

KWiiiETSCH

ASS 82013.8

*Une chose est d'imiter une machine à écrire, une tondeuse à gazon, un bruit de rames, un sèche-cheveux...,
autre chose est de reconnaître l'imitation en pointant la carte représentée !*

Matériel : 6 pouëtt. 55 cartes. règle en français.

Préparation

Chacun reçoit un pouëtt et peut l'essayer !

Les cartes sont mélangées et 16 d'entre elles sont déposées sur la table. l'une à côté de l'autre. faces visibles.

Les autres sont laissées en talon.

Celui qui commence. c'est celui qui peut le mieux imiter le vrai bruit d'un pouëtt !

DEROULEMENT

Celui dont c'est le tour. choisit sans le dire une des cartes exposées sur la table. Ensuite. sans faire un seul geste ni influencer par des attitudes de son visage. il imite le bruit de l'objet représenté sur la carte. Tous les bruits sont permis. qu'ils soient émis par la bouche ou toute autre partie du corps.

Les autres joueurs écoutent bien. Celui qui croit reconnaître l'objet représenté. tape avec son pouëtt sur la carte. La recherche s'arrête immédiatement.

Si c'est juste. il reçoit la carte.

Si c'est faux. il perd une carte déjà acquise.

Souvent plusieurs joueurs tapent en même temps sur une ou plusieurs cartes. Dans ce cas. ceux qui ont mal tapé. perdent une carte qui retourne dans la boîte. Si on ne peut pas départager l'ordre d'arrivée des pouëtt sur la bonne carte. on met ces joueurs au défi : le joueur qui faisait l'imitation. choisit dans sa tête un bruit non représenté et l'exprime. Chaque joueur a droit à une seule réponse. Ceux qui répondent bien. gagne chacun une carte qu'on prend parmi les cartes exposées (la carte reconnue + d'autres. faciles). Ceux qui se trompent ne perdent rien.

Une carte (ou plusieurs) prise dans la talon remplace les cartes capturées. Le joueur suivant choisit une carte et l'imité.

FIN DE JEU

Le jeu finit quand le talon est épuisé. Gagne naturellement celui qui possède le plus de cartes.

VARIANTES

- Le jeu est plus facile avec 9 cartes exposées. plus difficile avec 25 cartes exposées.
- Pour des petits enfants. on peut trier les types de bruit et mettre de côté les plus difficiles.

COLIN MAILLARD

10 cartes sont exposées sur la table. Un joueur a les yeux bandés. Il doit reconnaître deux choses : quel est l'objet imité et par qui ?

Traduit par **CASSE-NOISETTES**
chaussée d'Alseberg 76 - 1060 BRUXELLES
tél. 00.32.2.537.83.92 - fax : 2.537.51.75