

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Brouhaha

Un jeu de Jean-Marc Pauty illustré par Sofi
De 3 à 42 joueurs – De 6 à 116 ans

Dans la forêt, tous les animaux sont à la recherche de leur compagnon. Ayez l'oreille, du coffre et faites attention aux chasseurs...

MATÉRIEL

- 42 cartes "Animaux" (21 paires)
- 4 cartes "Chasseurs"
- 2 cartes "Règle du jeu"

BUT DU JEU

Gagner le plus grand nombre de cartes "Animaux" en retrouvant vos partenaires.

PRÉPARATION DU JEU

Consultez le tableau de "Distribution des cartes" à la fin de la règle, et, suivant le nombre de joueurs, retirez du jeu les cartes indiquées. Elles ne seront pas jouées pendant la partie.

Mélangez les cartes restantes et distribuez-les entre tous les joueurs. Chacun doit en avoir le même nombre.

LE JEU

Chaque joueur prend ses cartes en main, les regarde, et la partie commence.

Attention, il va falloir être **très rapide** car tout le monde joue en même temps.

Chaque joueur choisit une carte dans son jeu, la pose sur la table, face cachée, et imite l'animal qui y figure (cris et/ou gestes).

Dès que 2 joueurs pensent avoir le même animal, ils tapent ensemble au centre de la table. Cette action suspend le jeu, et les deux premiers joueurs qui ont tapé retournent leur carte :

Si les cartes représentent **les mêmes animaux**, chacun des 2 joueurs gagne la carte concernée

et la pose face visible à côté de lui (La Réserve). Elle ne sera plus jouée et servira au comptage des points à la fin de la partie.

Si les cartes représentent **des animaux différents**, chaque joueur reprend sa carte en main et le jeu se poursuit jusqu'à ce que 2 joueurs aient le même animal.

À tout moment bien sûr, un joueur qui ne trouve pas de partenaire peut reprendre sa carte en main et en choisir une autre qu'il présentera également face cachée, en imitant cette fois-ci le cri de son nouvel animal.

Une fois que 2 joueurs se sont reconnus, tous les joueurs passent une de leurs cartes à leur voisin de gauche, et le jeu reprend comme indiqué précédemment.

LE GAGNANT

Quand l'un des joueurs n'a plus de cartes en main, le jeu s'arrête et celui qui a le plus de cartes dans sa "Réserve" gagne la partie.

VARIANTES

Pour donner encore plus de piquant au jeu, nous vous suggérons les trois variantes suivantes :

Variante "PAN PAN"

Quand deux joueurs se sont trompés (les cartes une fois retournées représentent **des animaux différents**), ils doivent chacun rendre une carte de leur Réserve (s'ils en ont une).

Variante "NOIR TOTAL"

(de 16 à 42 joueurs)

Distribuez à chaque joueur 1 carte "Animal" et, suivant le nombre de personnes, retirez les paires restantes.

Chacun regarde sa carte puis l'on éteint la lumière et il va falloir retrouver son partenaire avant que la lumière ne revienne.

Une extraordinaire cacophonie animale...

Variante "GRAND CHASSEUR"

Quand une carte "Chasseur" est jouée, le joueur, dont l'animal a été imité par le chasseur, perd la carte "Animal" concernée, qui est gagnée par le "Chasseur" qui la met dans sa "Réserve".

Le joueur qui a en main la même carte "Animal", la gagne également (qu'il s'agisse du Chasseur lui-même, du joueur qui vient de perdre l'animal, ou encore d'un autre joueur). Il la retire aussitôt de son jeu et la met dans sa "Réserve".

Comme précédemment, la carte "Chasseur" est retirée du jeu.

LE CONSEIL DE L'AUTEUR

Si vous jouez avec de jeunes enfants, avant de démarrer la partie, montrez-leur successivement toutes les cartes "Animaux" et faites leur faire le cri de l'animal correspondant.

DISTRIBUTION DES CARTES

Cartes à enlever du jeu

Nombre de joueurs	Cartes à enlever du jeu	
	Partie Normale	Partie Jeunes Joueurs (moins de 10 ans)
3	2 paires d'Animaux (4 cartes)	12 paires d'Animaux (24 cartes) + 1 Chasseur (1 carte)
4	1 paire d'Animaux (2 cartes)	9 paires d'Animaux (18 cartes)
5	1 Chasseur (1 carte)	5 paires d'Animaux (10 cartes) + 1 Chasseur (1 carte)
6	2 paires d'Animaux (4 cartes)	2 paires d'Animaux (4 cartes)
7	2 paires d'Animaux (4 cartes)	2 paires d'Animaux (4 cartes)
8	3 paires d'Animaux (6 cartes)	3 paires d'Animaux (6 cartes)
9	1 Chasseur (1 carte)	1 Chasseur (1 carte)
10	3 paires d'Animaux (6 cartes)	3 paires d'Animaux (6 cartes)



La collection **Jeu de Poche**, c'est aussi Anagramme, Babylone, Broc & Troc, Elefantissimo, Finis ton assiette, In Extremis, Laoupala, Marabout, Mixo, Rapidcroco, Sky my husband et Syllabus...

