

## **PICCOLO**

Jeu de réflexe: taper sur la sonnette

Nombre de joueurs: 2 à 6

Age: à partir de 6 ans

### **Contenu du jeu:**

56 cartes de jeu, 1 sonnette d'hôtel, règles du jeu

### **Résumé:**

Les cartes sont distribuées. Les joueurs posent les cartes devant eux, sur la table. Chacun à son tour retourne une carte. Dès qu'il y a 5 *fruits* semblables, le premier qui tape sur la sonnette gagne toutes les cartes retournées.

Le but est de posséder à la fin du jeu le plus grand nombre de cartes.

### **Préparatifs:**

Placer la sonnette au milieu de la table de façon à ce que tous les joueurs puissent l'atteindre facilement. Il est prudent de protéger la table en plaçant un tissu ou un morceau de carton sous la sonnette.

Distribuer toutes les cartes une par une.

Chaque joueur place ses cartes faces cachées, sans les regarder, en un tas devant lui.

### **Le début de la partie:**

Le joueur à la droite du donneur commence. A tour de rôle chaque joueur retourne une carte de son tas qui est face cachée et la place devant lui, face visible, sur un deuxième tas qui accueillera au fur et à mesure les cartes retournées par le joueur. Seule la carte du dessus est visible. Afin de ne pas se favoriser par rapport aux autres, chacun retourne sa carte en la présentant à plat devant soi l'image retournée face aux autres joueurs. Plus ce mouvement est effectué rapidement, plus vite on peut voir sa propre carte.

### **La sonnette**

Dès que 5 valises semblables (ni plus, ni moins) sont visibles simultanément sur l'ensemble des tas, les joueurs doivent se précipiter pour appuyer sur la sonnette le plus vite possible.

Jeu à 4 joueurs.

Il y a exactement 5 valises semblables.

### **Réagissez vite!**

Celui qui sonne le premier gagne toutes les cartes qui sont retournées à ce moment-là (c'est à dire, l'ensemble des cartes présentes dans tous les tas qui sont face visible, y compris le sien).

Il met ces cartes sous son tas qui est face cachée et il retourne la carte du dessus pour continuer le jeu.

### **.... et vous êtes éliminé du jeu**

Dès qu'un joueur n'a plus de cartes à retourner il est éliminé du jeu. Sa dernière carte retournée reste en place sur son tas qui est face visible; elle compte dans le jeu bien que ce joueur ne puisse plus y participer.

### **Excuse**

Si vous appuyez par erreur sur la sonnette, vous devrez donner à chaque joueur une carte de votre tas qui est face cachée.

### **Fin de la partie**

La partie est terminée dans l'un des deux cas suivants:

- Lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur en jeu (tous les autres ayant été éliminés).
- Lorsqu'il ne reste plus que 2 joueurs en jeu et que l'un des deux appuie par erreur sur la sonnette; dans ce cas, le jeu sera arrêté immédiatement et le joueur qui n'a pas commis d'erreur récupère l'ensemble des cartes présentes dans tous les tas qui sont face visible, y compris le sien.

Le gagnant de la partie est celui qui a le plus de cartes.

**Bon amusement!**

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments pointus.

© Koninklijke Husemann en Hötte nv, Amsterdam,  
1994 sous les Conventions des Copyrights bernoises et universelles.

