Jacques Zeimet

BAZAR BIZARRE®

JUNIOR



Mon premier jeu d'observation et de rapidité !



3-6 ans | 2/6 | 15 min

CONTENU



4 figurines en bois



55 cartes

PRINCIPE ET BUT DU JEU

À chaque tour une carte est retournée : il faut être le plus rapide à attraper les figurines qui y apparaissent dans la bonne couleur.

PRÉPARATION

Placer les 4 personnages en cercle au milieu de la table. Bien mélanger les cartes et former une pioche, face cachée. Le dernier à avoir nourri un animal retourne la première carte. Les cartes doivent toujours être retournées de manière à ce que tous les joueurs la découvrent en même temps.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

À chaque tour un joueur retourne une carte. Dès qu'une carte a été retournée, tous les joueurs regardent quel(s) personnage(s) représenté(s) sur la carte est (sont) de la même couleur que les figurines en bois correspondantes.

Chacun essaye alors d'être plus rapide que ses adversaires et d'en attraper le plus possible. Il peut y avoir 1, 2 ou 3 personnages de la bonne couleur par carte.

Exemple :
Sur la carte la grenouille est bien verte et le poussin jaune. Vite, il faut attraper les deux figurines !





Par contre, le fantôme n'est pas blanc, mais rose. Il ne faut donc pas l'attraper !



Le cochon n'apparaissant pas sur cette carte il ne faut pas l'attraper non plus !



BONNE PRISE ?

Le ou les joueurs qui ont attrapé un ou plusieurs personnages de la bonne couleur gagne(nt) en récompense 1 carte par personnage correct attrapé : la dernière carte retournée ou une carte de la pioche. Il(s) empile(nt) ensuite toutes les cartes gagnées devant lui/eux, face cachée.

MAUVAISE PRISE ?

Si un joueur s'est trompé et a attrapé par erreur un personnage qui n'apparaissait pas dans la bonne couleur ou qui n'apparaissait pas du tout, il ne gagne aucune carte en récompense, même s'il avait aussi attrapé un personnage correct.

Et si personne n'a fait une bonne prise ? Il faut alors remettre simplement la carte dans la pioche et la mélanger à nouveau.

FIN DE PARTIE

Lorsque la pioche est vide, la partie s'arrête. Le joueur qui possède le plus de cartes devant lui remporte la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Si, lors du dernier tour, il ne reste plus assez de cartes dans la pioche pour récompenser tout le monde, les joueurs conservent simplement les bons personnages qu'ils viennent d'attraper. Chacun d'eux vaut 1 carte.





Variante «Fantôme noir»

Pour se détendre après le dur travail aux champs, le fantôme aime faire des acrobaties dans les airs. Son tour préféré consiste à rentrer dans une cheminée pour ressortir noir de suie à l'autre bout. Mais alors, plus aucun ami n'a envie de le toucher. Pouah !



Cette variante reste identique, à une exception près : si une carte avec **un fantôme noir apparaît**, il ne faut **rien attraper**; même pas un personnage qui serait de la bonne couleur ! Chaque joueur qui n'attrape rien gagne alors une carte en récompense.

Variante «Carte de pénalité»

Dans cette règle avancée, un joueur perd une carte précédemment gagnée à chaque fois qu'il se trompe. Si un joueur attrape un mauvais personnage ou s'il attrape un personnage alors qu'il y avait un fantôme noir sur la carte, il est pénalisé.
Non seulement il **ne gagne aucune carte en récompense, mais en plus il perd une carte par mauvais personnage attrapé** (au cas où ce joueur n'aurait pas ou plus de carte, il ne se passe rien) !



Les cartes de pénalité sont remélangées dans la pioche.

Auteur : Jacques Zeimet - Illustrations : Gabriela Silveira
Édité par Zoch Verlag - Allemagne

Adaptation et distribution pour la France et la Belgique :

GIGAMIC
ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - FRANCE
www.gigamic.com

©2018 - Zoch Verlag
Werkstraße 1
90765 Fürth
DEUTSCHLAND
www.zoch-verlag.com

Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'étres ingérés.Informations à conserver.
01 - 2018

60 110 5119 002