



UN JEU DE HAIM SHAFIR

Nombre de joueurs : 2 à 6
Durée : environ 15 minutes

Age : à partir de 6 ans

Contenu



56 cartes



1 sonnette

Idée du jeu

Chaque joueur retourne une carte à tour de rôle. Dès qu'il y a 5 fruits identiques sur l'ensemble des cartes visibles, le premier qui sonne la cloche gagne les cartes retournées. Le but du jeu est de gagner toutes les cartes.

Préparation du jeu

La sonnette est placée au milieu de la table. Un donneur est choisi. Les cartes doivent d'abord être mélangées puis distribuées une à une à chaque joueur, jusqu'à épuisement du paquet. Chaque joueur pose son tas de cartes devant lui, faces cachées, sans le regarder : c'est son tas «couvert».

Déroulement du jeu

Le joueur se trouvant à la gauche de celui qui a distribué commence. Chacun retourne à tour de rôle la première carte de son tas pour former un deuxième tas «découvert». Les cartes suivantes sont posées sur cette pile de façon à ce que seule la dernière carte soit visible.

Comment retourner les cartes ?

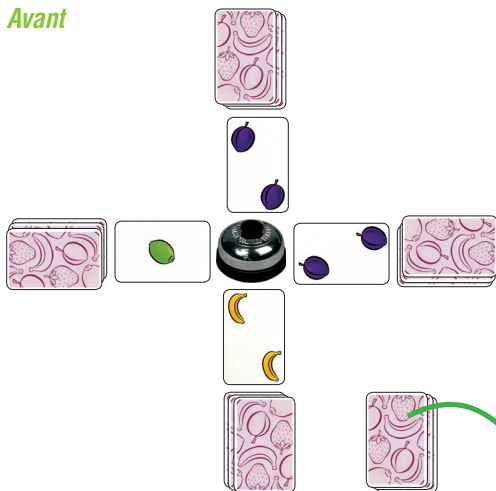
Pour ne pas se donner un avantage, le joueur doit retourner la carte de manière à ne pas la visualiser avant les autres. Plus le mouvement sera vif, plus le joueur la verra rapidement.



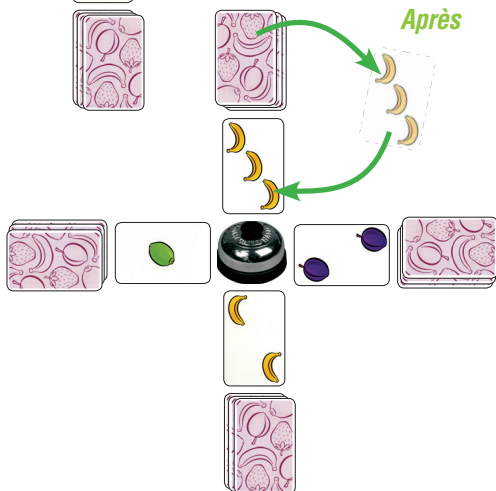
Quand doit-on sonner ?

Dès qu'il y a un total exact de **5 fruits identiques** sur l'ensemble des tas découverts, chaque joueur tente de sonner en premier.

Avant



Après



Exemple : un citron, deux prunes, deux bananes et de nouveau deux prunes ont été découverts : il ne faut pas encore sonner. Arthur pose 3 bananes sur ses deux prunes : on peut maintenant voir 5 bananes, il faut vite sonner !

Soyez rapides !

Le premier qui sonne lorsqu'il y a 5 fruits identiques sur la table gagne tous les tas de cartes découvertes.

Il glisse alors ces cartes sous son premier tas (celui des cartes cachées) et commence un nouveau tour en retournant sa première carte.

Erreur

Si un joueur sonne alors qu'il n'y a pas exactement 5 fruits identiques, il doit donner à chaque joueur une carte de son tas couvert à titre de pénalité.

Au revoir !

Dès qu'un joueur ne dispose plus de cartes à retourner, il est éliminé. Son tas découvert reste cependant en jeu jusqu'à ce qu'un autre joueur le gagne.

Fin de partie

Quand il n'y a plus que 2 joueurs en jeu et que l'un d'eux sonne par erreur, l'autre joueur gagne les deux tas découverts en plus de la carte de pénalité. Cette règle s'applique toujours lorsque l'on joue à deux.

La partie s'achève quand un joueur a gagné toutes les cartes : il est déclaré vainqueur !



© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH



Download
international
rules on:

www.gigamic.com

Adaptation et
distribution française :



BP 30 - F 62930
Wimereux

11-2012 - Informations à conserver.