But du jeu

Les joueurs vont prendre le rôle des videurs à la grande fête des faisans. Mais les faisanes ne sont autorisées à entrer que si leur tenue se différencie suffisamment des autres. En outre, les poules faisanes accompagnées de deux vers de terre ne sont pas admises et doivent rester à la porte. Le joueur qui réussit à **collectionner le plus grand nombre de cartes** en punissant les poules faisanes pour non respect des règles concernant les vêtements et les vers de terre, gagne la partie.

Déroulement du jeu

Le joueur qui porte les vêtements les plus colorés commence la partie. Il tient la pile de cartes mélangées en main, faces cachées, retourne les cartes **lentement**, les unes après les autres, et les place sur la table, faces visibles, de manière à ce que chacun puisse les voir.
Tous les joueurs qui participent à la partie cherchent à la fois des poules faisanes venues avec **deux** vers de terre et des dames qui portent des parapluies, chapeaux, foulards, becs, plumes ou vers de terre **identiques**.

Le reste du corps de la poule faisane n'est pas pris en compte (car il est toujours de la même couleur). Les cartes qui n'indiquent qu'une partie d'une image ne montrent qu'**un seul** élément en couleur (par exemple le chapeau).

Les joueurs cherchent à coincer les poules faisanes qui sont accompagnées de deux vers de terre et essaient d'être le premier à **frapper sur la table**. En outre, ils cherchent les poules faisanes qui présentent des éléments avec des couleurs identiques et essaient d'être le premier à le signaler en **criant à voix haute ou bien en attrapant un pion**. Si tu es le premier à réagir correctement, tu reçois toutes les cartes qui se trouvent sur la table. Ensuite, le joueur qui a retourné les cartes donne la pile de cartes restantes à son voisin de gauche. Celui-ci commence alors à retourner les cartes, les unes après les autres. Tous les joueurs observent attentivement les cartes. Et ainsi de suite …

ATTENTION : Pour que le joueur qui retourne les cartes n'ait pas d'avantage, il doit les retourner de manière à ce que ses camarades de jeu soient les premiers à découvrir l'image. Les cartes doivent donc être retournées vers les autres.
Les autres joueurs gardent leurs mains sous la table jusqu'à ce qu'un des participants, ou plus, frappe sur la table, crie ou attrape un pion.

Crier, frapper sur la table ou attraper un pion

Le tableau explicatif (voir le page 8) présente tous les cas qui peuvent se produire.

1. Crier: des couleurs identiques

Si le joueur retourne des cartes qui indiquent un élément qui apparaît deux fois avec la même couleur, le premier joueur qui annonce l'élément correct à haute voix reçoit toutes les cartes qui se trouvent sur la table, faces visibles, et les place devant lui (voir illustration 3).

Attention: s'il y a, en plus, une carte sur la table qui représente **deux vers de terre**, les joueurs qui ont correctement crié ne reçoivent rien (voir illustration 8).

Crier à tort

Si un joueur crie à tort, car en réalité il n'y a pas deux éléments de couleur identique ou bien parce qu'il se trompe d'élément, il doit rendre une des cartes qu'il a déjà ramassée (voir illustration 3).

Si on doit rendre une des cartes qu'on a déjà ramassée, on la place sous la pile, face cachée. Si on ne possède aucune carte, on ne doit rien donner.

Illustr. 3: il y a deux poules faisanes avec un chapeau rouge. Danièle et Tamara crient „chapeau". Danièle a été plus rapide et elle reçoit donc toutes les cartes qui se trouvent sur la table. Par mégarde, Manuel a crié „foulard", il doit donc placer une de ses cartes sous la pile.

Si un joueur remarque qu'un élément apparaît deux fois avec la même couleur et l'annonce aux autres, alors qu'en réalité il y a **plusieurs** éléments d'une même couleur, sur les cartes visibles, il ne reçoit pas de cartes, mais il ne doit pas non plus en rendre.
C'est pareil pour les joueurs qui crient un élément avec la même couleur bien qu'il y ait une carte avec deux vers de terre.
Si on a déjà crié un élément qui apparaît deux fois avec la même couleur, on peut quand même encore frapper sur la table ou attraper un pion pour annuler son cri (voir illustration 4).

2. Deux ou plusieurs éléments d'une même couleur: attraper le pion bleu

Si on retourne des cartes qui représentent **plus d'un élément** avec des couleurs identiques, chaque joueur qui attrape un pion bleu reçoit une des cartes qui se trouvent sur la table et la place devant lui (voir les illustrations 4 et 5).

