

Jeu Habermas n° 4350

La grande pagaille

Un jeu de réaction pour 2 à 6 lutins de 4 à 99 ans.

Idée : Reiner Knizia
Illustration : Michael Schober
Durée de la partie : env. 10 minutes

Que s'est-il passé dans la chambre des enfants ?

Toutes les affaires sont éparpillées par terre.

On dirait bien que le lutin Pagaille est passé par là : il a l'habitude de se faufiler en cachette dans les chambres des enfants et de tout mettre en désordre.

Où a-t-il bien pu cacher les deux oursins ? Les ballons de foot sont aussi introuvables. Si vous réagissez vite et observez bien, vous pourrez découvrir en premier les objets recherchés.

Contenu

1 lutin Pagaille
48 cartes
1 règle du jeu



FRANÇAIS

But du jeu

Qui va le mieux contrôler le désordre qui règne dans la chambre et récupérer le plus d'objets ?

Préparatifs

Poser le lutin au milieu de la table pour qu'il soit à portée de main de tous les joueurs.

Mélanger les 48 cartes et les poser autour du lutin, faces cachées.

Retourner une carte.

Déroulement de la partie

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur le plus désordonné commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence. Retourne une carte de manière à ce que tous les joueurs puissent la voir. Fais vite pour que tous puissent la voir en même temps.

Maintenant vous jouez tous en même temps !

Comparez les objets figurant sur les cartes retournées. Est-ce que vous voyez deux objets identiques ?

- **Non, il n'y a que des objets différents !**

Il ne se passe donc rien ! La carte retournée reste posée face visible.

- **Oui, il y a le même objet sur deux cartes différentes !**
Il faut alors réagir vite !
Les joueurs essaient tous de prendre en premier le lutin posé au milieu de la table. Le joueur qui l'a attrapé en premier doit annoncer tout de suite l'objet illustré deux fois sur les cartes.

’ **Tu as annoncé le bon objet ?**

Bravo ! En récompense tu prends les deux cartes sur lesquelles figure cet objet et les poses devant toi, faces cachées.

’ **Tu as annoncé un mauvais objet ou n'as rien dit du tout ?**

Ou bien il n'y a pas d'objet en double et tu as quand même pris le lutin ?

Tu redonnes alors une des cartes que tu auras déjà récupérée et la poses dans la boîte. Ensuite, tu mets dans la boîte la carte qui vient d'être retournée.

Si tu n'avais pas encore récupéré de cartes, tu n'auras pas le droit d'essayer d'attraper le lutin au tour suivant.

C'est alors au tour du joueur suivant de retourner une carte.

Fin de la partie

La partie est terminée dès que toutes les cartes ont été retournées.

Chaque joueur empile les cartes qu'il a récupérées. Le joueur qui aura la plus grande pile gagne la partie. En cas d'ex aequo, il y a plusieurs gagnants.

Variantes pour experts

Quand vous aurez joué plusieurs fois suivant les règles ci-dessus, vous pourrez tenter l'une des variantes suivantes. Le jeu sera encore plus pimenté et turbulent.

On joue ici suivant les règles du jeu de base, en tenant compte des changements suivants :

Variante A : Trio

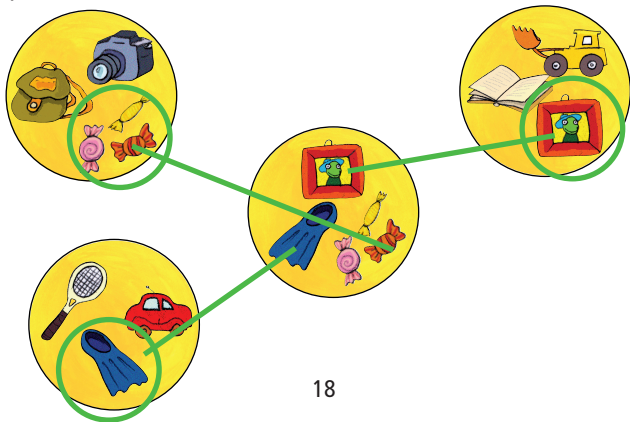
On n'a le droit d'attraper le lutin que s'il y a trois objets identiques sur les cartes retournées.

Celui qui sera le plus rapide récupère les trois cartes en récompense.

Variante B : Trois à la fois

On n'a le droit d'attraper le lutin que si les trois objets figurant sur une carte sont représentés sur trois autres cartes.

Le joueur qui attrape le lutin doit alors le poser sur la carte où sont représentés les trois objets. En récompense, il récupère les quatre cartes.



Variante C : Chaos total

On n'attrape le lutin que si deux objets figurant sur la carte qui vient d'être retournée sont représentés sur deux autres cartes. Le troisième objet ne doit être représenté sur aucune autre carte retournée.

Le joueur qui attrape le lutin doit tout de suite dire le nom du troisième objet. S'il a nommé le bon objet, il récupère les trois cartes.

