



Halli Gallio

LIVE



UN JEU DE HAIM SHAFIR

Nombre de joueurs : 2 à 4
Durée : environ 15 minutes

Âge : à partir de 8 ans

Contenu

Chaque carte présente trois informations :

- le fruit (citron, banane ou fraise)
- la couleur du fruit (rouge, jaune ou vert)
- l'instrument (batterie, saxophone, ou guitare)

+ 8 cartes spéciales avec une prune qui chante.



1 sonnette



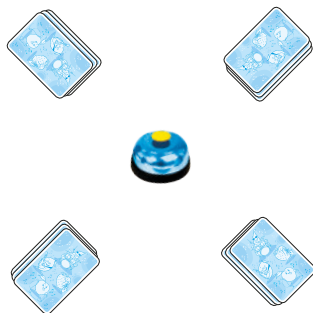
56 cartes

Idée du jeu

Les joueurs retournent une carte à tour de rôle. Dès que 2 cartes ont 2 points communs il faut être le premier à sonner la cloche. Si 2 prunes qui chantent apparaissent il faut également faire sonner la cloche. Le premier qui sonne sans se tromper récupère toutes les cartes retournées. Le but du jeu est d'en gagner le plus possible.

Mise en place

La sonnette est placée au milieu de la table. Les cartes sont ensuite mélangées puis distribuées une par une à chaque joueur jusqu'à épuisement du paquet. Chaque joueur pose son tas de cartes devant lui, faces cachées, sans le regarder.



Mise en place pour 4 joueurs

Déroulement du jeu

Le dernier joueur qui a mangé un fruit commence. Puis le jeu continue dans le sens horaire.

À son tour, le joueur découvre la carte supérieure de son tas de cartes et la pose devant, face fruit visible. Un tas découvert de fruits va donc se former devant chaque joueur entre la sonnette et son tas couvert.

Note : pour ne pas se donner un avantage, le joueur doit retourner la carte vers l'avant, de manière à ne pas la voir avant les autres.



Quand doit-on sonner ?

Il faut sonner la cloche au plus vite si :

1. 2 cartes visibles ont 2 critères en commun (fruit, couleur, instrument) :

- même fruit de la même couleur, ou
- même instrument joué par le même fruit, ou
- couleur de fruit et instrument identique.

2. Dès que 2 prunes qui chantent sont retournées faces visibles.



Il y a 2 bananes qui sont de couleur jaune ! Il faut vite sonner la cloche.



2 citrons qui jouent de la guitare.



2 fruits jaunes jouent de la batterie.



2 prunes qui chantent.

Le premier joueur qui sonne sans se tromper gagne toutes les cartes faces visibles. Le joueur les glisse sous son tas de cartes faces cachées et entame un nouveau tour en retournant sa première carte.

Erreur

Si un joueur sonne par erreur, il doit donner à chaque joueur une carte de son tas de cartes faces cachées à titre de pénalité. Puis le joueur dont c'est le tour relance la manche.

Au revoir

Un joueur qui retourne sa dernière carte reste en jeu. Il passe simplement son tour quand c'est à lui de retourner une carte. Il continue à jouer jusqu'à ce qu'un joueur récupère les cartes visibles du tour. Si ce n'est pas lui qui récupère les cartes, il est éliminé.

Fin de partie

Quand il n'y a plus que deux joueurs en jeu, la partie s'arrête dès que l'un des deux sonne la cloche. Le joueur qui totalise le plus de cartes gagne. En cas d'égalité, les deux joueurs gagnent. Si lors de cette phase l'un d'eux sonne par erreur, l'autre joueur gagne les 2 tas découverts en plus de la carte de pénalité.

Fin alternative

Il est possible de jouer jusqu'à ce que l'un des joueurs ait gagné toutes les cartes. Il est alors déclaré vainqueur.



© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH



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



Adaptation et distribution française :
ZAL Les Garennes - F 62930
Wimereux - France
www.gigamic.com

03-2017 - Informations à conserver.