



Pinocchio

de Dieter Gebhardt

Joueurs: 2 - 6
Âge: dès 6 ans
Durée: 20 min. env.
Contenu: 45 cartes vêtements (Bonnet, nœud papillon, chemise, pantalon et sabots) en rouge, jaune et bleu
 28 cartes « Nez »
 6 cartes Pinocchio

But du jeu

Pinocchio est un petit gars très sympa mais il a un grand défaut : il ne dit pas toujours la vérité. Lorsqu'il est attrapé à mentir et bien son nez s'allonge, s'allonge, s'allonge un peu plus à chaque mensonge !

Aujourd'hui nous allons aider Pinocchio à ranger ses habits. Mais comme chacun veut avoir fini en premier, certains vont parfois raconter des histoires, Gare, à celui qui est pris car le nez de son Pinocchio va s'allonger.

A la fin de la partie, le joueur qui aura le Pinocchio avec le nez le plus court aura gagné.

Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit une carte Pinocchio qu'il pose, face visible, devant lui. Les cartes vêtements seront bien mélangées et distribuées en nombre égal aux joueurs. Les cartes restantes sont rangées dans la boîte de jeu. Les joueurs ne regardent

pas les cartes qu'ils ont reçues mais les posent en pile de réserve, faces cachées, devant eux. Les cartes avec les nez sont placées de côté à portée de main. Le joueur le plus jeune commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Règles de base

Chacun à leur tour, les joueurs prennent la carte vêtement qui se trouve sur le dessus de leur réserve et la pose, face cachée, au centre de la table. Au cours du jeu, la pile de vêtements défaussés au centre de la table va devenir de plus en plus importante.

Par exemple, si un joueur a posé une carte avec une paire de sabots bleus, le joueur suivant devrait poser, soit une carte avec le même vêtement, soit une carte avec un vêtement de la même couleur, face cachée, au centre de la table.

Sur une carte avec une paire de sabots bleus on peut poser, soit une paire de sabots jaunes ou rouges, soit une chemise, un pantalon ou un nœud papillon de couleur bleue.

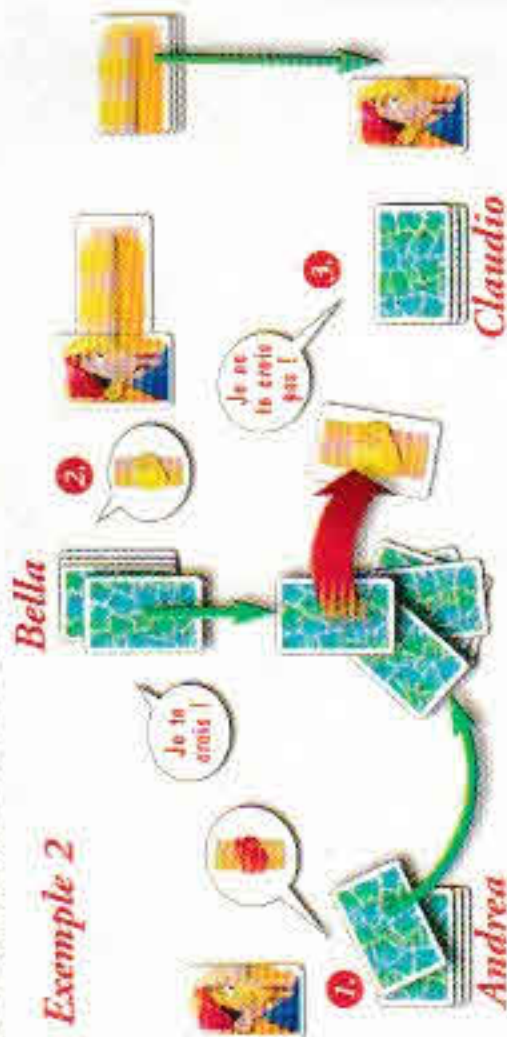


Si un joueur n'a pas de carte qui convient, il doit essayer de faire croire aux autres joueurs qu'il a une carte qui convient ! Il annonce simplement un vêtement qui convient et pose la carte, face cachée, au centre de la table. Il annonce, par exemple, que la carte qu'il vient de poser est un pantalon bleu mais en fait, il vient de poser une chemise rouge !

Le joueur a dit la vérité

Le joueur de droite a dit la vérité. La carte qui est retournée correspond à l'annonce faite. C'est alors le joueur qui a douté qui reçoit une carte « nez qui s'allonge » et qui doit la placer devant son Pinocchio.

Exemple 2



Exemple 2 : Andrea prend la première carte de sa réserve, la regarde et annonce « une paire de sabots rouges » et pose la carte sur la pile de défausse au centre de la table. Bella la croit, puis elle prend une carte de sa réserve, la regarde, annonce « une paire de sabots jaunes » et la pose sur la pile de défausse au centre de la table. Claudio pense que Bella n'a pas dit la vérité. Il prend la carte que Bella vient de déjeter et la retourne. Malheureusement pour lui, la carte que Bella vient d'annoncer est bien « une paire de sabots jaunes ». Bella a donc bien dit la vérité. C'est donc Claudio qui reçoit une carte « nez qui s'allonge » et qui doit la placer devant son Pinocchio.

Le joueur qui vient de découvrir la carte, la retourne à nouveau, face cachée, et poursuit avec sa 2ème action : prendre une carte et la poser.

2. Prendre une carte et la déjeter, face cachée

Lorsque c'est à son tour, le joueur doit prendre la carte du dessus de sa réserve. Il la regarde sans que les autres joueurs puissent la voir. Ensuite il la déjette sur la pile de défausse qui se trouve au centre de la table. Le joueur qui commente la partie déjettera sa carte au centre de la table ce qui formera la pile de défausse.

3. Annoncer un vêtement

Le joueur doit alors annoncer le vêtement qu'il vient de poser. Par exemple « une paire de sabots rouges ». Son annonce doit correspondre au vêtement qui vient d'être annoncé (voir les règles de bases).

Evidemment l'annonce que fait le joueur ne doit pas obligatoirement correspondre à la carte qu'il vient de poser, face cachée, au centre de la table. Il peut très bien avoir menti et souhaiter que le joueur suivant pense qu'il a dit la vérité. Mais si le joueur a vraiment annoncé le vêtement qui correspond à la carte qu'il a posée, alors il souhaite que le joueur suivant pense qu'il a menti.

Attention : Si la carte qui vient d'être posée a été mise en doute, le joueur suivant peut annoncer n'importe quel vêtement de son choix et son annonce ne pourra pas être mise en doute.



1
2

pile de réserve de
défausse Claudio

Claudio a douté de la carte de Bella. Il retourne la carte du dessus de la pile de vêtements défaussés « sabots jaunes », face cachée. Claudio peut alors déjeter sa carte et annoncer par exemple « nocud papillon rouge » sans que sa carte puisse être mise en doute.

Lorsque le joueur a fait son annonce, c'est le tour de son voisin de gauche.

Fin du jeu

Lorsque la dernière carte vêtement a été déjetée sur la pile de défausse au centre de la table, on peut encore dire une dernière fois si le joueur a dit la vérité ou pas. Le cas échéant on pourra encore distribuer une dernière carte « nez qui s'allonge ». Ensuite le jeu est terminé.

Chaque joueur compte alors le nombre de fois où le nez de son Pinocchio s'est allongé. Celui qui a le Pinocchio avec le nez le plus court, remporte la partie.



Si vous avez encore des questions, nous sommes à votre disposition :
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5 · D-63128 Dietzenbach
E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

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