

# Quelle pagaille !

Trouver le téléphone qui sonne dans un labyrinthe de fils



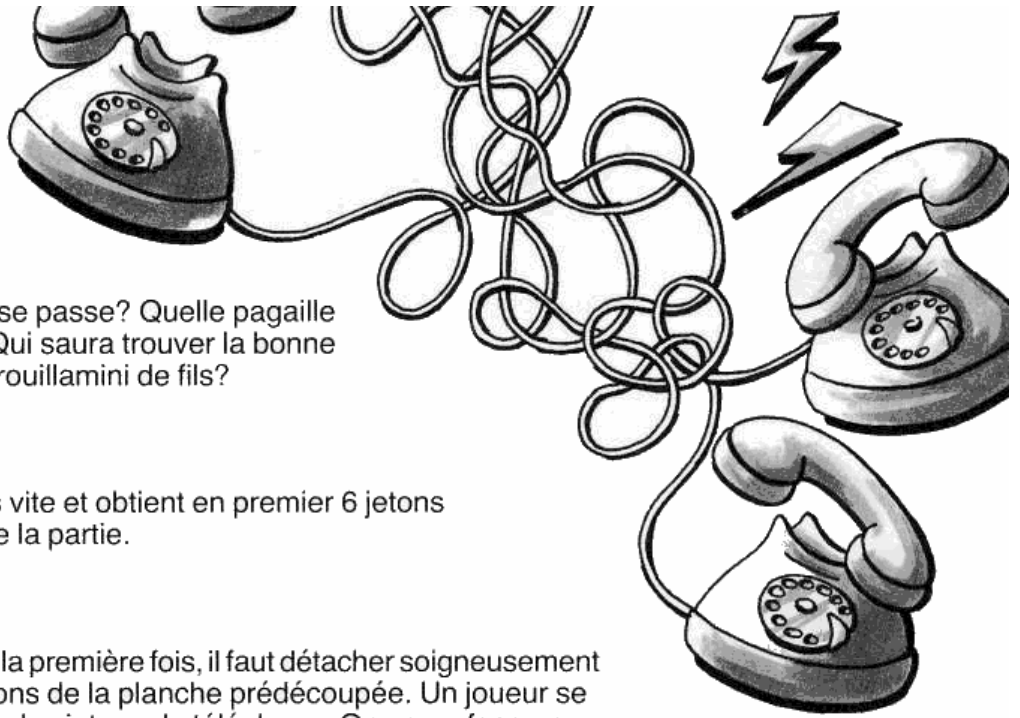
# Quelle pagaille !

Jeu Ravensburger® n° 21 080 0  
Graphisme: G. Schmid  
Conception de J. et T. Schoeps

**Contenu:** 24 cartes  
26 jetons de téléphone  
7 raccords amovibles pour le plan de jeu  
6 téléphones permutables  
1 plan de jeu  
1 dé à couleurs  
1 règle du jeu

Jeu de réaction ultra-rapide pour 2 à 4 joueurs perspicaces.





Mais qu'est-ce qui se passe? Quelle pagaille sur le plan de jeu! Qui saura trouver la bonne ligne dans cet embrouillamini de fils?



### But du jeu

Celui qui réagit très vite et obtient en premier 6 jetons de téléphone gagne la partie.




### Préparatifs

Avant de jouer pour la première fois, il faut détacher soigneusement les cartes et les jetons de la planche prédécoupée. Un joueur se charge de la caisse des jetons de téléphone. On pose, face en haut, les 7 hexagones amovibles ainsi que les 6 téléphones dans les espaces prévus à cet effet sur le plan de jeu.



Pour jouer, chacun doit avoir encore 6 cartes. Les cartes carrées sont bordées de différentes couleurs (rouge, vert, jaune, bleu). Chaque joueur reçoit un set de cartes de même couleur. Exemple: 1 joueur reçoit les cartes bordées de vert. Il a 6 cartes avec 6 téléphones différents, mais le bord est le même sur toutes les cartes. Chacun doit bien se souvenir de la couleur de ses cartes. Ainsi, une fois que tout le monde a joué, on a vite fait de constater à qui appartient la carte inférieure. Les cartes restantes sont remises dans la boîte.

