



halla galli

junior



UN JEU DE HAIM SHAFIR

Nombre de joueurs : 2 à 4
Durée : environ 15 minutes

Age : à partir de 4 ans

Contenu



56 cartes



1 sonnette

Idée du jeu

7 clowns de couleurs diverses jouent dans un manège. La plupart sont joyeux, mais quelques-uns sont très tristes parce qu'ils ont perdu leur chapeau. A chaque fois que deux clowns joyeux identiques apparaissent dans le manège, il faut vite appuyer sur la sonnette. Le plus rapide à sonner, sans se tromper, reçoit des cartes Clowns.

A la fin de la partie, le gagnant est celui qui en possède le plus !

Les cartes Clowns

Les cartes représentent des clowns dans 8 couleurs différentes. Chacune de ses 8 couleurs comprend 6 clowns joyeux (avec un chapeau) et 1 clown triste (sans chapeau).

Attention, clowns joyeux et tristes se ressemblent beaucoup, c'est pourquoi il faut rester vigilant.

Préparation du jeu

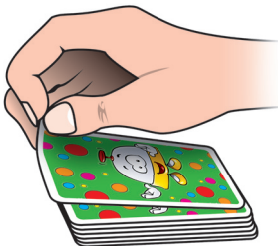
La sonnette est placée au milieu de la table. Les cartes sont mélangées et distribuées aux joueurs. Chaque joueur forme un tas avec ses cartes et le pose devant lui sur la table, faces Clown cachées: **c'est son tas couvert**.

Déroulement du jeu

A son tour, chaque joueur découvre la carte supérieure de son tas de cartes et la dépose devant son tas couvert, **face clown visible**. Ensuite, le voisin de gauche fait de même et ainsi de suite... Un tas découvert de clowns va donc se former devant chaque joueur, entre la sonnette et son tas couvert.

Comment retourner les cartes:

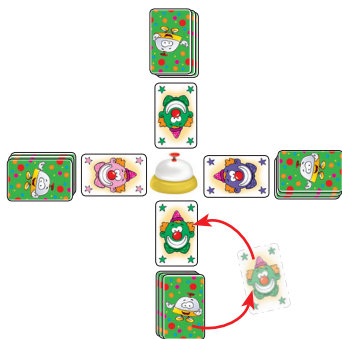
Pour ne pas se donner un avantage, le joueur doit retourner la carte de manière à ne pas la visualiser avant les autres. Plus le mouvement sera vif, plus le joueur la verra rapidement.



Sonner !

Tous les joueurs continuent les uns après les autres à retourner la carte supérieure de leur tas couvert, jusqu'à ce que l'on puisse voir deux clowns joyeux de la même couleur. Quand cela arrive, chaque joueur doit appuyer sur la sonnette aussi vite que possible: peu importe si c'est son tour ou pas.

Exemple 1 : Arthur retourne un deuxième clown joyeux vert, il faut vite sonner !



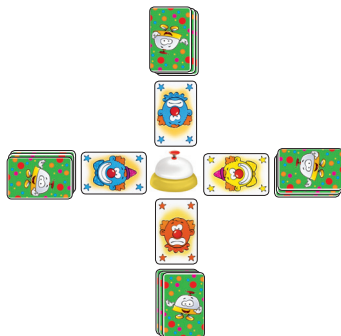
Le joueur qui a sonné le premier gagne toutes les cartes découvertes, y compris celles de son propre tas. Il met les cartes gagnées en dessous de son tas couvert, faces tournées vers le bas. Puis il commence le tour suivant en retournant une nouvelle carte.

Attention : les mains des joueurs ne doivent pas se trouver trop près de la sonnette ! Pendant le jeu, il faut qu'elles restent toujours sur la table, de part et d'autre des tas de cartes.

Clowns tristes.

Il ne faut pas se laisser piéger par les clowns tristes, qui ressemblent beaucoup aux clowns joyeux. Il peut arriver qu'un joueur sonne par erreur si deux clowns de la même couleur ont été découverts et que l'un des deux est un clown triste.

Exemple 2 : un clown joyeux jaune, un clown triste bleu, un clown triste bleu et un clown joyeux bleu ont été découverts : il ne faut pas sonner.



Sonné au mauvais moment !

Si un joueur a appuyé sur la sonnette par erreur, il doit donner une carte de son tas couvert à chacun des autres joueurs, qui la mettent en dessous de leurs propres tas couverts.

Elimination et fin de partie

Dès qu'un joueur ne dispose plus de cartes à retourner, il est éliminé. Son tas découvert reste cependant en jeu jusqu'à ce qu'un autre joueur le gagne.

Les autres joueurs continuent à jouer jusqu'à l'apparition de deux clowns identiques. Le joueur le plus rapide à sonner ramasse les cartes clowns gagnées puis chacun compte ses cartes : le gagnant est celui qui en possède le plus.



© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH



Download
international
rules on:

www.gigamic.com

Adaptation et
distribution française :



BP 30 - F 62930
Wimereux

11-2012 - Informations à conserver.