Plus d'infos sur www.interlude-games.com

Un jeu de Jean-Marc Pauty,
illustré par Dankerleroux



BROUHAHA

De 3 à 10 joueurs,
à partir de 6 ans



MATERIEL

- 42 **Animaux** (21 paires),
- 4 **Chasseurs**,
- la règle.

BUT DU JEU

Gagner le plus grand nombre de cartes **Animaux** en retrouvant vos partenaires.

PREPARATION DU JEU

Consultez le tableau qui suit et, suivant le nombre de joueurs, retirez du jeu les cartes indiquées. Elles ne seront pas jouées pendant la partie.





NB DE JOUEURS	CARTES À ENLEVER DU JEU
3	13 paires d'Animaux et 2 Chasseurs (28 cartes)
4	10 paires d'Animaux et 2 Chasseurs (22 cartes)
5	8 paires d'Animaux (16 cartes)
6	5 paires d'Animaux (10 cartes)
7	2 paires d'Animaux (4 cartes)
8	3 paires d'Animaux (6 cartes)
9	1 Chasseur (1 carte)
10	3 paires d'Animaux (6 cartes)

Mélangez les cartes restantes et distribuez-les faces cachées entre tous les joueurs. Chacun doit en avoir le même nombre.

LE JEU

Chaque joueur prend ses cartes en main, les regarde, et la partie commence.

Attention, il va falloir être très rapide car tout le monde joue en même temps.



Chaque joueur choisit une carte dans son jeu, la pose sur la table, face cachée, et imite l'animal qui y figure (cris et/ou gestes).

Dès que 2 joueurs pensent avoir le même animal, ils tapent ensemble au centre de la table.

Cette action suspend le jeu, et les 2 premiers joueurs qui ont tapé retournent leur carte :

- **Si les cartes représentent les mêmes animaux**

1. Chacun des 2 joueurs gagne la carte concernée et la pose face visible à côté de lui (sa Réserve). Elle ne sera plus jouée et servira au comptage des points à la fin de la partie.
2. Tous les joueurs passent une de leurs cartes à leur voisin de gauche, et le jeu reprend comme indiqué précédemment.



- **Si les cartes représentent des animaux différents**, chaque joueur reprend sa carte en main et le jeu se poursuit jusqu'à ce que 2 joueurs aient le même animal.

🕒 À tout moment, un joueur qui ne trouve pas de partenaire peut reprendre sa carte en main et en choisir une autre qu'il présentera également face cachée, en imitant cette fois-ci le cri de son nouvel animal.

CARTES CHASSEURS :

Un joueur peut choisir de jouer une carte **Chasseur** (s'il en a une !).



Il la pose en même temps que les autres joueurs et pourra, avec celle-ci, imiter le cri de l'animal d'un des autres joueurs.

Le joueur dont l'animal a été imité par le chasseur, perd la carte **Animal** concernée, qui est gagnée par le chasseur qui la met dans sa Réserve. La carte **Chasseur** est retirée du jeu et ne pourra plus servir. De même, le joueur qui possède le second animal, identique à celui qui

vient d'être pris par le chasseur, le retire du jeu immédiatement.

Si deux joueurs ont joué une carte **Chasseur**, les deux cartes sont retirées du jeu et rien ne se passe.

LE GAGNANT :

Quand l'un des joueurs n'a plus de cartes en main, le jeu s'arrête et celui qui a le plus de cartes dans sa Réserve gagne la partie.

VARIANTES :

Pour donner encore plus de piquant au jeu, nous vous suggérons les deux variantes suivantes :

VARIANTE "PAN PAN"

Quand deux joueurs se sont trompés (les cartes une fois retournées représentent des animaux différents), ils doivent chacun défausser une carte de leur Réserve (s'ils en ont une).

VARIANTE NOIR TOTAL POUR 42 JOUEURS !

Distribuez aléatoirement les 42 cartes **Animaux** aux 42 joueurs. Chacun regarde sa carte puis l'on éteint la lumière et il va falloir retrouver son partenaire avant que la lumière ne revienne. Une extraordinaire cacophonie animale...



LE CONSEIL DE L'AUTEUR :

Si vous jouez avec de jeunes enfants, avant de démarrer la partie, montrez-leur successivement toutes les cartes **Animaux** et faites-leur imiter le cri de l'animal correspondant.

