



UN JEU DE HAIM SHAFIR

Nombre de joueurs : 2 à 6

Âge : à partir de 6 ans

Durée : environ 15 minutes

Contenu



56 cartes



1 sonnette

Idée du jeu

Chaque joueur retourne une carte à tour de rôle. Dès qu'il y a cinq 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 dernier joueur qui a mangé un fruit commence. À son tour, chaque joueur découvre la carte supérieure de son tas couvert et la pose devant, face Fruit visible. Un tas découvert de fruits va donc se former devant chaque joueur entre la sonnette et son tas couvert.

Comment retourner les cartes ?

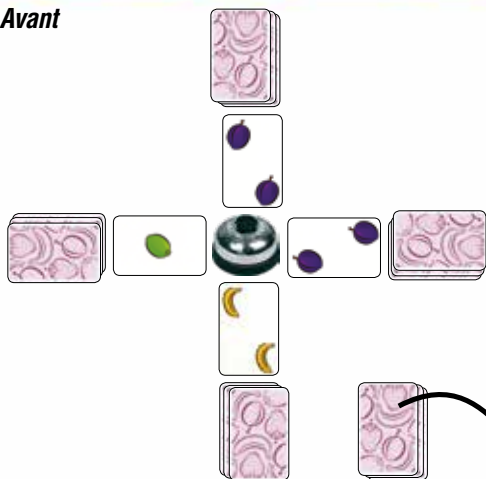
Pour ne pas se donner un avantage, le joueur doit retourner la carte de manière à ne pas la visualiser avant les autres. Plus le mouvement sera vif, plus le joueur la verra rapidement.



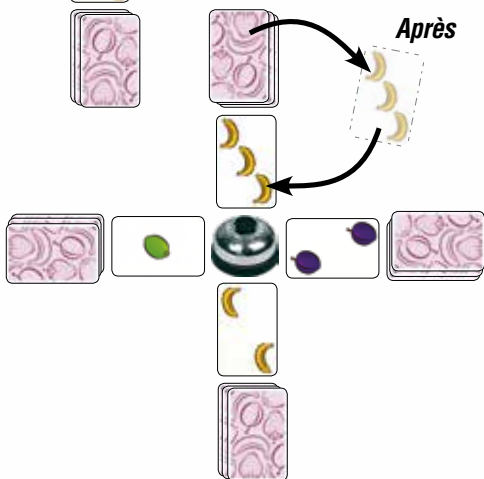
Quand doit-on sonner ?

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

Avant



Après



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

Soyez rapides !

Le premier qui sonne lorsqu'il y a cinq fruits identiques sur la table gagne tous les tas découverts.

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

Erreur...

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

Au revoir !

Un joueur ne disposant plus de cartes à retourner continue de jouer tant qu'il a un tas de cartes découvertes devant lui. Bien qu'il ne puisse plus révéler de carte, Il peut toujours sonner. Si son tas de cartes découvertes est récupéré par un autre joueur, il est éliminé de la partie.

Fin de partie

Quand il n'y a plus que deux 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 !

Auteur : Haim Shafir / **Illustrations :** Oliver Freudenreich



© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver.



Adaptation et
distribution française :



ZAL Les Garennes - F 62930
Wimereux - France
www.gigamic.com