

**Beep! Beep!** est un jeu super rapide pour 2 à 6 joueurs, dans lequel vos réflexes et votre vivacité seront mise à rude épreuve.

## Contenu

112 cartes d'animaux  
1 voiture **Beep! Beep!**

## Préparation

Placez la voiture **Beep! Beep!** au milieu de la table, à portée de main de tous les joueurs.

Distribuez 2 cartes à chaque joueur. Les cartes sont mises l'une à côté de l'autre devant le joueur, face visible, afin de former deux piles.

Remarque: dans une partie à 2, chaque joueur reçoit 3 cartes pour en faire 3 piles.

Avec les cartes restantes vous formez 5 piles à peu près identiques et vous les mettez face visible en cercle autour de la voiture **Beep! Beep!**

## Mise en place pour 2 joueurs



## Mise en place pour 3 joueurs



## But du jeu

Le but du jeu consiste à éviter un maximum d'animaux.

Pour ce faire il faudra mettre les cartes des piles du milieu sur ses propres piles (CF schéma) selon les règles du jeu.

A la fin du jeu les joueurs comptent les cartes dans leur plus petite pile.

Le joueur qui a le plus de cartes dans cette pile a gagné.

## Séquence de jeu

Le plus jeune des joueurs lance la partie en disant « **Départ!** » et tous les joueurs commencent, simultanément. Pour éviter un animal, et pouvoir mettre la carte du milieu sur une de ses propres piles, sa couleur ou son type doivent être les mêmes que l'un des animaux au dessus des piles personnelles du joueur en question.

Chaque joueur ne peut utiliser qu'UNE seule main pour piocher une seule carte correspondante de l'une des piles au milieu de la table. Ensuite il met cette carte au dessus de la pile correspondante qui se trouve devant lui. Désormais, cet animal a été évité. Les joueurs ne peuvent utiliser qu'UNE main pour prendre les cartes, l'autre main ne peut pas être utilisée, ni pour bloquer les cartes ou gêner la visibilité des piles autour de la voiture.

Par exemple: si un joueur prend une grenouille verte, il ne peut mettre sur cette grenouille verte qu'une grenouille OU n'importe quel animal vert.

Etant donné que tous les joueurs jouent simultanément, il est important d'être rapide, sinon quelqu'un d'autre risque de prendre les cartes dont vous avez besoin.

## Bouchon

Si à un moment donné trois d'animaux ou plus du même type ou de la même couleur se trouvent autour de la voiture **Beep! Beep!**, n'importe quel joueur peut appuyer sur le klaxon **Beep! Beep!** Ensuite en tapant sur la voiture **Beep! Beep!** Ensuite il y aura une petite pause, et on contrôle s'il y a effectivement un bouchon.

S'il y a un bouchon, le joueur qui a tapé le premier sur la voiture **Beep! Beep!** peut prendre deux

des trois cartes concernées comme récompense et les mettre face cachée à côté de ses piles personnelles. Ce sont des points bonus pour le score final.

S'il n'y avait pas de bouchon, le joueur qui a tapé sur la voiture **Beep! Beep!** par accident doit enlever la carte supérieure de chacune de ses piles personnelles et les retirer de la partie.

A partir du moment où tous les joueurs sont prêts, le joueur le plus jeune crie à nouveau « **Départ!** » et le jeu continue.

Si juste après un bouchon il y en a encore un, tout le monde peut taper sur la voiture **Beep! Beep!** dès que le jeu a repris.

## Pas d'animaux correspondants

Dans le cas extrêmement rare où aucun joueur ne trouve une carte à éviter parce qu'aucune des cartes au milieu ne représente un animal de la même couleur ou du même type que les cartes au dessus des piles personnelles, il y aura une pause. Chaque joueur peut enlever une carte d'une des piles autour de la voiture, l'enlever du jeu et la mettre de côté.

A partir du moment où tous les joueurs sont prêts, le joueur le plus jeune crie à nouveau « **Départ!** » et le jeu reprend.

## Fin de la partie

Le jeu est fini lorsque deux des cinq piles autour de la voiture **Beep! Beep!** sont épuisées. Les joueurs comptent leurs points.

## Comptage des points

Chaque joueur compte les cartes dans sa plus petite pile. Chaque carte vaut 1 point.

Chaque joueur compte les points bonus des cartes qu'il a obtenues lors des bouchons. Ces cartes valent également 1 point.

Par exemple: Pierre a 12 cartes dans sa plus petite pile (= 12 points). Il dispose de 4 cartes face cachée à côté de ses piles parce qu'il les a obtenues pendant les bouchons (= 4 points). Le score final de Pierre est donc 16 points.

Le gagnant est le joueur avec le plus de points.

## Règles de tournoi

**Beep! Beep!** est parfaitement adapté pour les tournois parce qu'il est facile de jouer 5 parties en une heure. Le joueur avec le meilleur score après 5 parties gagne le tournoi.

Après chaque partie, pendant le comptage des points, les piles doivent être contrôlées pour s'assurer que les cartes aient été prises dans le bon ordre. Après chaque tour chaque joueur prend la plus petite pile du joueur à sa gauche et met les cartes l'une après l'autre face visible sur la table, en commençant par la dernière carte. Ainsi tout le monde peut contrôler avec lui si les cartes ont été prises en respectant les règles.

S'il se trouve qu'il y a des cartes irrégulières, vous enlevez deux points du score final pour chaque carte en infraction au règlement, continuer comme si la carte était régulière.

Développement du jeu: Reinhard Staube

Design: Kevin LeBlanc

Mise en page: Rik Falch

Traduction: Intrafin sa

AUCUN ANIMAL N'A ETÉ BLESSÉ PENDANT LE DÉVELOPPEMENT DU JEU.

© 2008 Valley Games, Inc. © 2009 Intrafin Games.

# Beep! Beep!