Hajo Bücken

# CONCERTO GROSSO

**Pour:** 3 - 6 joueurs
**dès:** 6 ans
**durée:** 20 minutes env.

**Contenu:** 110 cartes (11 différents lapins musiciens représentés 10 X)
1 règle de jeu

## But du Jeu

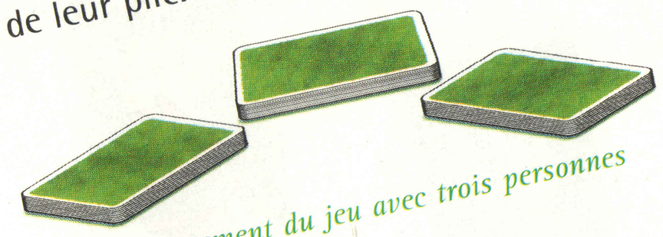
Au départ, tous les joueurs ont le même nombre de cartes (lapins musiciens). Durant le déroulement du jeu les cartes seront retournées les unes après les autres, au centre de la table. La plupart des cartes n'entraînent aucune réaction de la part des joueurs. Par contre lorsque certaines cartes seront retournées, les joueurs devront réagir. Si la réaction d'un joueur est fausse, il doit prendre une carte. Le premier joueur qui a pu se débarrasser de toutes ses cartes est déclaré vainqueur.

## Préparation du jeu

Bien mélanger les cartes et en distribuer le même nombre à tous les joueurs. Les cartes en surplus seront mises de côté dans la boîte. Elles ne seront pas utilisées durant cette partie. **Les joueurs ne peuvent pas regarder les cartes qu'ils ont**



**reçues.** Ils les placent, en pile, devant eux sur la table. Les joueurs placent une main de chaque côté de leur pile.



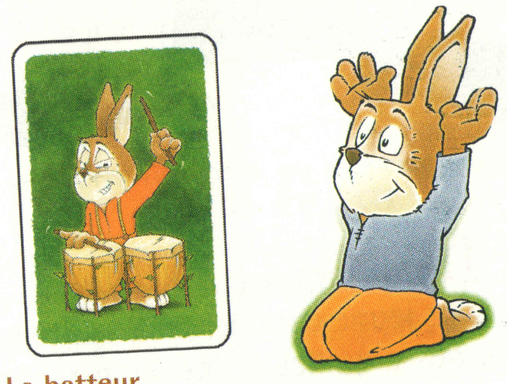
*Commencement du jeu avec trois personnes*

## Déroulement du jeu

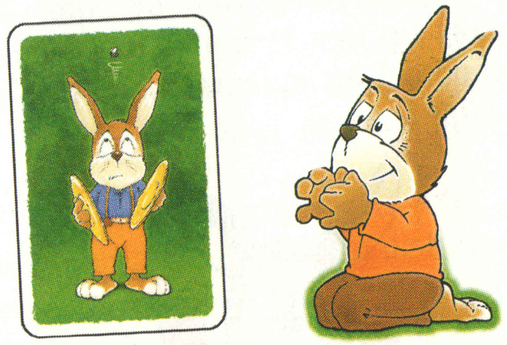
Le joueur le plus jeune commence, ensuite on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est son tour, le joueur prend la première carte de sa pile et la place au centre de la table, face cachée. Puis, il retourne tout de suite la carte. Apparaît alors un des 11 lapins musiciens. Selon celui qui apparaît, les joueurs doivent ou ne doivent pas réagir !

## Réactions correctes :

Lorsque l'un de ces musiciens apparaît, tous les joueurs doivent faire l'action suivante.

