

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.




**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



BAZAR BIZARRE

le chapeau fantôme



Jeu d'observation et de rapidité,
pour 2 à 8 joueurs très vifs,
à partir de 8 ans.

CONTENU

- 1 figurine chapeau ;
- 4 autres figurines en bois ;
- 60 cartes.



chapeau



fantôme



bouteille



tonneau



souris



cartes

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Pendant qu'il hantait tranquillement la cave, Franklin le fantôme tombe sur un objet étrange. Au départ il pense que c'est un abat-jour ou un seau... Mais non c'est un chapeau magique sous lequel on peut cacher plein de choses : un tonneau, une bouteille, une souris... Qu'est-ce qui est caché sous le chapeau ? Selon la carte qui est retournée, il faudra soulever le chapeau à la vitesse de l'éclair ou attraper la bonne figurine au nez de vos adversaires à moins qu'il ne faille simplement la nommer. A vos chapeaux, prêts ? Chopez !

PRÉPARATION

Disposer les 5 objets en bois au centre de la table. Placer le chapeau sur l'un de ces objets de façon à le couvrir complètement. Mélanger les cartes, former une pile face cachée placée au centre de la table.

DÉROULEMENT DU JEU

Le dernier joueur à être descendu à la cave retourne la première carte de la pile de manière à ce que tous la découvrent en même temps. Chacun tente alors d'être le premier à réaliser la bonne action. Il y a **3 actions possibles** :

1) ATTRAPER LA BONNE FIGURINE

Si la carte représente l'une des figurines dans sa **couleur réelle** chacun essaie alors d'attraper cette figurine le plus vite possible et d'une seule main.



il faut attraper la souris grise !



il faut attraper le fantôme blanc



Et si aucun objet représenté sur la carte n'est de la bonne couleur, il faut attraper la figurine qui n'a absolument rien en commun avec la carte : **ni la couleur, ni l'objet.**

Exemple : la souris et la bouteille n'apparaissent pas dans leur couleur réelle. Il faut donc attraper la figurine qui n'a rien en commun avec la carte : ni le fantôme, ni la couleur blanche ne sont représentés sur la carte...



...Il faut donc attraper le fantôme blanc

2) ATTRAPER LE CHAPEAU

Si l'objet recherché pour ce tour est caché sous le chapeau, il faut attraper le chapeau pour révéler l'objet, mais il ne faut surtout rien dire.



Exemple : il n'y a sur la carte aucun objet dans sa couleur réelle. Comme ni le tonneau, ni la couleur bleue ne sont représentés sur la carte il faut attraper le chapeau pour révéler le tonneau bleu qui se trouve dessous !

3) NOMMER L'OBJET

Si l'objet à attraper est le **chapeau** il ne faut surtout pas l'attraper mais nommer l'objet qui se trouve en dessous sans toucher aucun objet.



Exemple : il n'y a sur la carte aucun objet dans sa couleur réelle. Comme ni le chapeau ni la couleur rouge ne sont représentés sur la carte il faut nommer la figurine qui est cachée sous le chapeau : le fantôme blanc !



Le joueur qui a attrapé ou nommé la bonne figurine prend la carte en récompense et la pose face visible devant lui. Les figurines sont replacées au centre de la table. Si un joueur a attrapé le chapeau ou nommé l'objet qui se trouvait en dessous, il replace le chapeau sur l'objet de son choix ; puis il retourne la carte suivante de la pile.

ATTENTION : chacun des joueurs n'a le droit qu'à **un seul** essai par carte.

Celui qui :

- nomme une figurine au lieu de l'attraper...
- attrape une figurine au lieu de la nommer...
- nomme ou attrape une mauvaise figurine...
- attrape **et** nomme simultanément...

... perd une des cartes qu'il a gagnées, s'il en possède, et la donne au joueur qui a attrapé ou nommé la bonne figurine. Si plusieurs adversaires se sont trompés, ils donnent chacun une carte au vainqueur de ce tour.

Si tous les joueurs se sont trompés, personne ne gagne de carte. Les cartes rendues par chaque joueur forment alors, avec celle qui avait été retournée, un jackpot sur la table. La carte suivante est révélée et le vainqueur du tour remporte la carte retournée ainsi que toutes les cartes du jackpot.



FIN DE PARTIE

Lorsque la pile de cartes est épuisée, chacun compte combien il a remporté de cartes : celui qui en a le plus a gagné la partie.

Édité par Zoch Verlag – Munich - Allemagne



Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.
Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

Informations à conserver, 07-2015

Adaptation et distribution pour la France et la Belgique :



ZAL les Garennes
F 62930 Wimereux France
www.gigamic.com