

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

BAZAR BIZARRE



Jeu de réflexion pour 2 à 8 joueurs très vifs,
à partir de 8 ans

CONTENU

- 5 pièces en bois : fantôme, fauteuil, bouteille, livre et souris ;
- 60 cartes représentant chacune 2 de ces objets.



fantôme



fauteuil



bouteille



livre



souris



cartes

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Franklin, le fantôme, a découvert un vieux appareil photo dans la cave du château. Il a immédiatement photographié tout ce qu'il aime faire disparaître... à commencer par lui-même. Malheureusement, les couleurs des clichés sont souvent mauvaises. Ainsi, la bouteille verte apparaît tantôt blanche, tantôt bleue. En regardant les photos, Franklin ne se rappelle plus exactement ce qu'il voulait faire disparaître.... Aidez-le à identifier rapidement la bonne pièce : les plus vifs ont les meilleures chances de mener la partie...

PREPARATION

Disposer les 5 pions en cercle au milieu de la table.
Mélanger les cartes et former une pile, faces cachées.

VARIANTE 1: ATTRAPER LA PIECE

DÉROULEMENT DU JEU

Le dernier joueur à être descendu à la cave retourne la première carte de la pile, de manière à ce que tous la découvrent en même temps. Chacun tente alors d'identifier et d'attraper au plus vite la pièce représentée sur la carte si elle est de la même couleur, par exemple, le livre bleu ou le fauteuil rouge.

Et si aucun pion représenté sur la carte n'est de la bonne couleur, il faut attraper la pièce qui n'a absolument rien en commun avec la carte : ni la couleur, ni l'objet. Exemple :



cette carte montre un FANTÔME BLEU et une SOURIS ROUGE.

Hors il n'y a pas de fantôme bleu, ni de souris rouge à attraper. Les joueurs doivent donc attraper la BOUTEILLE car ni elle, ni sa couleur VERTE ne sont représentées sur la carte.



Le joueur qui a attrapé la bonne pièce prend la carte en récompense et la pose face visible devant lui ; puis il retourne la carte suivante de la pile. Un joueur ne peut attraper qu'une seule pièce à la fois. Celui qui s'est trompé de pièce perd une de ses cartes (s'il en a déjà) : il la donne à celui qui a attrapé la bonne (si des adversaires se trompent, on peut donc gagner plusieurs cartes d'un coup).

FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTÉ DES POINTS

Lorsque la pile de cartes est épuisée, chacun compte combien il en a remportées: celui qui en a le plus a gagné la partie.

VARIANTE 2: ATTRAPER OU CRIER

DÉROULEMENT DU JEU

Les modifications apportées à la règle de base sont les suivantes :

Si la carte retournée représente un livre, il ne faut rien attraper mais crier le nom de l'objet recherché. S'il n'y a pas de livre, la règle est inchangée : il faut attraper la pièce recherchée. Exemples :



1) Le premier à crier « livre » gagne la carte



2) Le premier à crier « fantôme » gagne la carte.



3) Le premier à crier « fantôme » gagne la carte.



4) Le premier à attraper le livre gagne la carte.

ATTENTION

Chacun des joueurs n'a droit qu'à un seul essai.

- ceux qui crient au lieu d'attraper une pièce ou
- qui attrapent une mauvaise pièce ou
- qui crient le nom d'une mauvaise pièce ou
- qui en attrapent une au lieu de crier ou
- qui crient et attrapent en même temps ...

... perdent chacun une des cartes déjà gagnées (s'ils en ont).

Le joueur qui a attrapé ou nommé la bonne pièce reçoit cette (ou ces) carte(s).
Mais si tout le monde s'est trompé, personne ne reçoit rien et chacun doit donner une carte ; dans ce cas, toutes les cartes, y compris la carte retournée, sont remises en dessous de la pile.

Le joueur qui a attrapé ou nommé la bonne pièce retourne la carte suivante de la pile, toujours de manière à ce que tous puissent la voir en même temps !

La fin de partie et le décompte des points sont inchangés.



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.
Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.
Informations à conserver.

Zoch

© Zoch GmbH

Auteur : Jacques Zeimet - Illustrations : Gabriela Silveira
Édité par Zoch Verlag - Munich - Allemagne

Adaptation et distribution pour la France et la Belgique :
GIGAMIC - BP 30 - 62930 Wimereux - France

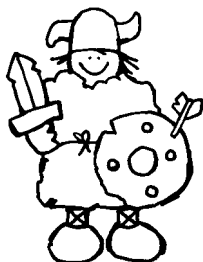


www.gigamic.com

Mauvaise prise

Un jeu de réaction
pour 2 à 8 joueurs plutôt dégourdis,
de 6 à 99 ans.

