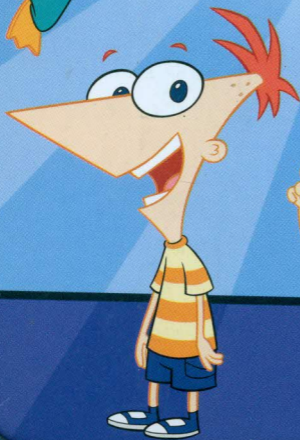


Disney

Phineas and Ferb



FR Règles du Jeu

Jeu d'action



Le but du jeu est d'être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes. Pour commencer, mélange les cartes et distribues-en 5 à chaque joueur. Le reste des cartes est mis sur la table, face cachée, pour former une pioche. Prend la première carte et dépose-la à côté de la pile, face visible. Il s'agit de la première carte de la pile de défausse.

Un joueur au choix commence. Le joueur dont c'est le tour doit jouer une carte dont la couleur, le chiffre ou le symbole correspond à la carte de la pile de défausse. S'il jette une carte avec un symbole, l'action en question doit être exécutée. Puis c'est au tour du joueur suivant. S'il n'est pas en mesure de jouer une carte, le joueur pioche une carte. Si cette carte peut-être jouée immédiatement, le joueur peut le faire. Dans le cas contraire, il passe son tour.

Et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce qu'un joueur ne possède plus qu'une seule carte. Avant de jouer sa dernière carte, le joueur doit crier "Clochette !" pour devenir le gagnant du jeu ! S'il oublie de le faire et que les autres joueurs s'en aperçoivent, il doit prendre 2 cartes de la pioche et le jeu continu.

Cartes action



Si tu joues cette carte, tu peux **rejouer**.



Si tu joues cette carte, le joueur suivant doit prendre une **carte supplémentaire**.



Si tu joues cette carte, tu peux **échanger toutes tes cartes** avec celles d'un joueur au choix.

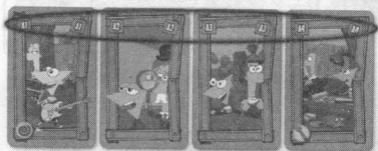


Si tu joues cette carte, le **sens** du jeu change.



Si tu poses cette carte, tous les autres joueurs doivent prendre **2 cartes** en plus. Cette carte peut être jetée sur n'importe quelle carte.

Jeu de Familles



Famille A

Examine les symboles en haut des cartes. Ce jeu compte 8 familles (de la famille A à la famille H). Chaque famille est composée de 4 cartes.

Tu reconnais les cartes d'une même famille ainsi : elles ont la même lettre, la même couleur et présentent le même personnage. Le but du jeu est de détenir dans la main une famille complète de 4 cartes et de l'abattre sur la table en l'annonçant.

Distribue toutes les cartes, si possible en nombre égal entre chaque joueur. Demande une carte qui te manque à un joueur. Si celui-ci a cette carte, il te la donne. Tu peux ensuite lui en redemander une ou faire appel à un autre joueur jusqu'à ce que tu te trompes. C'est alors au dernier joueur à qui tu as demandé une carte de jouer de la même façon. Il peut, bien sûr, se faire restituer une à une toutes les cartes qu'on vient de lui prendre. Celui qui, à la fin, a déposé le plus de familles gagne la partie !