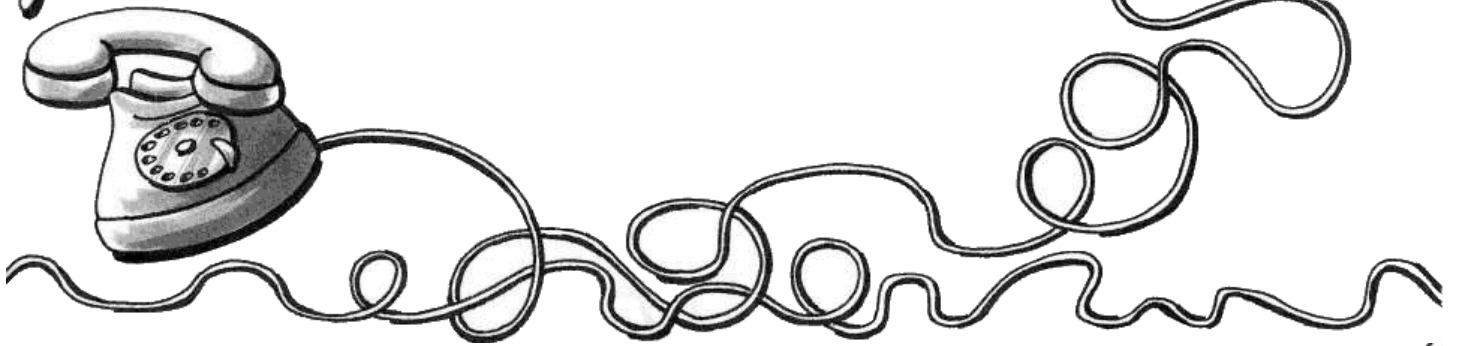




## Règle du jeu

Sur le plan de jeu, on voit 6 téléphones qui sont reliés les uns aux autres.

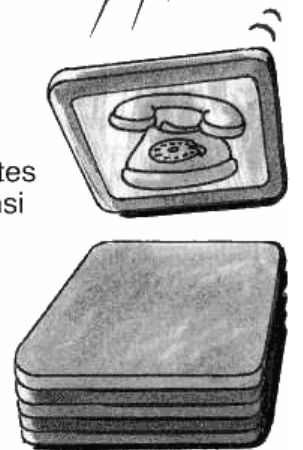
Tous les joueurs tiennent en main leurs 6 cartes. Le plus jeune commence. Il lance le dé et joue par exemple la couleur rouge. Chacun doit à présent trouver le plus vite possible quel autre téléphone est relié au téléphone rouge. Ainsi, dès que le dé a été lancé, tout le monde cherche en même temps la bonne ligne. Mais cela ne doit se faire que de façon «visuelle». Personne n'a le droit de suivre la ligne avec le doigt sur le plan de jeu!



## Alors, chez qui le téléphone va-t-il sonner en premier?

Celui qui croit avoir trouvé le bon téléphone pose très vite la carte représentant le téléphone de même couleur de façon cachée sur la table. Il est important de poser les cartes les unes sur les autres à côté du plan de jeu. On forme ainsi une petite pile de cartes. Quand chacun a joué une carte, on retourne la pile, et la carte déposée en premier se retrouve tout en haut. Va-t-elle montrer le téléphone qu'on cherche?

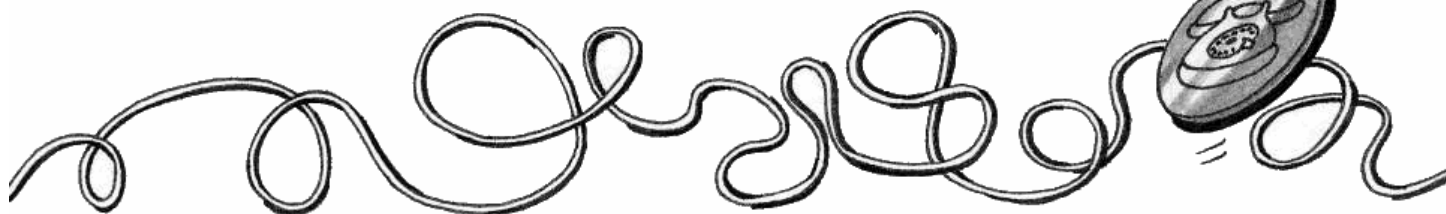
Si tous les joueurs ont misé sur le même téléphone, la liaison téléphonique est claire. Le joueur qui a posé en premier la bonne carte sur la table reçoit aussitôt un jeton. Si les joueurs n'arrivent pas à se mettre d'accord sur la



bonne ligne, il est tout simple de vérifier cela. Un des joueurs suit avec le doigt la ligne jusqu'à ce qu'il trouve le bon téléphone.

Si la carte déposée en premier est fausse, ce joueur n'a pas de chance. Pas d'abonné à son numéro! A présent, on regarde si le prochain a su trouver la bonne ligne. C'est alors lui qui reçoit le jeton de téléphone. Si cette deuxième carte est également fausse, on vérifie la prochaine carte. On regarde ainsi carte par carte si la bonne se trouve dans la pile. Ensuite, chacun reprend sa carte (attention au bord de couleur). Une fois que le gagnant a reçu son jeton, il peut encore permuter 2 éléments de son choix sur le plan de jeu: cela peut être 2 hexagones ou 2 téléphones. De cette façon, la pagaille est à nouveau complète.

Tout est clair? Alors, c'est au tour du prochain joueur. Il lance le dé et tout le monde cherche à nouveau la bonne ligne.



**Fin du jeu**

Le premier qui a obtenu 6 jetons est un «pro» du téléphone et gagne ainsi la partie.

A titre de rappel, 3 points importants:

! Une fois le dé lancé, tous les joueurs cherchent en même temps la bonne ligne et déposent une carte face cachée. Il est important de bien empiler les cartes les unes sur les autres.

! Le premier qui a trouvé la bonne ligne obtient un jeton. Et ne pas oublier qu'il peut alors permuter 2 éléments de son choix sur le plan de jeu.

! Ne chercher la bonne ligne qu'avec les yeux. Pas de main sur le plan de jeu!



© 1993 by Otto Maier Verlag Ravensburger

**Editions Ravensburger,  
68220 Attenschwiller, France**

