



FAMILLE BRIC-À-BRAC



Règle mise en ligne par



Quelle pagaille !

Un jeu de mémoire très amusant pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Auteur : Marco Teubner · **Illustration :** Timo Grubing · **Rédaction :** Annemarie Wolke · **Durée du jeu :** env. 20 minutes

Un canard de bain ? Du papier toilette ? Un hot dog ? Mais quelle pagaille ! Chez les Bric-à-brac, il règne le désordre le plus total, et les objets sont éparpillés partout par terre. Comment s'y retrouver ? En plus, toute la famille est avachie sur le canapé. Seul, Hugo, le fils de cette drôle de famille réussit, du haut de ses longues jambes, à se frayer un chemin au milieu de cette pagaille. En gardant une vue d'ensemble et avec une bonne mémoire, les

joueurs l'aident à retrouver les objets dont il a besoin. *Mais attention !* Ne le laisse pas marcher sur les objets des autres joueurs, sinon tu passes aussitôt ton tour !

Frayer-vous un chemin à travers ce chaos et n'oubliez pas de crier « Stop » dès qu'un autre joueur trébuche sur vos objets.

Le but du jeu est d'être le premier à réunir quatre cartes « pagaille ».



Contenu du jeu

1 plateau de jeu, 1 canapé, 1 table, 1 commode, 1 lampadaire, 1 figurine du fils Hugo (+ 2 pieds en silicone et 1 cylindre en bois), 66 cartes « pagaille », 4 réglettes à cartes, 1 règle du jeu

Avant la première partie :

Retirez les pièces en carton de leur cadre, que vous pouvez aussitôt jeter.

Évidez les fentes du plateau de jeu. Insérez les deux pieds en silicone sous la figurine et le cylindre en bois au-dessus.



Préparation du jeu

Posez le plateau de jeu au milieu de la table.

Assemblez le canapé, la table, le lampadaire et la commode.

Insérez le canapé, la table et la commode **dans les fentes prévues à cet effet sur le plateau de jeu.**

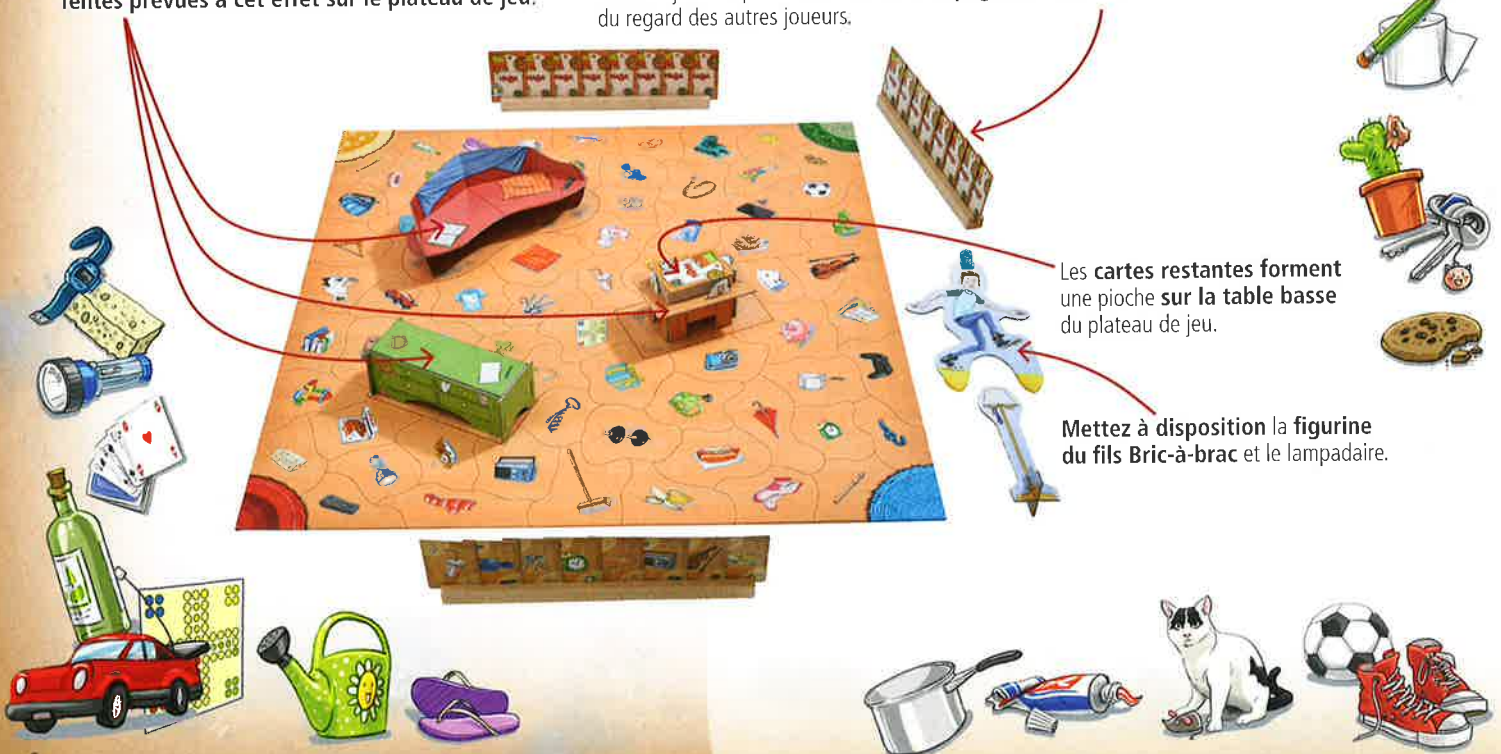
Mélangez les cartes « pagaille » et distribuez-les suivant le nombre de joueurs, comme suit :

