Reinhard Staupe

Kling-Dong!

F

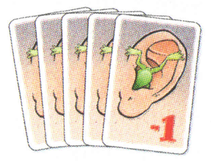
Nombre de joueurs de 2 à 6 **Age:** à partir de 5 ans **Durée:** environ 20 minutes

Matériel

20 cartes Bruit :

Sur chacune de ces cartes, il y a un dessin représentant un objet ou un animal qui produit un bruit particulier. Il existe 10 dessins différents en 2 exemplaires chacun : il y a donc 10 paires de cartes.

30 cartes Erreurs: elles sont toutes identiques avec un "-1" dessus.



Idée du jeu

Chacun leur tour, les joueurs prennent le rôle du joueur actif pour une manche complète. Le joueur actif doit retrouver les paires de cartes Bruit cachées. La difficulté tient dans le fait que le joueur actif ne voit pas le dessin de la carte : il en entend seulement le bruit. Alors, ouvrez vos oreilles !

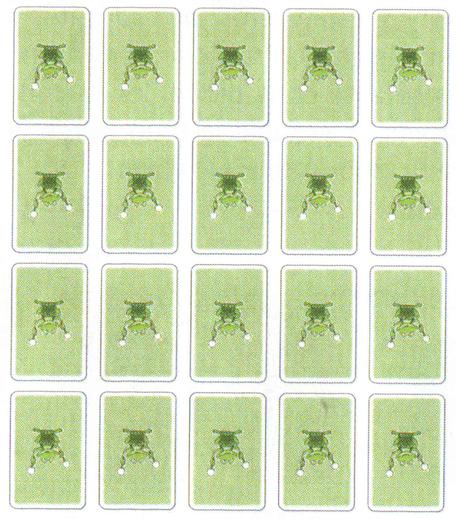
Le plus rapide pour retrouver toutes les paires remporte la partie.

Préparation du jeu

Pour commencer, les joueurs doivent se familiariser avec les bruits particuliers correspondants aux dessins, puis en émettre le son afin que chacun sache à quoi l'autre pense.
Conseil: durant la totalité de la partie, les joueurs doivent essayer d'imiter le mieux possible le bruit des animaux ou des objets, comme la mobylette ou le chien.
Description des bruits :

Les 20 cartes Bruit sont mélangées et posées, **faces cachées**, en 5 colonnes et 4 lignes. Les joueurs ne voient donc que la grenouille qui se trouvent au dos de chaque carte. Les 30 cartes «Erreur» sont mises de coté.

Joueur actif



Adversaires

Déroulement du jeu

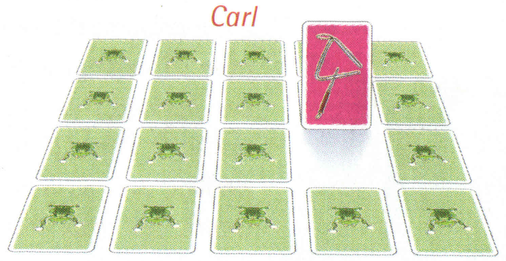
Le joueur le plus âgé commence et devient joueur actif pour la première manche. Il s'assoit devant les cartes et son voisin de gauche prend les cartes «Erreur». Puis il prend une carte «Bruit» de son choix dans **la main gauche** et la montre à ses adversaires, mais sans la regarder.

Très important: le joueur actif ne doit pas voir le dessin de la carte. Ensuite, les autres joueurs imitent le bruit correspondant à l'illustration; par exemple, s'il s'agit d'une cloche, les adversaires font tous ensemble "Ding-Dong".

Puis le joueur actif prend une autre carte dans sa **main droite** (encore une fois sans la regarder) et la montre à ses adversaires. Ces derniers imitent alors le bruit correspondant à cette nouvelle carte.

Exemple:

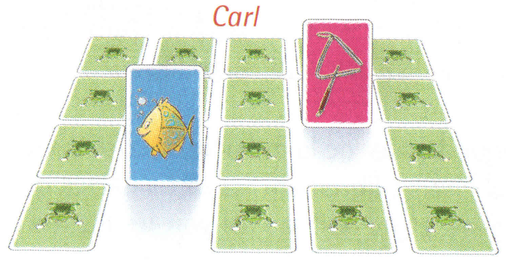
Carl



Ses adversaires font "Kling".

Carl est le joueur actif. Avec sa main gauche, il prend une carte (triangle). Ses adversaires font "Kling".

Carl

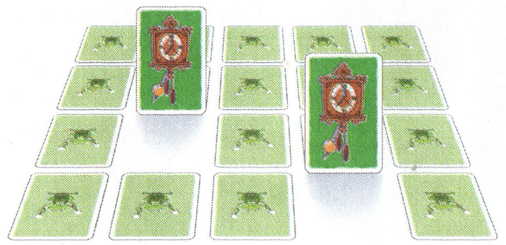


Ses adversaires font "Blob".

Ensuite, il prend une autre carte dans sa main droite (poisson). Ses adversaires font "Blob".

- Si, sur les deux cartes, il y a **deux illustrations différentes** (c'est-à-dire que le joueur actif a entendu deux bruits différents), le joueur actif repose les deux cartes, faces cachées, à leur place, et reçoit **une carte d'Erreur**, qu'il pose devant lui.

- Si, sur les deux cartes, il y a **deux illustrations identiques** (c'est-à-dire que le joueur actif a entendu deux bruits identiques), le joueur actif met les deux cartes de coté. Il ne reçoit **pas de carte d'Erreur.**



Lucas retourne d'abord avec sa main gauche une horloge, il pioche ensuite une autre horloge avec sa main droite. Les deux fois, ses adversaires ont émis le même bruit: Tic-Tac. Lucas pose les deux cartes de coté et ne prend pas de carte d'erreur.

Le joueur actif continue à jouer de la manière décrite ci-dessus. A chaque tour, il choisit librement les deux cartes qu'il montre à ses adversaires, et ne doit jamais voir les illustrations de ces cartes.

Fin d'une manche

Le joueur actif joue jusqu'à ce qu'il ait trouvé toutes les paires ; il compte alors ses cartes d'Erreur: ce chiffre représente son score, qui doit être le plus petit possible.
La manche s'arrête aussi si le joueur actif récupère les 30 cartes d'Erreur..
Chaque joueur prend une fois le rôle de joueur actif et tente de retrouver les 10 paires.

Fin du jeu

Le jeu prend fin lorsque chacun a été une fois joueur actif. Le joueur qui a récupéré le moins de cartes d'Erreur remporte la partie.

Règles avancées

Lorsque le joueur actif récupère une carte d'Erreur (il a entendu deux sons différents), il échange la position des deux cartes: il repose la carte de sa main droite à la place initiale de celle de sa main gauche, et vice-versa. Les autres règles sont inchangées.

Avez-vous des questions?
Contactez-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, MMIV