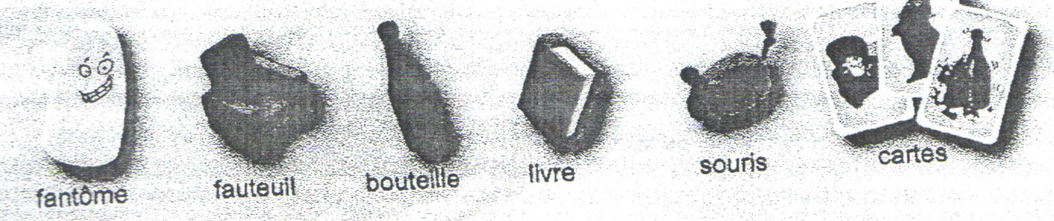
BAZAR BIZARRE

JACQUES ZEIMET

Jeu de réflexe pour 2 à 8 joueurs très vifs,
à partir de 8 ans

CONTENU

- 5 objets en bois : fantôme, fauteuil, bouteille, livre et souris ;
- 60 cartes représentant chacune 2 de ces objets.



PRINCIPE ET BUT DU JEU

Franklin, le fantôme, a découvert un vieil appareil photo dans la cave du château. Il a immédiatement photographié tout ce qu'il aime faire disparaître… à commencer par lui-même. Malheureusement, les couleurs des clichés sont souvent mauvaises. Ainsi, la bouteille verte apparaît tantôt blanche, tantôt bleue. En regardant les photos, Franklin ne se rappelle plus exactement ce qu'il voulait faire disparaître…. Aidez-le à identifier rapidement la bonne pièce : les plus vifs ont les meilleures chances de mener la partie…

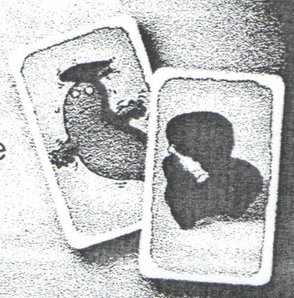
PRÉPARATION

Disposer les 5 pions en cercle au milieu de la table.
Mélanger les cartes et former une pile face cachée.

VARIANTE I: ATTRAPER LA PIECE

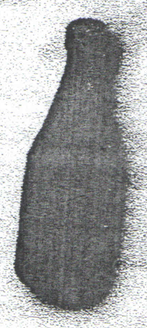
DÉROULEMENT DU JEU

Le dernier joueur à être descendu à la cave retourne la première carte de la pile, de manière à ce que tous la découvrent en même temps. Chacun tente alors d'identifier et d'attraper au plus vite la pièce représentée sur la carte si elle est de la même couleur, par exemple, le livre bleu ou le fauteuil rouge.



Et si aucun objet représenté sur la carte n'est de la bonne couleur , il faut attraper la pièce qui n'a absolument rien en commun avec la carte : ni la couleur, ni l'objet. Exemple :

cette carte montre un FANTôME BLEU et une SOURIS ROUGE.
Or il n'y a pas de fantôme bleu, ni de souris rouge à attraper. Les joueurs doivent donc attraper la BOUTEILLE car ni elle, ni sa couleur VERTE ne sont représentées sur la carte.



Le joueur qui a attrapé la bonne pièce prend la carte en récompense et la pose face visible devant lui ; puis il retourne la carte suivante de la pile. Un joueur ne peut attraper qu'une seule pièce à la fois. Celui qui s'est trompé de pièce perd une de ses cartes (s'il en a déjà) : il la donne à celui qui a attrapé la bonne (si des adversaires se trompent, on peut donc gagner plusieurs cartes d'un coup).

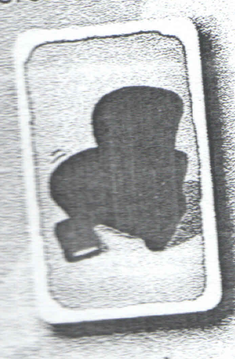
FIN DE LA PARTIE ET DECOMPTE DES POINTS

Lorsque la pile de cartes est épuisée, chacun compte combien il a remporté de cartes : celui qui en a le plus a gagné la partie.

VARIANTE 2: ATTRAPER OU CRIER

DÉROULEMENT DU JEU

Les modifications apportées à la règle de base sont les suivantes :
Si la carte retournée représente un livre, il ne faut rien attraper mais crier le nom de l'objet recherché. S'il n'y a pas de livre, la règle est inchangée : il faut attraper la pièce recherchée. Exemples :



1) Le premier à crier « livre » gagne la carte

2) Le premier à crier « fantôme » gagne la carte.

3) Le premier à crier « fantôme » gagne la carte.

4) Le premier à attraper le livre gagne la carte.

ATTENTION

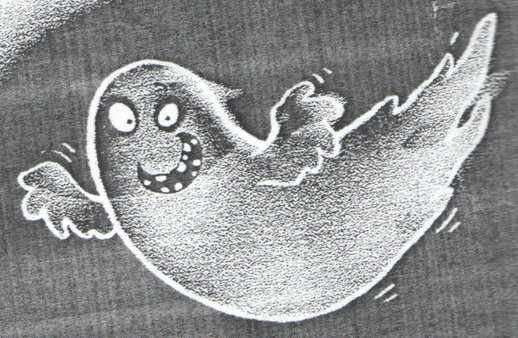
Chacun des joueurs n'a droit qu'à un seul essai.

- ceux qui crient au lieu d'attraper une pièce ou
- qui attrapent une mauvaise pièce ou
- qui crient le nom d'une mauvaise pièce ou
- qui en attrapent une au lieu de crier ou
- qui crient et attrapent en même temps …

… perdent chacun une des cartes déjà gagnées (s'ils en ont).

Le joueur qui a attrapé ou nommé le bon objet reçoit cette (ou ces) carte(s).
Mais si tout le monde s'est trompé, personne ne reçoit rien et chacun doit donner une carte ; dans ce cas, toutes les cartes, y compris la carte retournée, sont remises en-dessous de la pile.
Le joueur qui a attrapé ou nommé la bonne pièce retourne la carte suivante de la pile, toujours de manière à ce que tous puissent la voir en même temps !

La fin de partie et le décompte des points sont inchangés.

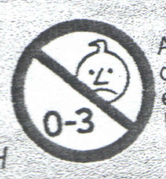
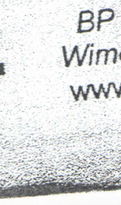


Auteur : Jacques Zeimet - Illustrations : Gabriela Silveira
Édité par Zoch Verlag – Munich - Allemagne

Adaptation et distribution pour la France et la Belgique :
GiGamic
BP 30 - F 62930
Wimereux - France
www.gigamic.com

© 2010 Zoch GmbH

0112011



Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'êtres ingérés. Informations à conserver. 01 - 2014