

Jeu Habermas N° 4412

Chambardement

Un jeu avec un dé multicolore, pour **2 à 4 joueurs dès 4 ans**.

Idée : Reiner Knizia
Illustration : Gabie Hilgert
Durée du jeu : env. 10 minutes

Le départ approche et il faut vite faire les valises pour le grand voyage. Celui qui sera chanceux avec le dé pourra alors ranger tous ses vêtements dans les valises. Mais attention : l'impertinent blaireau est dans les parages et chambarde tout.



Contenu du jeu :

- 1 blaireau
- 28 vêtements (7 pantalons, 7 T-shirts, 7 bonnets, 7 paires de socquettes)
- 4 valises (boîtes en fer-blanc)
- 1 dé multicolore avec un symbole "blaireau"

Règle résumée :
ranger les vêtements dans les valises

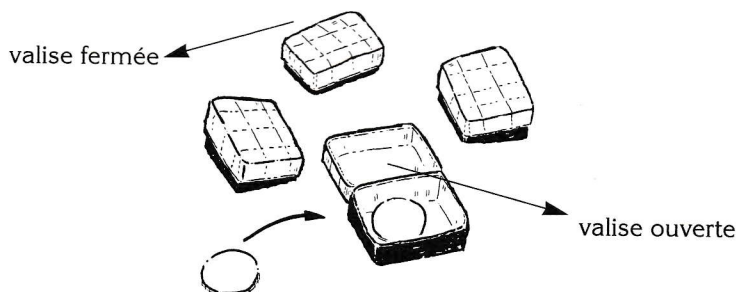
valises

But du jeu :

Celui qui va réussir en premier à ranger ses vêtements dans les valises gagne le jeu.

Préparatifs :

Fermer les quatre **valises** et les poser au milieu de la table. Les placer en cercle de manière à ce que les côtés avant soient tournés vers l'extérieur.



blaireau, dé
7 vêtements
chacun

Poser le **blaireau** à côté de l'une des valises et préparer le **dé**.

- **S'il y a quatre joueurs**, chacun d'eux prend les **sept vêtements d'une sorte** (soit les 7 pantalons, les 7 T-shirts, les 7 bonnets ou les 7 paires de socquettes).

lancer le dé 1x

couleur :
mettre 1 vêtement dans la valise correspondante, le **blaireau** est là : mettre 2 vêtements dans la valise,



blaireau : vider la valise

le **blaireau** va à la valise suivante

ensemble complet : le remettre dans la boîte

plus de vêtements
= victoire

- **S'il y a trois joueurs**, chacun d'eux prend les **sept vêtements d'une sorte plus 2 des vêtements restants**. Il en reste un qui sera remis dans la boîte de jeu.
- **S'il y a deux joueurs**, chacun d'eux prend deux jeux complets d'une sorte (c'est-à-dire p. ex. **tous** les pantalons **et tous** les bonnets).

Déroulement du jeu :

Lequel des joueurs a été en voyage en dernier ? Il commence la partie en lançant le dé une fois.

Si plusieurs des joueurs ont été en voyage en même temps, c'est le plus jeune d'entre eux qui commence la partie. Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Sur quelle face est tombé le dé ?

- **Une couleur :**

Le joueur **ouvre** la valise de la couleur correspondante et y range **un** de ses vêtements.

Est-ce que le **blaireau** se trouve à côté de cette valise ? Le joueur a alors le droit d'y mettre **deux vêtements**.

Il referme la valise et donne le dé au joueur suivant.

- **Le blaireau :**

Oh là là ! Le **blaireau** renverse la valise placée à côté de lui. Le joueur ouvre la valise :

- **Il y a des vêtements dedans ?** Le joueur renverse la valise et prend les vêtements. Il faudra aussi qu'il les range dans les valises au cours du jeu.

- **La valise est vide ?** Le joueur a eu de la chance - il ne devra pas prendre de vêtements.

Il referme la valise.

Le **blaireau** se sauve à toute vitesse : le joueur le pose à côté de la valise suivante dans le sens des aiguilles d'une montre et donne le dé au joueur suivant.

C'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Celui qui aura la malchance de vider beaucoup de valises va se retrouver avec un tas de vêtements différents. S'il peut former un **ensemble complet** avec un bonnet, un T-shirt, un pantalon et une paire de socquettes, il aura le droit de remettre ces vêtements dans la boîte du jeu (attention à ne pas les remettre dans une valise !).

Fin du jeu :

Le premier qui n'a plus de vêtements devant lui gagne la partie.