

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Une petite fantômesse coquette débarque dans le vieux château hanté. Tandis que Franklin est occupé dans la cave, elle lui dérobe son vieil appareil photo et se cache dans la salle de bains pour faire des clichés de ses objets favoris et d'une curieuse grenouille. Mais les couleurs des photos sont parfois mauvaises et elle n'arrive plus à s'y retrouver. Aidez la petite fantômesse à identifier rapidement les bons objets : les plus vifs ont les meilleures chances de remporter la partie.

MISE EN PLACE

Disposez les cinq figurines en cercle au milieu de la table.
Mélangez les cartes et formez une pile, face cachée.

DÉROULEMENT DU JEU

JEU DE BASE : ATTRAPER LA BONNE FIGURINE

Le dernier joueur à avoir pris un bain retourne la première carte de la pile de manière à ce que tous les joueurs, lui compris, la découvrent en même temps.

Si la carte représente l'une des figurines dans sa couleur réelle, chacun essaye alors d'attraper cette figurine, le plus vite possible et d'une seule main.

Si rien sur la carte ne correspond exactement à une figurine (ni la forme, ni la couleur), les joueurs doivent vite attraper la seule figurine qui n'a absolument rien en commun avec la carte.



Exemple : cette carte montre une FANTÔMESSE GRISE et une BROSSE ROUGE.

Or il n'y a pas de fantômesse grise ni de brosse rouge à attraper. Les joueurs doivent donc attraper la GRENOUILLE car ni elle, ni sa couleur VERTE ne sont représentées sur la carte.

EN CAS D'ERREUR...

Chacun des joueurs n'a droit qu'à un seul essai. Si un joueur attrape une mauvaise figurine, il perd une des cartes qu'il a gagnées, s'il en possède, et la donne au joueur qui a attrapé la bonne. Si plusieurs adversaires se sont trompés, ils donnent chacun une carte au vainqueur de ce tour.

RÈGLE DU JACKPOT

Si tous les joueurs se sont trompés, personne ne gagne de carte. Les cartes rendues par chaque joueur forment alors, avec celle qui avait été retournée, un jackpot sur la table. La carte suivante est révélée et le joueur qui s'empare de la bonne figurine gagne la carte retournée et toutes les cartes du jackpot.

FIN DU TOUR

Le joueur qui a attrapé la bonne figurine la remet au centre de la table. Il remporte la carte du tour qu'il pose devant lui. Puis, il retourne la carte suivante de la pile, toujours de manière à ce que tout le monde la découvre en même temps.

FIN DE LA PARTIE

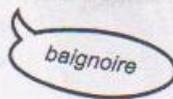
La partie prend fin quand la pile de cartes est épuisée. Le joueur qui possède le plus de cartes devant lui est le grand vainqueur !

VARIANTES : ATTRAPER OU NOMMER ?

Les variantes suivantes (A, B et C) peuvent être cumulées ou jouées indépendamment les unes des autres pour corser la difficulté du jeu.

A) LA GRENOUILLE BAVARDE.

Si une grenouille apparaît sur la carte, les joueurs ne doivent plus attraper une figurine mais la nommer à la place.

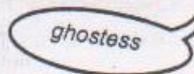


B) LA GRENOUILLE SAVANTE.

• Si une grenouille apparaît sur la carte mais qu'aucun des deux éléments n'est représenté dans la bonne couleur, le nom de l'élément recherché est annoncé en français.

• Mais si une grenouille apparaît sur la carte et qu'un des deux éléments est représenté dans la bonne couleur, il faut vite le nommer dans une langue étrangère.

Note : les joueurs décident en début de partie s'ils choisissent d'utiliser l'anglais ou une autre langue étrangère. Vous trouverez en page 8 la liste des termes en anglais, italien et allemand pour chacun des éléments.

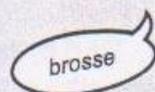


C) QUI A VOLÉ LA SERVIETTE DE BAIN ?

