir à aiguiser votre esprit avec ces Smileys. Et si jamais vous avez un doute, n'oubliez pas le proverbe :

Le rire est le meilleur des remèdes!

Mentions légales

Auteur: Reiner Knizia

Illustrations et araphismes: Andreas Resch Desian de la boîte: Hans-Geora Schneider

Réalisation: Thygra Spiele Traduction: Aurélien Caffart



© 2016 Peaasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Allemagne.

Tous droits réservés. Toute reproduction ou diffusion du contenu des règles, des solutions ou des illustrations de ce ieu sans autorisation est interdite.

Reiner Kniza et Pegasus Spiele remercient chaleureusement Sebastian Bleasdale pour sa contribution enthousiaste à l'élaboration des puzzles et pour la création du logiciel de test qui a permis de vérifier la solution unique de chaque casse-tête. Merci aussi à Alain Adams, Todd Etter, Gavin Hamilton, Ross Inglis, Kevin Jacklin et Sally Spring.

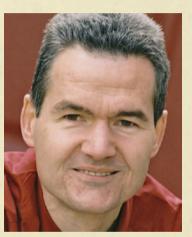
Achevé d'imprimer en septembre 2016 par Trefl (Pologne) pour le compte des éditions du Matagot, 96 rue de Miromesnil 75008 PARIS

ISBN: 978 291 632 316 9

Dépot légal : 1ère édition septembre 2016

REINER KNIZIA

Reiner Knizia est l'un des plus grands créateurs de jeux. Très prolifique, il a fait publier près de 600 jeux et livres à travers le monde dans plus de 50 langues différentes. Avec des ventes de plus de 20 millions d'exemplaires, il a gagné plusieurs récompenses internationales.



einer Knizia a obtenu un master de sciences à l'université de Syracuse aux États-Unis et un doctorat en mathématiques à l'université d'Ulm en Allemagne. Avant de se consacrer entièrement aux jeux, il était le directeur des opérations d'une entreprise immobilière installée au Royaume-Uni.

Il a enseigné dans plusieurs universités et institutions les techniques d'apprentissage, le management et la conception de jeux. •

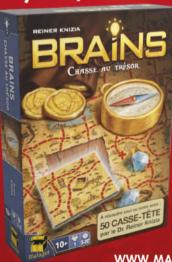


Achetez! Vendez! Misez sur les artistes les plus prometteurs!

Chez Matagot, Reiner Knizia est l'auteur de Art Moderne, un jeu d'enchères tactique et intense!

Vos méninges en redemandent?

Déjà disponible



Déjà disponible

50 CASSE-TETE

JARDIN JAPONAIS



WWW.MATAGOT.COM





faire sourire!

suon əb tə nəulovə'b infi seq e'n iup səgemi nə ərbin əgegnel nU

-_^ \ 6 (-; 9b liso'b nilo 9l 1]

é_è é)-: eb esseq essetsitt ed

^ ^ 6 (-: 9b onc bessed yelims 9J

de face.

un nouveau style de symboles qui ne se lit plus de côté, mais Il faudra attendre l'essor de la culture manga, pour voir émerger émoticône allait ainsi voir le jour.

sages qui circulaient sur le forum de son université. Le langage -səm səl rəfinəməryə afin d'agrémenter les mes-Bien des années plus tard, en 1982, Scott Fahlman va créer le

émoticône pour figurer l'ironie.

thographe belge Marcellin Jobard qui utilise en 1841 le premier à une représentation typographique. C'est l'inventeur et lianotiome avec le langage émoticône qui associe une émotion orsque l'on parle de smileys on a tendance à faire un amal-

ənôəitomə əpepnel əJ



leys qui sont encodés.

-ims xuesvuon ab saniezib srueieurs dizaines de nouveaux smide nos dictionnaires s'enrichissent de nouveaux mots au fil du garantissant leur utilisation à travers le monde. Et au même titre (Spinerican Standard Code for Information Interchange), Depuis, plus de 1 600 smileys / émoticônes / émojis ont été ajoutés

forum / tchat /messagerie instantanée.

pratique qui sera très apprécié des amateurs de conversations sur émotions et ponctuer des messages par des petites images. Une de singulier et on crée toutes sortes de smileys pour décrire des l'ascension du smiley, et sa déclinaison. On ne parle bientôt plus jour, c'est véritablement l'essor de la culture internet qui provoque ub thog us trasique sechno remet le visage souriant au goût du aux Royaume-Uni.

la culture new beat et house music qui émerge, particulièrement retrouve notre visage souriant. Il est repris en tant qu'emblème de no'l sup supisum el sb snismob el aneb tes's, 1990 f es sanne sel aneO de l'univers.

ons symbole récurrent dans l'album, du sens de la vie dans le chaos Watchmen. Le smiley représente alors le thème central et devient ande de la bande desainèe avec l'œuvre de la bande de la bande. trouve des tas. On peut par exemple le retrouver dans le es utilisations du smiley dans la culture populaire, on en

i Internet orutius qoq el 90



Lincoln serait-il un petit farceur ?

