C308-6

# RÈGLE DU JEU © 2000 règle déposée

Nb de joueurs : 2 à 10
Âge : de 6 à 97 ans 1/2
Durée d'une manche : 5 à 15 minutes
Contenu : 24 cartes personnages,
6 cartes mouche, 24 cartes diverses.

Conception François Koch Illustrations Claire Daull
Un jeu édité par Jeux F K zone artisanale Les Sagnes
38710 MENS tel 04 76 34 67 15 jeuxfk@wanadoo.fr
Dans le même esprit, retrouvez...Bonjour Robert

## BUT DU JEU
Etre le premier joueur à se débarrasser de ses cartes.

## PRÉPARATION
Distribuer toutes les cartes. Les joueurs ne regardent pas leurs cartes. Ils les posent en paquet devant eux.

## DÉROULEMENT
Le joueur à gauche du donneur commence (on joue dans le sens des aiguilles d'une montre). Il prend la carte supérieure de son paquet, la retourne, et la pose au milieu.
Attention! Le joueur doit retourner sa carte sans la regarder, face imprimée vers le centre du jeu.
Si la carte retournée représente un personnage, tous les joueurs le saluent (comme indiqué ci-dessous). Si tout le monde a salué sans se tromper, le joueur suivant pose immédiatement une carte sur le tas, et ainsi de suite.

## LES CARTES PERSONNAGES
Salut à effectuer **par tous les joueurs** lorsque l'une de ces cartes est retournée :

## LES AUTRES CARTES

Réaction à avoir lorsque l'une de ces cartes est retournée :

### LES RÉACTIONS DES JOUEURS

Lorsqu'un joueur se trompe de salut, tarde à le faire, marque une hésitation, salue ou tape alors qu'il n'y a pas lieu de le faire, ou lorsqu'il est le dernier à taper quand une carte mouche apparaît, il prend toutes les cartes déjà posées, les place sous son propre paquet et relance le jeu.

### FIN DE LA MANCHE

La manche se termine dès qu'un joueur a posé sa dernière carte. Ce joueur reçoit alors 1 point de bonus.

### PARTIE LONGUE

Lorsqu'un joueur n'a plus de cartes, il continue de participer au jeu en saluant comme il se doit. Ainsi, s'il se trompe (ou tape le dernier sur une carte mouche), il récupère les cartes déjà posées.
La manche se termine lorsqu'il ne reste qu'un joueur avec des cartes en sa possession. Ce joueur reçoit alors 1 point de malus. Le gagnant est le joueur qui, après plusieurs manches, a le score le plus bas.

### NIVEAU 2

Vous maîtrisez bien le jeu? Accélérez le rythme, ou passez au Niveau 2 :
Retournez deux cartes en même temps, en laissant bien apparaître les deux images. Saluez deux fois à la suite s'il y a lieu (dans l'ordre de votre choix).
Si un personnage et une mouche apparaissent en même temps, saluez et tapez sur le paquet; le dernier à taper ramasse d'office la moitié des cartes, l'autre moitié étant pour celui qui a le moins bien salué.
Si deux mouches apparaissent en même temps, tapez avec vos deux mains; la dernière main à taper détermine celui qui récupère les cartes.