



Contenu

36 cartes



36 tuiles Objets



Idée du jeu

Mettez votre cerveau à l'épreuve. À chaque tour, une carte est retournée. Si vous pensez que vous voyez un objet pour le seconde fois, attrapez-le rapidement au centre de la table. Mais attention, en cas d'erreur vous serez éliminé de la manche. Celui qui aura récolté le plus d'objets à l'issue de 3 manches sera déclaré vainqueur.

Mise en place

Mélanger les cartes et en mettre 3 de côté sans les regarder (cela aura son importance en fin de manche). Placer le reste des cartes en pile, faces cachées, au centre de la table en laissant un peu de place à côté pour la pile de défausse qui va se créer au fur et à mesure de la partie.

Étaler les 36 objets autour de la pile de façon à ce que chacun puisse les attraper.



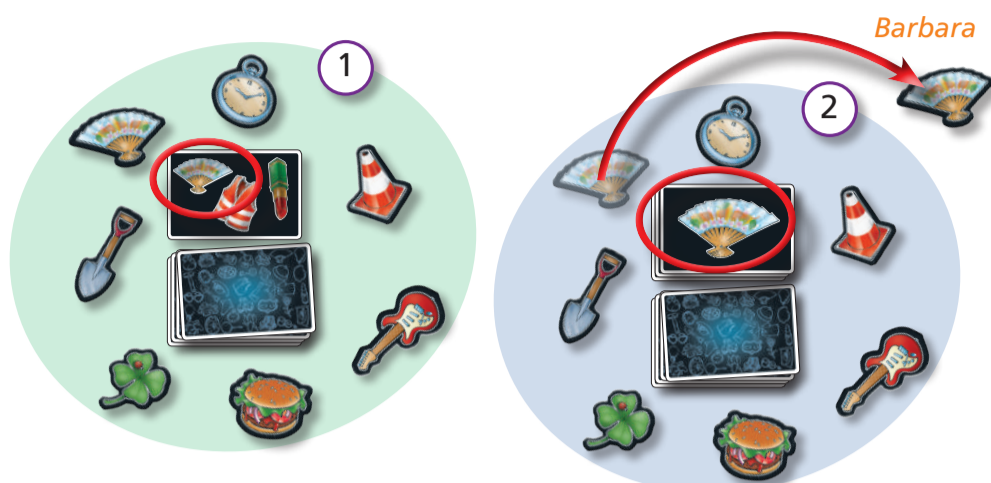
Déroulement du jeu

À leur tour, puis dans le sens horaire, chaque joueur retourne une carte et la place face visible sur la défausse. Il faut tenter de bien mémoriser les objets qui apparaissent. Attention à ce que seule la dernière carte soit visible sur la pile défausse : on ne doit pas voir celles d'en dessous.

Le joueur qui retourne la carte doit la retourner vers l'avant de manière à ne pas la voir avant les autres.



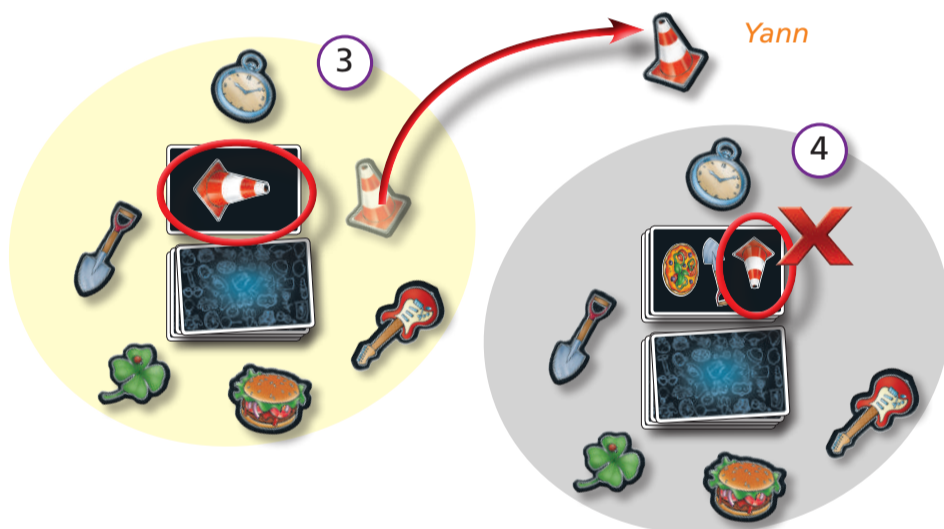
Attraper des objets : chaque objet apparaît exactement deux fois dans la pile de cartes. Dès qu'un objet apparaît pour la seconde fois lors d'une même manche, il faut être le premier à attraper l'objet correspondant au centre de la table. Le joueur qui a attrapé l'objet en premier le place devant lui, face visible. Il est possible d'attraper un objet à n'importe quel moment, même s'il n'apparaît pas sur la carte qui vient d'être retournée.



Barbara, Sarah et Yann, retournent des cartes tour à tour. Lorsque l'éventail apparaît pour la deuxième fois, Barbara réagit la première et attrape l'objet Éventail au centre de la table. Elle le place devant elle.

Attention : une fois qu'un objet est attrapé il est interdit de le remettre en jeu.

Erreur : il faut garder un oeil sur les objets que les autres joueurs ont devant eux. Si une carte est retournée et qu'apparaît un objet qu'un joueur a devant lui, c'est que ce joueur s'est trompé : il a attrapé un objet qui n'avait été révélé qu'une fois. Le joueur qui s'est trompé est éliminé de la manche : il ne peut plus attraper d'objet et ne marquera pas de points pour cette manche. Les objets qu'il a récupérés restent devant lui afin que personne ne puisse les attraper.



Les joueurs continuent à retourner les cartes et Yann attrape le plot de signalisation. Plus tard dans le jeu une carte est retournée sur laquelle apparaît à nouveau le plot de signalisation. Sarah fait donc remarquer à Yann qu'il s'est trompé. Il est éliminé de la manche.

Marquer des points : une fois que la dernière carte de la pile est retournée et que plus personne ne souhaite prendre d'objet, la manche prend fin. Les trois cartes mises de côté en début de manche sont retournées faces visible et on vérifie que personne n'a attrapé d'objet qui y apparaît. Dans ce cas ce joueur serait éliminé. Tous les joueurs encore en jeu marquent 1 point par objet collecté.

Nouvelle manche : avant chaque nouvelle manche, reprendre la mise en place expliquée en début de règle. Tous les joueurs participent à nouveau, même ceux qui ont été éliminés lors de la manche précédente. Les joueurs jouent 3 manches au total.

Fin de partie

Après trois manches, le joueur qui totalise le plus de points gagne.

Auteur : Heinz Meister / **Illustrations :** Jan Saße (Materiel) & Jonathan Aucomte (Boîte)



© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH

Adaptation et
distribution française :



ZAL Les Garennes - F 62930
Wimereux - France
www.gigamic.com



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.