S'il reste des cartes, on les place sous la pile, faces cachées (voir illustration 4).
S'il n'y a pas assez de cartes sur la table pour tous les joueurs, on utilise des cartes de la pile pour que tous les joueurs puissent recevoir une carte (voir illustration 5).
S'il n'y a pas assez de cartes dans la pile, la partie prend fin et les joueurs concernés additionnent une carte à leur résultat.

Mais: s'il y a une poule faisane venue avec **deux vers de terre**, chaque joueur qui a attrapé un pion bleu ne reçoit rien (voir illustration 9).

Ensuite, on remet les pions au milieu de la table. Ensuite, on retourne la prochaine carte.

Illustr. 4: Danièle et Tamara crient „foulard“. Mais Danièle remarque qu'il y a aussi deux poules faisanes avec des plumes de la même couleur (= vert). Elle attrape un pion bleu. Manuel et Clemens en font autant. Danièle, Manuel et Clemens reçoivent une des cartes qui se trouvent sur la table. Comme il reste des cartes, on les place sous la pile, faces cachées. Tamara ne reçoit rien.

Illustr. 5: les deux poules faisanes ont des plumes vertes et des foulards jaunes. Danièle, Manuel et Clemens ont remarqué ces deux éléments identiques et attrapent un pion bleu. Chacun d'entre eux reçoit donc une carte. Comme il n'y a que deux cartes sur la table, un des trois joueurs prend la première carte de la pile.

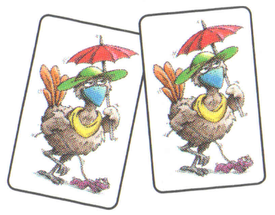
Attraper un pion bleu à tort

Si un joueur attrape, à tort, un pion bleu, car en réalité il n'y a pas deux éléments de couleur identique mais un seul élément d'une même couleur, il doit rendre une des cartes qu'il a déjà ramassée et la placer sous la pile (voir illustration 6).
Si un joueur attrape un pion bleu alors qu'il y a deux cartes complètement identiques sur la table, il doit rendre une de ses cartes et la placer sous la pile (voir illustration 7).
Il ne doit plus attraper le pion rouge ou frapper sur la table.

Illustr. 6: les cartes qui se trouvent sur la table ne représentent qu'un seul élément d'une même couleur (le bec). Comme Clemens a quand même attrapé un pion bleu, il doit poser une des cartes qu'il a déjà ramassée sous la pile. Tamara qui a attrapé le pion rouge doit également rendre une de ses cartes.

3. Deux cartes identiques: attraper le pion rouge

Si un joueur retourne deux cartes complètement identiques, le premier joueur qui **attrape** le pion rouge reçoit toutes les cartes qui se trouvent sur la table, et les place devant lui (voir illustration 7).



Illustr. 7: il y a deux cartes complètement identiques sur la table. Clemens est le plus rapide et attrape le pion rouge. Il reçoit donc toutes les cartes qui se trouvent sur la table. Manuel et Tamara ont attrapé un pion bleu et doivent rendre une carte. Danièle a frappé à tort sur la table et doit aussi rendre une de ses cartes.

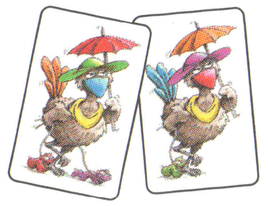
Attraper un pion rouge à tort

Si un joueur attrape un pion bleu alors qu'il y a deux cartes complètement identiques sur la table, il doit rendre une de ses cartes et la placer sous la pile (voir illustration 6).

4. Deux vers de terre sur une carte: frapper sur la table

Si le joueur qui pose les cartes sur la table retourne une carte qui représente **deux vers de terre**, le premier joueur qui **frappe sur la table** reçoit toutes les cartes qui se trouvent sur la table, faces visibles, et les place devant lui (illustration 3) - **même si un autre joueur a annoncé à haute voix des éléments de couleur identique ou a attrapé un pion** (voir les illustrations 8 et 9).

ATTENTION: A CHAQUE FOIS le premier joueur qui frappe correctement sur la table reçoit toutes les cartes - même si un autre joueur a crié correctement ou attrapé correctement un pion.



Illustr. 8: les cartes qui se trouvent sur la table ne représentent qu'un seul élément d'une même couleur (le foulard). Danièle crie donc „foulard". Mais Clemens a remarqué qu'il y a aussi une carte avec deux vers de terre. Il frappe sur la table et reçoit toutes les cartes qui se trouvent sur la table. Danièle ne reçoit rien.

