



## RULES

badly translated by François Koch  
but very well corrected by Alice LIGHT  
and Barney, Anna and Kate

### OBJECT OF THE GAME

The object is to be the first person with no cards left.

### TO PREPARE

Deal out all the cards. Players must not look at their cards, instead they must make a pile in front of them.

### TO PLAY

The youngest player starts. He/she turns over their first card and puts it in the middle of the table. (The player must do this quickly, without looking at the picture so that everybody sees it at the same time.) All the players must use the greeting that corresponds to the figure (as shown on the first page of the rules).

### REACTIONS OF THE PLAYERS

If one player makes a mistake, salutes too late, hesitates, shouts incorrectly, hits the cards when it's not necessary, or is the last one to hit the «fly» card, he/she must retrieve all the cards in the middle of the table and put them at the bottom of their pile. He/she must then must begin to play again.

### TO WIN

The winner is the first person to have no cards left.

Édité par

Conception François Koch  
Illustrations Claire Daull

### JEUX FK

ZA les Sagnes  
38710 MENS France  
Tel 04 76 34 67 15  
jeuxfk@jeuxfk.fr  
**WWW.JEUXFK.FR**

**JEUX FK**

Souriez, c'est contagieux !

# BONJOUR SIMONE

Joueurs	Spielern	Players:	2 - 10 (mais à 11 ça va aussi)
Âge	Alter	Age:	6 - 106 ans 1/2
Durée	Dauer	Duration:	10 - 15 min.

## RÈGLE DU JEU

© François Koch  
2000 règle déposée

### SALUT À EFFECTUER PAR TOUS LES JOUEURS LORSQU'UNE CARTE PERSONNAGE EST RETOURNÉE :

Begrüßung aller Spieler, wenn eine Personen-Karte aufgedeckt ist:

The following greetings must be used by all the players,  
when one of these cards is turned over:

**NJORSKA,**  
l'Esquimaude



**KANJA,**  
l'Indienne



**INDRI,**  
la Népalaise



**SIMONE,**  
la Française



Règle du jeu



**SE TOUCHER LE  
BOUT DU NEZ**

Die Nasenspitze  
mit dem  
Zeigefinger  
berühren



Rules

Touch the  
extremity  
of your nose

**DIRE «UGH»  
EN LEVANT  
LA MAIN**

«Ugh !» sagen  
und dabei eine  
Hand hochheben

Say «how!»  
and hold up  
your hand

**DIRE «NAMASTÉ»  
EN JOIGNANT  
LES MAINS**

«namaste» sagen  
und dabei die  
Hände vor sich  
falten

Say «namaste» and  
join your hands in  
front of you

**DIRE  
«BONJOUR  
SIMONE»**

«Bonjour  
Simone» sagen

Say  
«Bonjour  
Simone»



**TAPER SUR LE  
PAQUET DE  
MILIEU**

Auf den Haufen  
schlagen  
Hit the cards in the  
middle



**NE RIEN FAIRE**  
Nichts tun  
Nothing to do



## RÈGLE DU JEU

### BUT DU JEU

Être le premier joueur à se débarrasser de ses cartes.

### PRÉPARATION

Distribuer toutes les cartes. Les joueurs ne regardent pas leurs cartes. Ils les posent en paquet devant eux.

### DÉROULEMENT

Le plus jeune commence. Il prend la carte supérieure de son paquet, la retourne, et la pose au milieu.

Attention! Le mouvement de rotation de la carte doit se faire face imprimée dirigée vers le centre du jeu, de manière à ce que tous les joueurs découvrent l'illustration en même temps.

Si la carte retournée représente un personnage, tous les joueurs le saluent (comme indiqué à la première page). Si tout le monde a salué sans se tromper, le joueur suivant pose immédiatement une carte sur le tas, et ainsi de suite.