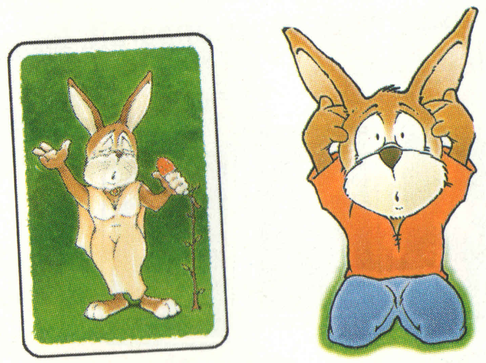


**Le batteur**
Tous les joueurs doivent lever les bras au ciel puis reposer les mains sur la table.



**Le joueur de cymbales**
Tous les joueur doivent taper dans leur mains puis les reposer sur la table.



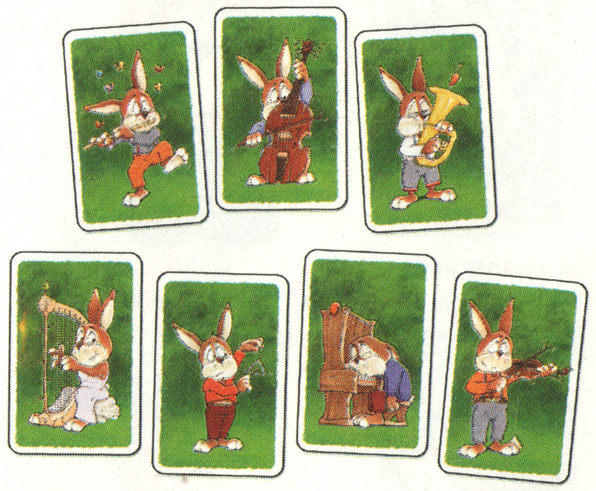


**La chanteuse**
Tous les joueurs doivent se boucher les oreilles puis reposer leur mains sur la table.

**Le chef d'orchestre**
Tous les joueurs doivent se lever puis se rasseoir.

Ensuite, le jeu se poursuit : le joueur suivant prend une carte de sa pile, la place au centre de la table et la retourne.

Si un des 7 musiciens suivants apparaît, les joueurs ne doivent **rien** faire.

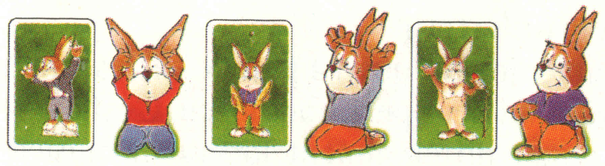


Si aucun joueur n'a réagit, le joueur suivant prend une carte de sa pile, la pose au centre de la table, la retourne, etc. Chaque nouvelle carte qui est placée au centre recouvre la carte précédente. Il se forme un pile de carte au centre de la table.

## Réactions incorrectes

La réaction des joueurs est incorrecte lorsqu'ils ne font pas les actions prévues pour : le batteur, la chanteuse, le joueur de cymbales ou le chef d'orchestre.





*Réaction incorrecte*

La réaction est aussi incorrecte si un joueur fait un mouvement lorsque un des 7 autres musiciens apparaît.

*Réaction aussi incorrecte*

Lorsqu'un joueur réagit incorrectement, il doit ramasser toutes les cartes qui se trouvent au centre de la table et les poser, faces cachées, sous les cartes de sa pile qui est devant lui.

Si plusieurs joueurs ne réagissent pas correctement, on distribue équitablement les cartes qui sont au centre de la table, aux joueurs qui se sont trompés. Les cartes qui sont en surnombre sont laissées au centre de la table. Ensuite le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Le perturbateur

Le premier joueur qui n'a plus de cartes dans sa pile devant lui peut perturber le jeu. C'est à dire qu'il peut réagir différemment lorsqu'un musicien est découvert pour induire en erreur les autres joueurs. Il peut aussi réagir lorsqu'un musicien pour lequel il ne faut pas bouger est découvert !

Si un joueur commet une erreur parce qu'il a fait comme le perturbateur, il doit ramasser les cartes qui sont au centre de la table. Si plusieurs joueurs se trompent à cause du perturbateur, on leur distribue les cartes qui sont au centre de la table, équitablement. Si il y a des cartes en trop, le perturbateur choisit le joueur à qui il en donnera en plus !

## Fin du jeu

Le jeu se termine lorsque un deuxième joueur n'a plus de cartes devant lui. Le joueur qui a le plus de cartes encore devant lui à la fin du jeu a perdu.

Avez-vous des questions?
Alors appelez-nous, nous vous aiderons volontiers:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach
E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MM