Idée : Jacques Zeimet
Illustration : Ulrike Fischer
Durée d'une partie : env. 5 minutes



Les Vikings étaient un peuple rude qui aimait s'affronter au danger. Ils pillaient d'autres marins et étaient pillés à leur tour. Chaque Viking devait donc vite reconnaître les endroits où il y avait de précieux trésors et savoir là où il valait mieux ne pas aller ...

Afin de s'initier à ces pratiques, les pirates à la longue barbe ont imaginé le jeu suivant.

Contenu

- 5 pions en bois de couleur
- 60 cartes
- 1 règle du jeu

But du jeu

Celui qui fera bien attention et s'emparera très vite du bon pion pourra récupérer de précieuses cartes. Celui qui aura cinq cartes en premier gagne la partie.

Préparatifs

Posez les cinq pions en bois au milieu de la table.
Avant de commencer la première partie, observez quelques-unes des cartes. Elles représentent chacune une des figures en bois



- de la bonne couleur ou d'une couleur qui ne convient pas
- sur un fond de deux couleurs



Mélangez les cartes et posez-les en une pile, faces retournées.

Déroulement de la partie

Comme les Vikings étaient des barbares, le joueur qui aura le regard le plus terrible commence. Si vous pouvez tous avoir un regard furieux, c'est le joueur le plus âgé qui commence.

Prends la pile de cartes, retourne la carte du haut et pose la pile au milieu de la table. Fais vite pour que tous les joueurs puissent voir la carte en même temps.

Chacun doit alors essayer de s'emparer du bon pion en bois.

Mais lequel est le bon ?

- La figure illustrée sur la carte est-elle de la couleur du pion en bois correspondant ?
Si c'est le cas, vous essayez de prendre le pion en bois identique.

Exemple :

Sur cette carte, on voit un bateau bleu avec un pré vert et un champ de blé jaune.

Le bon pion en bois est le bateau bleu.



bon pion : bateau bleu

- La figure dessinée sur la carte est-elle d'une autre couleur que le pion en bois correspondant ?
Le bon pion a alors une autre forme et sa couleur ne doit pas non plus apparaître sur la carte. Il faut que vous cherchiez cette figure et que vous preniez le pion.



bon pion : chien blanc

Exemple :

Sur la carte, on voit un bateau jaune avec le sol rouge et un pré vert jaune.

Le bon pion n'est pas ...

- ... le bateau bleu. La figure dessinée n'a pas la bonne couleur;
- ... le Viking de couleur rouge, car la couleur rouge (sol) est représentée sur la carte;
- ... l'enfant Viking de couleur verte, car la couleur verte (pré) est également représentée;
- ... le coffre à trésors de couleur jaune, car la couleur jaune (bateau) est dessinée sur la carte.

Le bon pion est donc le chien blanc !

- **Tu as pris le bon pion ?**

Bien joué ! En récompense, tu prends la carte qui a été retournée. Pose-la devant toi face cachée et remets le pion en bois au milieu de la table.

C'est toi qui commence à jouer au tour suivant. Prends la pile de cartes et retourne la carte du dessus.

Ce sera toi qui retournera la carte jusqu'à ce qu'un autre joueur prenne un bon pion.

- **Tu as pris un mauvais pion en bois ?**

Pas de chance ! Tu ne joues plus jusqu'à ce que la prochaine carte soit retournée. Les autres joueurs continuent à jouer en essayant d'attraper le bon pion.

Il peut parfois arriver que plusieurs joueurs, ou même tous les joueurs, ont un mauvais pion dans la main. Dans ce cas, aucun des joueurs ne garde la carte. Cette carte est mise dans la boîte.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur a récupéré la cinquième carte : il gagne la partie. Il est couronné le Viking le plus rapide des mers du monde.

Autres règles

- **Pour Vikings particulièrement rusés** : celui qui aura pris un mauvais pion doit redonner une des cartes qu'il a déjà récupérées. S'il n'a pas récupéré de cartes, il ne peut donc pas en redonner.
- **Pour Vikings particulièrement habiles** : vous pouvez décider d'un autre nombre de cartes à récupérer. Mettez-vous d'accord au début du jeu sur un nombre de cartes. On pourra aussi jouer jusqu'à ce que toutes les cartes soient récupérées.