

Dès qu'un joueur a été « touché » par deux paires correctes (soit par un même joueur, soit par deux joueurs différents), il est mis hors-jeu jusqu'à la fin de ce tour ; il n'a plus le droit de rechercher de paires. Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur, le tour s'arrête.

Tous les joueurs gardent les cartes avec lesquelles ils ont été « touchés » par leurs adversaires. Seul le vainqueur de ce tour (celui qui n'a pas été touché par deux paires) remet les cartes (avec lesquelles il a été « touché ») dans le tas au milieu de la table.

Le tas de cartes situé au milieu de la table est mélangé

et un nouveau tour commence.

### Fin de la partie

Lorsqu'il n'y a plus aucune paire de polochons dans le tas, la partie est terminée.

**Le gagnant** est celui qui a le moins de cartes à la fin de la partie.

**Variante** (pour les joueurs sans pitié !) : si un joueur est « touché » par une paire de polochons incorrecte, il la redonne à l'adversaire qui s'est trompé (cela devient une pénalité).

REF. N° 678 118  
Notice à conserver.



Édité par MEGABLEU  
Z.I. La Beugeardière  
61190 Randonnai - France  
www.megableu.com



©2016 MEGABLEU, France. Tous droits réservés.

Un jeu de Thomas Daum et Arno Steinwender.

Sous licence de : WHITE CASTLE



# Bataille de Polochons

2 à 6 joueurs  
à partir de 5 ans

## Contenu

96 cartes et une notice.

## But du jeu

Former des paires de cartes avec des motifs identiques pour les donner à ses adversaires.



## Mise en place du jeu

Étalez les cartes au centre de la table.

**Remarque :** les cartes peuvent se chevaucher les unes les autres.

## Déroulement d'un tour

Tous les joueurs crient « BATAILLE DE POLOCHONS » pour annoncer le début de la partie. Ils cherchent alors, tous en même temps, deux cartes identiques pour former une paire.

### Remarques :

- il est possible de retourner les cartes afin de voir les motifs au verso,
- il est possible d'utiliser les deux mains.

Lorsqu'un joueur a trouvé deux cartes-polochons identiques, il les place en face de l'adversaire de son choix et crie « Touché ! ».

Il poursuit ensuite ses recherches pour trouver une nouvelle paire.

Si le joueur « touché » constate que les cartes-polochons ne sont pas strictement identiques, il crie « Loupé ! » et remet les cartes dans le tas sur la table.

### Remarque :

les joueurs doivent poser devant un adversaire uniquement des paires de polochons ; une carte seule n'est pas autorisée.

