

## Haut les pattes !

Tous les joueurs lèvent les bras en disant : « Haut les pattes ! » Le joueur à l'avoir dit en premier récolte 1 noisette à la banque.

La carte « Haut les pattes ! » est ensuite retirée du jeu et le joueur continue de piocher des cartes jusqu'à dire « Bandit servi ! »



D'après l'univers de **Catharina Valckx**

De 4 à 104 ans  
De 2 à 8 joueurs

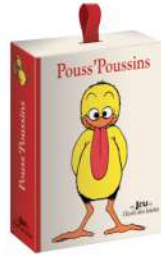
### Retrouvez dans la même collection :



Dès 5 ans  
2 joueurs et +



Dès 3 ans  
De 2 à 4 joueurs



Dès 5 ans  
2 joueurs et +

playBac



l'école des loisirs

© Illustrations Catharina Valckx

### Contenu :

- 48 cartes dont 8 cartes spéciales
- 35 jetons « noisettes » dont 20 jetons « 1 noisette », 10 jetons « 5 noisettes », 5 jetons « 10 noisettes »

### But du jeu :

Être le premier à gagner 20 noisettes en reproduisant les mimiques (les gestes et les sons) de Billy et Jean-Claude.

### Préparation du jeu :

Avant de commencer la partie, les joueurs peuvent reproduire ensemble les 10 mimiques de nos deux héros afin de s'entraîner. Certaines cartes comportent une onomatopée (bisous, grignotage de noisettes, claquement de main, chant, grognement, tirer la langue) ; il faut alors reproduire le son en plus du geste.

Placer toutes les noisettes dans votre boîte de jeu. Mélanger toutes les cartes et poser la pioche au milieu de la table.



### Déroulement du jeu :

Le joueur qui aime le plus les noisettes commence la partie. Si les joueurs n'arrivent pas à se départager, le plus jeune joueur commence.

Il pioche les cartes « mimiques » une à une et les place devant lui, faces visibles, de gauche à droite.

Lorsqu'il le souhaite, il dit : « Bandit servi ! » Il arrête alors de piocher. S'il oublie de dire « Bandit servi ! » avant de commencer à reproduire les cartes « mimiques », les autres joueurs disent : « T'as pas dit "Bandit servi !" »

Le premier à l'avoir dit reçoit une noisette (donnée par le joueur qui a omis de dire « Bandit servi ! ») ou par la banque si ce joueur n'en a pas encore récolté.

Une fois la suite arrêtée, le joueur a 1 seconde par carte (hors cartes spéciales) pour les mémoriser. Les autres joueurs comptent les secondes à voix haute.

Une fois le décompte terminé, il ferme les yeux et reproduit la séquence dans l'ordre de tirage des cartes, de gauche à droite.

S'il le fait sans se tromper, il gagne le nombre de noisettes indiqué sur les cartes.

S'il dépasse le temps imparti pour mémoriser ses cartes, se trompe, prend trop de temps pour reproduire un geste ou ouvre les yeux, il ne gagne rien.

Dans les deux cas, c'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.

### Exemple :

Le joueur dit « Bandit servi ! » après avoir posé 3 cartes faces visibles. Il a 3 secondes pour les mémoriser. S'il reproduit les 3 mimiques sans erreur, il gagne la somme des noisettes indiquées sur les cartes !



= récolte de 6 noisettes !

## LES CARTES SPÉCIALES

Les mimiques des cartes spéciales ne sont pas à reproduire.

### Double ration

Le joueur double son gain de noisettes !

Cette carte n'est valable que pour une seule séquence et doit être défaussée ensuite.

Quand un joueur tire cette carte, il la met immédiatement de côté devant lui et peut continuer de tirer les cartes de sa séquence jusqu'à dire : « Bandit servi ! » Quand il souhaite utiliser sa carte spéciale pour une séquence (celle-ci ou une séquence ultérieure), il la pose en dernière position de sa séquence avant que le décompte des secondes ait commencé. S'il échoue à réaliser sa séquence, il perd quand même sa carte, qui sera défaussée avec les autres.



= 12 noisettes gagnées (au lieu de 6)

### Double temps

Le joueur obtient un « bonus temps » !

Cette carte n'est valable que pour une seule séquence et doit être défaussée ensuite. Cette carte s'utilise de la même manière que la carte « Double ration ».



### Exemple :

Le joueur pose trois cartes devant lui. Il a normalement 3 secondes pour mémoriser sa suite. Mais grâce à sa carte joker, il a le double de temps, soit 6 secondes.

