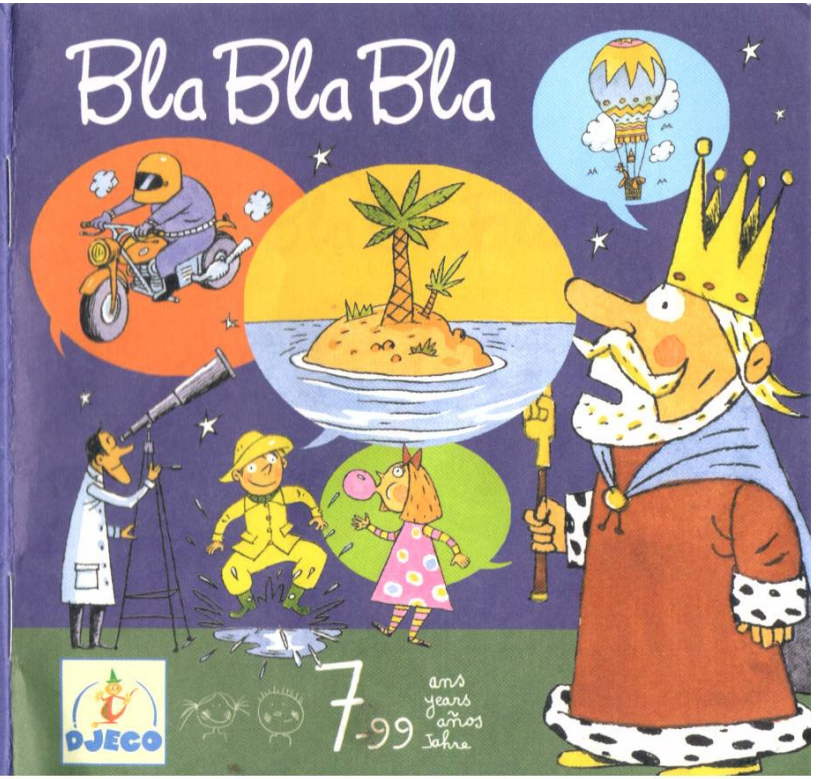
Bla Bla Bla

DJ08462

Contient de petites pièces pouvant être ingérées.
Contains small parts which are a danger to small children.
Enthält kleine Teile, die verschluckt werden können.
Contiene piezas pequeñas que pueden ser ingeridas.
Contem pequenas peças que podem ser ingeridas.
Contiene dei pezzi minuti che possono essere ingeriti.
Bevat kleine onderdelen die ingeslikt kunnen worden.
Innehåller smådelar som kan sväljas.
Indeholder små dele, der kan sluges.
Περιέχει μικρά κομμάτια.
Содержит мелкие детали, которые ребенок может проглотить.
Conserver l'emballage. Référence fabricant.
Retain address. Anschrift aufbewahren.
Guardar la dirección. Adres bewaren.
Spara adressen. Conservare l'indirizzo.
Guarde o endereço. Gem adressen.
Παρακαλούμε κρατήστε αυτή τη διεύθυνση.
Сохраните адрес.

Djeco
3 rue des Grands Augustins
75006 Paris - France
www.djeco.com



FR

7-99 ans

3-5 joueurs

Contenu : 240 cartes, 1 dé

But du jeu : gagner le plus de cartes.

Préparation du jeu : En début de partie on décidera :
- soit d'une durée de jeu (à la fin de cette durée, le joueur ayant gagné le plus de cartes remporte la partie),
- soit d'un nombre de points à atteindre pour remporter la partie.

Chaque joueur reçoit 5 cartes. Le reste constitue la pioche.

Règle du jeu : Le joueur le plus âgé commence. C'est lui qui sera le juge lors de ce tour. Il lance le dé. En fonction du dessin indiqué sur le dé, les autres joueurs devront se prêter à l'un de ces 3 jeux :

Face association : Le juge retourne la première carte de la pioche. Les joueurs doivent associer une carte de leur jeu avec la carte retournée par le juge. Ex : la carte retournée par le juge est une vache ; les joueurs peuvent associer la vache avec le lait (produit par la vache), le canard (autre animal de la ferme) ou encore avec un paysage de campagne. Lorsque tous les joueurs ont choisi leur carte, ils la déposent devant eux et chacun à leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, expliquent au meneur de jeu l'association qu'ils ont faite.
Bien sur, parmi les cartes que le joueur a en main, l'association n'est pas toujours aussi simple à trouver ! C'est le juge qui décide, arbitrairement, de l'association la plus pertinente. Le juge donne alors la carte qu'il avait retournée au joueur gagnant, lequel la met de côté car elle représente un point gagné. Chaque joueur remet sous la pioche la carte utilisée et en pioche une nouvelle pour en avoir toujours 5 en main. Puis c'est au joueur suivant de lancer le dé. Il devient alors juge.

Face histoire : Le juge retourne la première carte de la pioche.
Les joueurs sélectionnent 2 cartes de leur jeu afin de créer une histoire avec celle retournée par le juge.
Lorsque tous les joueurs ont choisi leurs cartes, ils les déposent devant eux et chacun à leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, racontent l'histoire qu'ils ont inventée.
Exemple : je fais une bulle de chewing gum au gout cocktail de fruits et quand elle éclate, ça fait "coin-coin" comme un canard.
C'est le juge qui décide, arbitrairement, quelle est la meilleure histoire.
Il donne alors la carte retournée de la pioche au joueur gagnant, lequel la met de côté car elle représente un point gagné.
Tous les joueurs remettent sous la pioche les cartes qu'ils ont utilisées et en piochent de nouvelles pour en avoir toujours 5 en main. Puis c'est au joueur suivant de lancer le dé. Il devient alors juge.

Face Portrait chinois :
Chaque joueur choisit dans son jeu la carte qui pourrait le représenter lui-même le mieux. Puis il la pose devant lui, face cachée. Lorsque tout le monde a déposé sa carte, toutes les cartes sont mélangées, le juge les prend et les regarde. Il lui faut alors attribuer à chaque joueur une des cartes qu'il a en main, puis justifier son choix, en expliquant pourquoi il pense que tel joueur a sélectionné telle carte.
Le juge gagne chaque carte qu'il a attribuée à la bonne personne.
Les cartes non trouvées par le juge sont placées sous la pioche et les joueurs piochent de nouvelles cartes pour en avoir toujours 5 en main.
Puis c'est au joueur suivant de lancer le dé. Il devient alors juge.

Qui gagne ? Le joueur qui a gagné le plus de cartes.