### LES RÉACTIONS DES JOUEURS

Lorsqu'un joueur se trompe de salut, tarde à le faire, marque une hésitation, salue ou tape alors qu'il n'y a pas lieu de le faire, ou lorsqu'il est le dernier à taper quand une carte mouche apparaît, il prend toutes les cartes déjà posées, les place sous son propre paquet et relance le jeu.

### FIN DE LA MANCHE

La manche se termine dès qu'un joueur a posé sa dernière carte. Ce joueur reçoit alors 1 point de bonus.

### PARTIE LONGUE

Lorsqu'un joueur n'a plus de cartes, il continue de participer au jeu en saluant comme il se doit. Ainsi, s'il se trompe (ou tape le dernier sur une carte mouche), il récupère les cartes déjà posées.

La manche se termine lorsqu'il ne reste qu'un joueur avec des cartes en sa possession. Ce joueur reçoit alors 1 point de malus. Le gagnant est le joueur qui, après plusieurs manches, a le score le plus bas.

### NIVEAU 2

Tous maîtrisez bien le jeu? Accélérez le rythme, ou passez au Niveau 2 : Retournez deux cartes en même temps, en laissant bien apparaître les deux images. Saluez deux fois à la suite s'il y a lieu (dans l'ordre de votre choix). Si un personnage et une mouche apparaissent en même temps, saluez et tapez sur le paquet; le dernier à taper ramasse d'office la moitié des cartes, l'autre moitié étant pour celui qui a le moins bien salué. Si deux mouches apparaissent en même temps, tapez avec vos deux mains; la dernière main à taper détermine celui qui récupère les cartes.



## SPIELREGEL

übersetzt von  
Sylvie WOLFF

### SPIELZIEL

Sich seiner Karten entledigen, um am Ende der Partie keine mehr zu haben.

### VORBEREITUNG

Alle Karten austeilen. Die Spieler sehen sich ihre Spielkarten nicht an. Sie legen das Päckchen Karten vor sich hin.

### SPIELABLAUF

Der zur Linken des Kartengebers stehende Spieler beginnt (man spielt im Uhrzeigersinn). Er nimmt die obere Karte seines Päckchens, deckt sie auf und legt sie in die Mitte des Tisches.

Vorsicht! Der Spieler soll seine Karte aufdecken, ohne sie anzuschauen; er legt sie mit der Bildseite auf die Mitte des Tisches.

Wenn die aufgedeckte Karte eine Figur darstellt, begrüßen sie alle Mitspieler (S. erste Seite). Wenn alle begrüßt haben, ohne sich zu irren, legt der folgende Spieler eine Karte auf den Haufen, und so weiter.

### DIE REAKTIONEN DER SPIELER

Wenn ein Spieler a)sich in der Begrüßung irrt, b)er sie zu spät macht, c)Unschlüssigkeit zeigt, d)begrüßt oder auf den Haufen schlägt, wenn er es nicht soll, e)der letzte ist, der schlägt, wenn eine Fliege erscheint, nimmt er alle Karten des Haufens, legt sie unter sein eigenes Päckchen und fängt eine neue Runde an.

### ENDE DER PARTIE

Die Partie hört auf, sobald jemand seine letzte Karte gespielt hat. Dieser Spieler bekommt dann einen Bonuspunkt.

### 2. NIVEAU

Sie meistern das Spiel schon gut? Gehen Sie zum 2. Niveau über : Der Spieler deckt gleichzeitig zwei Karten auf und läßt dabei die zwei Bilder gut erscheinen. Die Spieler begrüßen gegebenenfalls zweimal nacheinander (in der von ihnen ausgewählten Reihenfolge). Falls eine Person und eine Fliege gleichzeitig erscheinen, begrüßen die Spieler und schlagen auf den Haufen. Wer zuletzt schlägt, nimmt die Hälfte der Karten, die andere Hälfte ist für denjenigen, der am schlechtesten begrüßt hat. Falls zwei Fliegen gleichzeitig erscheinen, schlagen die Spieler mit beiden Händen. Die letzte auf den Haufen schlagende Hand bestimmt denjenigen, der die Karten wieder bekommt.