

Emely + Lukas Brand

DARD DARD®

La revanche
du MITO!



DREI
MAGIER

ARVI



Auteurs : **Emely & Lukas Brand**
Illustrations & graphisme : **Rolf Vogt**

Nombre de joueurs : **3 à 5**

Âge : **À partir de 7 ans**

Durée : **environ 25 minutes**

Contenu

82 cartes de jeu



**10 x Bourdons
Frippons**



38 x Fleurs



7 x Araignées



5 x Toiles d'araignée



6 x Guêpes



1 x Ver Vigilant



5 x Sauterelles



**4 x Abeilles
pollinisatrices**



1 x Pollen



5 x Papillons

Idée du jeu

Il est interdit de tricher... sauf dans ce jeu ! Il s'agit ici de se débarrasser en premier de toutes ses cartes en les posant et en trichant astucieusement, voir même en volant vos adversaires !

Préparatifs

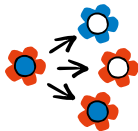
La carte Pollen, Ver Vigilant et les 5 cartes Sauterelles sont retirées de la pile. Le joueur le plus âgé reçoit le Ver Vigilant, qu'il pose devant lui, avec le côté sans jumelles dirigé vers le haut. Une carte Sauterelle est placée entre chaque joueur, bien à portée de main. Les Sauterelles restantes ne serviront pas pour cette partie et sont remises dans la boîte. La carte Pollen est posée au milieu de la table, de manière à être accessible à tous. Mélanger les autres cartes et en distribuer 8, faces cachées, à chaque joueur. Les cartes restantes sont placées en pile au centre de la table et forment la pioche. Retourner la première carte de la pioche et la poser à côté face, visible, en tant que pile de défausse. Si cette carte est une carte action, l'action est ignorée. Ce sont les deux couleurs des fleurs qui priment.

Déroulement du jeu

Le joueur en possession du Ver Vigilant commence, puis on joue à tour de rôle dans le sens horaire. À son tour, le joueur pose l'une des cartes qu'il a en main sur la pile de défausse. Pour poser une carte il faut respecter les contraintes suivantes : la carte posée doit présenter une fleur dont au

moins une des couleurs correspond à celle de la carte supérieure de la défausse. La partie de la fleur ayant la même couleur ne joue aucun rôle. Vous pouvez donc toujours jouer une carte ayant l'une des deux couleurs possibles.

Exemple : sur une fleur bleu-rouge, on peut placer une fleur rouge, bleue ou ayant les deux couleurs.



Si le joueur n'a pas de carte qui convient, il prend la carte supérieure de la pioche et passe son tour. Puis c'est au tour du joueur suivant.

Tricher

Vous pouvez faire disparaître habilement des cartes (qu'il s'agisse du Bourdon Fripon, d'une carte action ou d'une carte Fleur), en les faisant tomber sous la table, en les jetant par-dessus l'épaule, en les cachant sur la pile de défausse en jouant. **Tout ce qui est amusant, est permis !** Mais il y a quand même des règles à respecter :

- 🌸 La main de cartes doit toujours rester au-dessus de la table.
- 🌸 Il est interdit de faire disparaître plusieurs cartes à la fois.
- 🌸 Si un joueur se fait prendre, personne n'a plus le droit de tricher pendant la vérification.
- 🌸 Il est interdit de faire disparaître la dernière carte qu'on a en main.

Ver Vigilant

Le joueur qui possède cette carte est l'arbitre de ce tour. Il joue normalement, mais surveille sans arrêt les autres. En tant que Ver Vigilant, ce joueur doit rester honnête et n'a pas le droit de tricher. S'il prend un adversaire en flagrant délit de triche, il crie « Vu ! ».



Vu !

Si un joueur se fait prendre en flagrant délit de triche par le Ver Vigilant, le jeu est interrompu pour vérification. L'accusé est obligé de dire la vérité.

Si le joueur a été accusé à juste titre, il doit immédiatement reprendre la carte qu'il a tenté de faire disparaître et récupère une carte supplémentaire de la main du Ver Vigilant. Il reçoit également la carte Ver Vigilant et c'est maintenant à lui de surveiller les autres !

Si le joueur a été accusé à tort, le Ver Vigilant doit piocher une carte et garde sa fonction.

Après vérification le tour de jeu reprend normalement. Il est interdit de dénoncer les autres joueurs au Ver Vigilant.

Bourdon Fripon

Il est interdit de poser une carte Bourdon Fripon sur la pile de défausse, ou de l'offrir à un adversaire. Le seul moyen de s'en débarrasser est de la faire disparaître en trichant !



Exception : le Ver Vigilant peut poser ses cartes Bourdon Fripon sur la pile de défausse.

Cartes action

Elles sont placées sur la pile de défausse selon les règles de pose normale mais impliquent une action.

Guêpes

Les Guêpes ne se différencient les unes des autres que par un tout petit dard.