pour 2 ou 3 joueurs : 8 cartes « pagaille » (voir règle spéciale pour 2 joueurs à la page 7)
pour 4 joueurs : 6 cartes « pagaille »

Tous les joueurs placent **leurs cartes « pagaille » sur leur réglette** à l'abri du regard des autres joueurs.

Les **cartes restantes forment une pioche sur la table basse** du plateau de jeu.

Mettez à disposition la figurine du fils Bric-à-brac et le lampadaire.



Déroulement du jeu

Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier joueur à avoir rangé commence. Tu prends la figurine d'Hugo Bric-à-brac.

1. Retourner une carte « pagaille » et placer le lampadaire

Tire une carte « pagaille » dans la pioche. Place le lampadaire sur la case du plateau de jeu représentant le même objet que cette carte. Ton objectif est de poser au moins un pied du fils Bric-à-brac sur la case où se trouve le lampadaire.

2. Choisir le tapis de départ

Le joueur à ta droite choisit maintenant un coin du plateau de jeu (tapis jaune, rouge, vert ou bleu) depuis lequel Hugo Bric-à-brac tracera sa route à travers le chaos. Dépose la carte « pagaille » tirée à côté du tapis sélectionné.

3. Guider Hugo à travers le chaos

Déplace Hugo comme un compas. Pose un pied de la figurine sur la case départ (= tapis coloré) et tiens fermement entre tes deux doigts le cylindre bleu fixé sur la figurine. Tu peux maintenant faire pivoter Hugo, comme un compas, sur son axe et poser son second pied sur une autre case.

A chaque fois que tu poses un pied sur une case, tu énonces à voix haute le nom de l'objet représenté sur cette case.

Attention !

Les autres joueurs vérifient à chaque pas si tu marches sur un de leurs objets.

- Si l'objet sur lequel le garçon a marché n'appartient ni à un autre joueur ni à toi, tu peux continuer à le faire avancer.
- Si l'objet figure sur la carte « pagaille » d'un autre joueur, celui-ci crie : « Stop ! » Il montre rapidement la carte « pagaille » correspondante, puis la replace sur sa règlette à cartes. Essaie de bien mémoriser ces objets qui bloquent le passage. Malheureusement, ton tour est alors terminé, et c'est au tour du joueur suivant. Il commence sur le même tapis. L'opération se répète jusqu'à ce que l'un d'entre vous atteigne la case d'arrivée.

Remarques

- Le fils Bric-à-brac peut marcher plusieurs fois sur la même case, à condition qu'elle ne bloque pas son passage.
- Il ne peut pas marcher sur les cases occupées par le canapé, la table et la commode. Il peut toucher les meubles, mais pas les déplacer.

Tu as réussi !

Dès que le fils Bric-à-brac pose un pied sur la case d'arrivée, tu as réussi ! Tu obtiens la carte « pagaille » qui se trouve près du tapis de départ. Tu la places sur ta règlette à cartes.

Maintenant, pose n'importe quelle autre carte de ta règlette à cartes face visible devant toi.

Cet objet est désormais bloqué pour tous les joueurs !

Durant les tours suivants, si Hugo marche sur une case dont l'objet est face visible devant n'importe quel joueur (même celui qui déplace la figurine !), n'importe quel joueur peut s'écrier : « Stop ! »

Objet suivant

C'est au tour du joueur suivant. Il tire une nouvelle carte « pagaille » dans la pioche et place le lampadaire sur la case d'arrivée correspondante. Le joueur à sa droite choisit un des quatre tapis comme case de départ. Et voilà que le fils Bric-à-brac se fraie à nouveau un chemin au milieu du chaos !



Fin de la partie

Le jeu s'achève dès qu'un joueur pose une quatrième carte « pagaille » devant lui. Tu remportes la partie et tu régnes sur le désordre des Bric-à-brac !

Jeu à deux :

Lorsque vous jouez à deux, préparez le jeu en plaçant 8 cartes « pagaille » sur une des deux règlettes à cartes restantes et placez-la à côté du plateau de jeu de façon à ce que les deux joueurs puissent bien voir les objets. Les 8 cases du plateau de jeu sur lesquelles ces objets sont représentés constituent des barrages pour les deux joueurs. Si un joueur fait marcher la figurine sur une de ces cases, l'autre joueur s'écrie « Stop ! » et c'est à son tour de jouer.

