

# HIBOUFOU



Âge : 8-99 ans



Nb de joueurs : 2-5



Nb de cartes : 60 cartes



But du jeu : Rempoter le maximum de cartes.

**Préparation du jeu :** Mélanger les cartes et en distribuer 3 à chaque joueur. Le reste des cartes constitue la pioche. La 1<sup>ère</sup> carte de la pioche est retournée et posée face visible au centre de la table.



**Déroulement du jeu :** Le plus jeune joueur commence. A son tour de jeu, le joueur peut poser **1, 2 ou 3** de ses cartes faces visibles au centre de la table. Pour cela, il faut que le hibou de la carte qu'il pose ait **au moins une couleur commune** avec le hibou de la carte à côté de laquelle il se pose.



*Aucune couleur commune*

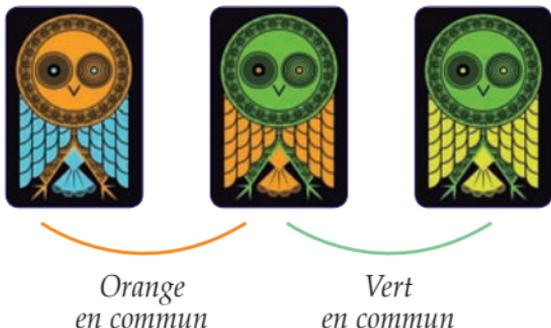


*Deux couleurs communes*



*Une couleur commune*

Dès que 3 cartes ont été posées côte à côte, le périmètre de jeu est total. Les cartes suivantes seront posées au-dessus des cartes déjà posées en suivant ici aussi la règle de la couleur commune côte à côte.



**N.B.1 :** Pour placer un hibou au centre des 3 cartes, il faut qu'il ait une couleur commune avec celui de gauche ET avec celui de droite.

- Lorsqu'il a posé une ou plusieurs cartes, le joueur pioche afin d'avoir à nouveau 3 cartes en main.
- Lorsqu'un joueur ne peut placer aucune carte, il pioche une carte.
- Lorsqu'un joueur réussit à poser ses 3 cartes dans le même tour, (et qu'il n'a plus rien en main), il remporte tout le tas sur lequel il a posé sa dernière carte et les place devant lui comme cartes gagnées. Puis la main passe au joueur suivant.

**N.B.2 :** tout au long de la partie, dès qu'un des trois emplacements sera laissé libre, la prochaine carte devra obligatoirement combler cet espace afin d'avoir à nouveau le périmètre de jeu de 3 cartes

**Fin de jeu :** lorsque la pioche est épuisée et qu'aucun joueur ne peut poser de carte, la partie est terminée. Le joueur qui possède le plus grand nombre de hiboux, gagne !

Un jeu de Jean-Jacques Derghazarian.