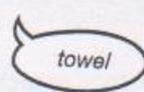
À chaque fois qu'une serviette apparaît sur une carte, les joueurs doivent attraper la figurine de la même couleur que la serviette. Si elle est accompagnée d'une grenouille, il ne faut pas attraper la figurine mais annoncer le bon élément.



Exemples incluant toutes les variantes.



Exemple 1 : le premier qui annonce « Brosse » gagne la carte (une grenouille est représentée mais ni elle, ni la serviette ne sont de la bonne couleur).



Exemple 2 : le premier qui annonce « Towel » gagne la carte (une grenouille est représentée et la serviette est de la bonne couleur).

EN CAS D'ERREUR...

Attention ! Comme pour le jeu de base, chacun des joueurs n'a le droit qu'à un seul essai. Celui qui ...

- nomme un élément au lieu d'attraper une figurine ... ou
- attrape une figurine au lieu de nommer l'élément ... ou
- attrape une mauvaise figurine... ou
- nomme un mauvais élément ... ou
- nomme un élément et attrape une figurine en même temps ...

... perd une des cartes qu'il a gagnées, s'il en possède, et la donne au joueur qui a attrapé ou nommé le bon élément. Si plusieurs adversaires se sont trompés, ils donnent chacun une carte au vainqueur de ce tour. La règle du *jackpot* est également appliquée (voir p.3).

La **FIN DU TOUR** et la **FIN DE PARTIE** sont les mêmes que pour le jeu de base.

QUAND BAZAR BIZARRE RENCONTRE BAZAR BIZARRE 2.0

Attention : jouable uniquement avec **BAZAR BIZARRE** !

MISE EN PLACE

Dans cette version du jeu, les figurines de **Bazar Bizarre** vont former « *la cave du château* » tandis que celles de **Bazar Bizarre 2.0** forment « *la salle de bains* ». Avec les deux groupes de 5 figurines, constituez deux cercles et placez-les l'un à côté de l'autre au milieu de la table. Pour une durée normale de partie, conservez environ la moitié des cartes de **Bazar Bizarre** et **Bazar Bizarre 2.0** et mélangez-les ensemble pour former une seule pile que vous placez face cachée.



la cave du château



la salle de bains

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Retournez une carte et placez-la entre les deux cercles de figurines. Attention, toutes les règles des deux jeux s'appliquent ! S'il s'agit d'une carte représentant les éléments de la cave du château, il faut chercher le bon élément parmi eux ; s'il s'agit d'une carte avec les éléments de la salle de bains, il faut jouer dans la « *salle de bains* » (sauf variante « *Saut dans la pièce voisine* »).

Si la carte représente ...

- un élément dans la bonne couleur
- aucun élément dans la bonne couleur
- un livre
- une grenouille + aucun élément de la bonne couleur
- une grenouille + un élément de la bonne couleur
- une serviette

il faut ...

- attraper sa figurine.
- attraper la figurine dont ni la couleur, ni la forme ne sont représentées.
- nommer l'élément.
- nommer l'élément.
- nommer l'élément en langue étrangère.
- attraper la figurine de la couleur de la serviette.

VARIANTE : LE SAUT DANS LA PIÈCE VOISINE

Voici une variante supplémentaire et optionnelle pour la combinaison des deux jeux. Si la carte indique un élément dans la bonne couleur, il ne faut pas chercher sa figurine mais celle de l'élément de même couleur situé dans l'autre pièce du château (cave ou salle de bains).

Exemple : Le premier qui annonce « Book » gagne la carte. Puisqu'il y a une grenouille, il faut nommer et non attraper le bon élément. Comme la brosse est représentée dans la bonne couleur, son nom doit être annoncé en langue étrangère. Mais avec la règle « Saut dans la pièce voisine », il faut chercher l'élément de même couleur dans la pièce voisine. Ce n'est donc pas « Brush ! » qui doit être annoncé mais « Book ! » puisque le livre est bleu, comme la brosse.*

** si l'anglais a été choisi comme langue étrangère.*



Les paragraphes « **EN CAS D'ERREUR** », « **FIN DU TOUR** » et « **FIN DE PARTIE** » sont identiques à ceux du jeu de base (page 3.).