



• Une règle de jeu
• 5 jetons

• 61 cartes (50 cartes illustrées, 1 carte Arc-en-ciel,
5 cartes Couleur, 5 cartes Bombe)

A vos réflexes, prêts? Partez! Observez les cartes de même couleur et trouvez en premier la bonne réponse pour les gagner! Combien de jambes y a-t-il? Avec quoi ça rime? Qui est le plus lourd? Mais attention les consignes changent en permanence, c'est le Big Bazar!

★ But du jeu ★

Dès que deux cartes de même couleur apparaissent autour de la table, soyez le premier à donner la bonne réponse. Collectez le plus de cartes pour gagner la partie. Mais attention! Les consignes se cumulent, la partie se complique et les réponses ne sont jamais les mêmes!

★ Préparation ★

Placez la carte arc-en-ciel au centre de la table, prenez un jeton au hasard et posez-le sur la carte (la face du jeton n'a pas d'importance).

Mélangez et distribuez toutes les cartes afin que chaque joueur ait un nombre équivalent de cartes. Chaque joueur place sa pioche de cartes faces cachées devant lui.

★ Déroulement de partie ★

Comment démarrer une partie?
Le joueur le plus jeune commence.

Il retourne la première carte de son paquet vers l'extérieur et la pose juste devant lui face visible. Le joueur à sa gauche retourne à son tour une de ses cartes et ainsi de suite.

Si vous avez déjà retourné une ou plusieurs cartes, placez la carte suivante par-dessus la dernière carte retournée afin qu'une seule carte soit visible. (cf image)

Chaque carte est marquée par des icônes pour mieux reconnaître le type de cartes.

★ Comment gagner des cartes? ★

Le premier jeton posé sur la carte Arc-en-ciel vous donne la règle à respecter si deux cartes sont de couleur identique.

Dès que 2 cartes de couleur identique apparaissent, les joueurs à qui elles appartiennent doivent répondre au plus vite à la question posée par le jeton en se concentrant uniquement sur l'une de ces deux cartes (voir "règle des différents jetons").

Si la réponse du joueur le plus rapide est correcte, le joueur récupère sa carte et celle de son concurrent et les place près de lui en pile: on l'appellera la collecte. Ces cartes serviront à compter vos points en fin de partie.

Si la réponse est incorrecte, son concurrent récupère les 2 cartes de la "confrontation" et les place dans sa collecte.



La partie reprend au joueur se situant à gauche du dernier joueur à avoir révélé une carte.

★ A la chaîne ★

Après une "confrontation" il est possible de découvrir d'autres cartes de couleur identique et donc de créer une réaction en chaîne. Les joueurs concernés appliquent alors la règle décrite précédemment.

Toutes les cartes de couleur identique en jeu lors de la "confrontation" sont gagnées par celui qui a répondu le plus vite et correctement. Elles sont placées dans la collecte du gagnant.

★ Règle des jetons ★

Il existe 5 jetons avec une icône différente sur chaque recto et verso (10 icônes différentes).

Ces icônes correspondent à une question à laquelle seuls les joueurs concernés doivent répondre lorsque des cartes de même couleur apparaissent.

Note: Chaque carte est composée de 2 éléments: 1 principal élément (visage) et 1 autre élément «accessoire». Par exemple, la carte baignoire est composée d'1 baignoire et d'un accessoire boussole. Les joueurs doivent se concentrer sur ces 2 éléments.

ABC

ABC : Donnez la première lettre d'un élément apparaissant sur l'une des cartes.

ZYX

ZYX : Donnez la dernière lettre d'un élément apparaissant sur l'une des cartes.



Jambe 1,3,2,6 : Donnez le nombre de jambes visibles (pattes / pieds) d'un élément apparaissant sur l'une des cartes. La réponse peut être zéro.

Cintre / valise :



Donnez le nom de ce que porte un élément apparaissant sur l'une des cartes.
Ex : Baignoire - réponse : Boussole.



Maison : Donnez le nom de l'habitat naturel d'un élément apparaissant sur l'une des cartes.
Ex : image Canard - réponse : Mare.



Palette : Donnez une des couleurs apparaissant sur l'un des éléments présent sur les cartes (la couleur de fond de carte n'est pas autorisée).



Oreille : Donnez un mot qui rime avec le nom d'un élément apparaissant sur l'une des cartes.
Ex : image Mouche - réponse : Douche.



Bouche : Imitiez un son qui vous fait penser à un élément apparaissant sur l'une des cartes.
Ex : image Perroquet - réponse : Coccoooo!



Poids : Donnez le nom de l'élément le plus lourd apparaissant sur les 2 cartes.



Famille : Donnez un nom venant de la même famille / univers qu'un élément apparaissant sur l'une des cartes.
Ex : image Table - réponse : Chaise (meubles)

* Comment jouer avec les cartes spéciales ? *

Tant que les cartes spéciales n'apparaissent pas, la consigne à respecter est celle de la carte Arc-en-ciel et du jeton correspondant.

Il y a 10 cartes spéciales :



5 cartes Couleur



5 cartes Bombe

* Cartes Couleur *

Lorsqu'un joueur retourne une carte Couleur, celle-ci doit être posée à côté de la carte Arc-en-ciel. Prenez un jeton au hasard et posez-le sur la carte Couleur, comme pour la carte Arc-en-ciel. À partir de maintenant, dès que 2 cartes identiques correspondent à la carte Couleur retournée, les joueurs doivent répondre à la question demandée par le jeton le plus vite possible.

* Attention! *

Dès que la carte Couleur est posée et le jeton placé dessus, la règle doit être appliquée immédiatement. Le jeton de la carte Arc-en-ciel est toujours actif mais uniquement pour les cartes de couleurs différentes de celles des cartes Couleurs en jeu. Lorsque la 5^{ème} carte Couleur est retournée, le jeton de la carte Arc-en-ciel doit venir dessus. La carte Arc-en-ciel est alors retirée du jeu.



* Cartes Bombe *

Lorsqu'un joueur tire une carte Bombe, il doit retourner un des jetons déjà en jeu pour faire apparaître l'icône cachée. Puis il défausse la carte en la plaçant dans sa collecte. À partir de maintenant, les joueurs doivent appliquer la nouvelle règle correspondant à cette nouvelle icône. Le joueur à sa gauche continue la partie en retournant une carte de sa pioche.

* Fin du jeu *

Lorsque tous les joueurs ont épuisé leur deck de cartes, la partie est terminée. Chaque joueur compte le nombre de cartes collectées. Celui qui en a récupéré le plus gagne la partie.