Illustr. 9: les cartes sur la table représentent plusieurs éléments dont la couleur est identique (deux foulards, deux vers de terre, deux becs et trois chapeaux). Clemens et Manuel attrapent un pion bleu - c'est correct. Danièle est la seule à remarquer que sur une des cartes il y a deux vers de terre. Elle frappe sur la table et reçoit toutes les cartes qui s'y trouvent. Clemens ne reçoit rien. Manuel ne reçoit rien.

Frapper à tort sur la table

Si un joueur frappe à tort sur la table, car en réalité il n'y a aucune carte avec deux vers de terre, il doit rendre l'une des cartes qu'il a déjà ramassée (voir illustration 7).

Fin de la partie

Lorsque la dernière carte est retournée, tous les joueurs ont une dernière fois l'occasion de frapper sur la table, de crier ou d'attraper un pion. Puis, la partie prend fin. C'est celui qui a collectionné le plus grand nombre de cartes qui gagne.

S'il y a plusieurs joueurs qui ont en même temps signalé une infraction aux règles concernant les vêtements et les vers de terre, on vote à mains levées pour savoir qui recevra des cartes. En cas de doute, chacun des joueurs concernés reçoit une des cartes qui se trouvent sur la table. S'il reste des cartes, on les place sous la pile, faces cachées. Et s'il n'y a pas assez de cartes sur la table, on utilise aussi des cartes de la pile (voir les illustrations 4 et 5).

Édité par Zoch Verlag - Copyright: 2003 - Auteur: Jacques Zeimet
Illustration: Doris Matthäus - Mise en page: Victor Boden - Traduction: Birgit Janka

Tableau explicatif: Ce qui se passe, si tu…

Ce qu'indiquent les cartes sur la table:	Ce que tu dois faire:	…frappes sur la table	…cries correctement	…attrapes un pion BLEU	…attrapes le pion ROUGE	…cries à tort
2 vers de terre sur 1 carte	FRAPPER	Tu reçois toutes les cartes (si tu es le premier à frapper sur la table)	Rien	Rien, s'il y a au moins 2 éléments identiques; sinon: rendre une carte	Tu places une de tes cartes sous la pile	Tu places une de tes cartes sous la pile
1 similitude	CRIER (l'élément correct)	Tu places une de tes cartes sous la pile	Tu reçois toutes les cartes (si tu es le premier à crier)	Tu places une de tes cartes sous la pile	Tu places une de tes cartes sous la pile	
2 ou plusieurs éléments identiques	ATTRAPER UN PION BLEU	Tu places une de tes cartes sous la pile	Rien	Tu reçois une carte	Tu places une de tes cartes sous la pile	
2 cartes identiques	ATTRAPER UN PION ROUGE	Tu places une de tes cartes sous la pile	Rien	Tu places une de tes cartes sous la pile	Tu reçois toutes les cartes	

A·407·33

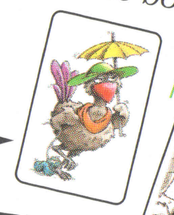
Meli Melo

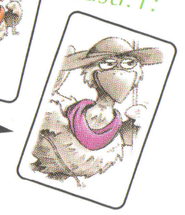
Un fantastique jeu d'observation pour 2 à 7 poules faisanes qui suivent la mode à partir de 7 ans

Fabienne Faisane ne sait pas quoi mettre pour la fête. Doit-elle opter pour son foulard rouge ou son foulard rose ? Est-ce qu'elle peut porter son chapeau jaune avec son foulard ? Un peu de rouge sur le bec ou plutôt un peu de rose ? Et s'il pleut, qu'est-ce qu'elle va mettre ? Où est le parapluie vert ? Est-ce qu'elle doit emmener son ver domestique ? Mais alors, sa sœur risque d'insister pour les accompagner. Après tout, chacun ses goûts... Car se sont surtout les poules faisanes aristocrates qui font preuve de bon goût. Mais qu'est-ce que va faire Fabienne, si elle découvre que Flora met, comme elle, un foulard bleu et un chapeau jaune? Ce serait vraiment une catastrophe...

Le matériel:

64 cartes
(46 poules faisanes avec un ver de terre,
6 poules faisanes avec deux vers de terre
et 12 cartes indiquant un seul élément)
4 pions (3 x bleu, 1 x rouge)
cette règle du jeu





Illustr. 1:

Illustr. 2: voilà la situation au début d'une partie avec 4, 5, 6 ou 7 joueurs.

Les préparatifs

- Posez le pion rouge au milieu de la table.
- Placez les trois pions bleus autour du pion rouge (voir illustration 2).

Pour une partie avec deux joueurs, on ne placera qu'un pion bleu à côté des pions rouges. Et avec trois joueurs, on utilise deux pions bleus.

- Mélangez les.64 cartes.