Si une guêpe **sans dard** est jouée, tous les joueurs, sauf celui qui l'a posée, doivent taper, main à plat, le plus rapidement possible sur la carte Guêpe. Le joueur le plus lent reçoit 1 carte (mais pas un Bourdon Fripon) de la part de chaque joueur.

Si la Guêpe a **un dard**, il ne faut en aucun cas lui taper dessus !

Le premier joueur qui tape cette carte reçoit 1 carte (mais pas de Bourdon Fripon) de la part de chaque joueur.

Si personne ne frappe cette Guêpe dans les 3 secondes qui suivent, le jeu se poursuit normalement.

Toile d'araignée et araignée

La Toile d'araignée peut être posée sur n'importe quelle carte. Le joueur suivant doit alors jouer une carte sur laquelle apparaît une Araignée ! S'il n'a pas d'araignée en main, il tire 1 carte de la pioche et passe son tour. Puis c'est au tour du joueur suivant de poser une Araignée etc. Dès qu'un joueur a posé une carte Araignée sur la toile, le jeu reprend normalement.



Papillon

Quand un joueur pose un Papillon, il présente sa main de cartes en éventail, faces cachées, au joueur de son choix. Celui-ci en tire une au hasard qu'il ajoute à sa main.

Avec un peu de chance il piochera un Bourdon Fripon !

Abeille pollinisatrice

Si le joueur dont c'est le tour pose une Abeille pollinisatrice, il dit à voix haute : « **Pollinisation !** » et prend la carte Pollen sur la table. Tous les autres joueurs tentent alors de se mettre en sécurité car le joueur actif doit, dans les 3 secondes qui suivent, tenter de toucher l'un de ses adversaires avec la carte Pollen.

S'il y parvient, le joueur touché doit tirer 2 cartes de la pioche. S'il rate son coup, le jeu se poursuit normalement.

Attention : pendant cette action, il est interdit de tricher. La carte Pollen est ensuite remise au centre de la table.


Sauterelles

Chaque joueur a à sa droite et à sa gauche une carte Sauterelle à laquelle il doit faire attention. Pendant le jeu, chacun peut essayer à tout moment de voler une Sauterelle qui se trouve entre lui et un de ses voisins.

Si une Sauterelle est volée sans que l'autre joueur ne s'en rende compte, le joueur volé peut la réclamer, jusqu'à ce que



la carte suivante soit jouée sur la pile de défausse. Si la suivante est jouée par le voleur, le vol doit rester inaperçu pendant une carte de plus.

 **Si le vol est remarqué, la Sauterelle est remise à sa place et la partie se poursuit.**

 **Si le vol passe inaperçu, le joueur volé doit tirer 2 cartes de la pioche.**

Ex : le joueur A vole la carte Sauterelle qui se trouve entre lui et le joueur B. Le joueur B ne s'en aperçoit pas et la carte suivante est posée par le joueur C sur la pile de défausse. Une fois cette carte posée, le joueur A révèle son vol et le joueur B pioche 2 cartes de la pioche. La Sauterelle volée est ensuite replacée entre eux.

Attention : les autres joueurs n'ont pas le droit de signaler le vol d'une Sauterelle qui ne leur appartient pas. Même pas le Ver Vigilant. Les jeunes Vers Vigilants peuvent être dispensés de pénalité en cas de vol de leurs Sauterelles.

Fin de la manche

La manche s'achève dès qu'un joueur n'a plus aucune carte en main.

Décompte de la manche

Les joueurs à qui il reste des cartes comptent alors leurs points et les notent sur un feuillet. Chaque carte Fleur équivaut à 1 point, chaque carte Action à 5 points et chaque Bourdon Fripon à 10 points. Pour la manche



suyvante, le Ver Vigilant est remis au joueur se trouvant à la gauche du précédent.

Fin du jeu

La partie se déroule en autant de manches qu'il y a de joueurs. Celui qui totalise le **moins** de points à la fin remporte la partie.

Variante pour les pros de la triche :

Le Ver Vigilant doit rester bien visible à tout moment.

Immédiatement **après** avoir joué une carte Fleur, le joueur qui possède le Ver Vigilant peut retourner sa carte et changer ainsi l'ordre du jeu :

Sans jumelles : pose des cartes Fleurs selon la couleur, en suivant la règle de pose habituelle.

Avec jumelles : les fleurs **ne doivent plus** être posées en suivant les couleurs. Les joueurs doivent poser des cartes dont les Fleurs sont de couleurs différentes de celles de la carte précédente



Exemple : sur une Fleur bleu-rouge, on ne peut jouer qu'une fleur de couleur verte, jaune ou violette. Les couleurs bleues ou rouges ne peuvent pas apparaître sur la Fleur.

LES JEUX GARANTIS ANTI CAFARD !





DODE LIDO

Ça va vous rendre zozoos !





Fabriqué en Allemagne pour
DREI MAGIER SPIELE
par Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.dreimagier.de

Adaptation et distribution
pour la France et la Belgique :



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