Ce n'est pas la première fois qu'une polémique de ce genre voit le jour. La prémière fois qu'une polémique de ce genre voit le jour. La prémière fois qu'une polémique de ce genre dété remarquée dans présence d'un smiley en forme de clin d'esil d'antincoln datant de 1862. Si cer-la retranscription d'un discours d'Abraham Lincoln datant de 1862. Si cer-sine présent d'antincoln datant de la faute de frappe, d'autres jugent cette dernière quasitaire plaisent pour la faute de frappe, d'autres jugent cette dernière quasiment du point-virgule. Alors Abraham france de frappe, d'autres jugent de la fait pour la faute de frappe, d'autres jugent cette dernière quasiment de la fait de

n blogueur américain assure, en effet, avoir trouvé le premier smiley de l'histoire, dans un livre qui date de 1648.

Après avoir vérifié dans plusieurs versions de texte en question, et quelle que soit l'édition, le smiley typographique :-) est toujours présent. Peule que soit l'édition, le smiley typographique :-) est toujours présent. Pourtant les spécialistes continuent à croire à l'erreur d'impression.

Anecdote : un smiley siècle ? qui date du xvIIe siècle ?



əətsətnoə ətinnəteq ənU

origine du smiley devient vite controversée en Europe notamment, où en 1971, le français Franklin Loufrani créait son smiley dans le cadre d'une campagne anti-morosité dans le quotidien France-Soir. Il prend soin de déposer le logo. Le logo et le nom Smiley sont alors protégés dans plus de 70 pays, et sont gérés par la société

France-Soir. Il prend soin de deposei re rogos, est sont gérés par la société sont alors protégés dans plus de 70 pays, et sont gérés par la société sont alors protégés dans plus de 70 pays, et sont gérés par la société soir de nos civité repose sur de nom-L'entreprise est basée à Londres et son activité repose sur de nombreux accords commerciaux avec des industriels soubaitant estam-piller leurs produits du célèbre sourire. Alimentaire, Mode, Loisirs, il piller leurs produits du célèbre sourire. Alimentaire, mode, Loisirs, il semble que le concept de bonheur soit devenu une grande tendance semble que le concept de bonheur soit devenu une grande tendance de consommation. Et si le lapin Playboy, le crocodile Lacoste ou le de consommation. Et si le lapin Playboy, le crocodile Lacoste ou le de consommation. Et si le lapin Playboy, le crocodile Lacoste ou le consommation. Et si le lapin Playboy, le crocodile Lacoste ou le de consommation.

populaire mondiale, tout en véhiculant leur image de marque, le Smiley tend à devenir la représentation du bonheur pour le public.

MeSmile_Rules_FR.indd 13



Forrest Gump, véritable créateur ?

Lemeckis, où Forrest Gump (Tom Hanks) court à travers les États-Unis à pied. Un passant cherche à le prendre en photo pour le mettre sur une gamme de T-shirts. Une voiture vient alors éclabousser les deux hommes qui se retrouvent couverts de boue. Le héros s'essuie alors tout naturellement le visage avec le T-shirt jaune suie alors tout naturellement le visage avec le T-shirt jaune suie alors tout naturellement le visage avec le T-shirt jaune avant de repartir.

Le deuxième homme regarde alors son T-shirt où est représenté un visage souriant, à la manière d'une apparition de la Sainte Face de Jésus-Christ.

Forrest quitte définitivement la scène en criant à son interlocuteur : « Gardez le sourire ! »

yelims ub enioteiH

(i) y a bien une question qui brûle toutes les lèvres depuis des années, le dien une question qui brûle toutes les lèvres depuis des années, c'est bien celle qui porte sur l'origine du smiley. Le petit visage jaune et c'est bien celle qui porte sur l'origine du sonie pour une sociéet souriant aurait été inventé par Harvey Ball en 1963 pour une sociéet de souriant aurait été d'assurance américaine qui voulait une campagne interne pour amélio-

rer le moral de ses employes. Pour autant Ball n'a jamais essayé de se servir ou de protéger son image, si bien qu'elle est tombée dans le domaine public. Harvey Ball n'a donc jamais rien touché d'autre financièrement sur l'utilisation du smiley, à part jamais rien touché d'autre financièrement sur l'utilisation du smiley, à part ses 455 de paye initiale. Coup dur pour Happy Face !



