

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



PIF PARTY

Instructions



3-4 JOUEURS
À PARTIR DE 7 ANS

CONTENU :

4 paires de lunettes

11 « bouts de nez »

1 tapis de jeu

24 cartes :

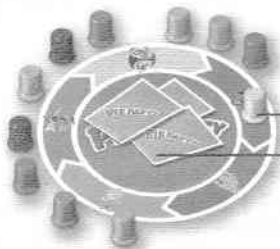
4 - Yéti, 4 - Fantôme, 4 - Extraterrestre,

4 - Sorcière, 4 - Dragon, 4 - Joker

BUT DU JEU : avoir le nez le plus court quand la réserve de bouts de nez est épuisée.

PRÉPARATION :

- Chaque joueur met l'une des paires de lunettes fournies.
- Placer le tapis de jeu au milieu de la table.
- Placer le bout de nez argenté sur l'emplacement Yéti du tapis de jeu. Disposer tous les autres bouts de nez autour du tapis de jeu, comme indiqué sur l'image.



Le bout de nez argenté indique la carte à jouer.

Le centre du tapis de jeu est réservé aux cartes jouées.

- Mélanger les cartes, puis les distribuer équitablement entre les joueurs.
- Le joueur placé à la gauche du donneur commence la partie. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

INSTRUCTIONS

Le premier joueur commence par annoncer un nombre de cartes Yéti qu'il possède, puis s'en défausse en les posant face cachée sur la pile des cartes jouées (au centre du tapis de jeu).

- S'il a des cartes Yéti, il peut en jouer une ou plusieurs et dire la vérité (ex. : « J'ai vu deux yétis »).
- S'il n'a pas de cartes Yéti ou s'il veut se défausser d'autres cartes, il peut jouer n'importe quelles cartes de sa main et mentir (ex. : jouer trois cartes Extraterrestre en annonçant : « J'ai vu trois yétis »).
- On doit se défausser d'au moins une carte par tour.

Chacun à son tour, les joueurs annoncent des cartes dans l'ordre suivant :

YÉTI



J'ai vu trois yétis !

JOUEUR 1

C'est vrai : le joueur se défausse de trois cartes Yéti.

FANTÔME



J'ai vu un fantôme !

JOUEUR 2

C'est vrai : le joueur se défausse d'une carte Fantôme.

EXTRATERRESTRE



J'ai vu deux extraterrestres !

JOUEUR 3

C'est faux : le joueur se défausse d'une carte Fantôme et d'une carte Dragon.

SORCIÈRE



La partie continue.

Si l'un des joueurs pense qu'un autre ment, il doit crier :

MENTEUR !

Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. À tour de rôle, les joueurs déplacent le bout de nez argenté, annoncent leurs cartes et s'en défaussent dans l'ordre indiqué par le bout de nez argenté placé sur le tapis de jeu (Fantôme, Extraterrestre, Sorcière, Dragon, puis retour à Yéti, etc.).

Comment attraper un « Menteur »

Un joueur peut en appeler un autre « **MENTEUR** » s'il ne croit pas que les cartes que celui-ci vient de jouer correspondent à celles qu'il a annoncées.

- Si le menteur présumé a vraiment raconté un mensonge, il ne doit pas révéler les cartes qu'il vient de jouer. En revanche, il doit prendre un bout de nez sur la table et le fixer à ses lunettes, puis ajouter à sa main TOUTES les cartes jouées par les autres.
- Si le menteur présumé a dit la vérité, il doit montrer aux autres les cartes qu'il vient de jouer. Celui qui l'a accusé de mentir doit alors prendre un bout de nez sur la table et le fixer à ses lunettes, puis ajouter à sa main TOUTES les cartes jouées par les autres.

Dans un cas comme dans l'autre, on doit également déplacer le bout de nez argenté sur le tapis de jeu. La partie reprend avec le joueur placé sur la gauche du menteur présumé, en suivant l'ordre d'annonce des cartes.



Jouer les cartes Joker :

Elles peuvent remplacer n'importe quelle autre carte. À utiliser pour mieux tromper ses adversaires !

Joueur sans carte

Si un joueur s'est débarrassé de toutes ses cartes, il a le droit de remettre sur la table tous les bouts de nez qu'il avait accumulés. Il doit ensuite récupérer et mélanger toutes les cartes de tous les autres joueurs, puis les redistribuer comme au début. La partie continue avec le joueur placé à sa gauche, et l'ordre d'annonce des cartes reprend à Yéti.

FIN DU JEU

Le bout de nez argenté est le dernier bout de nez. Une fois le bout de nez argenté retiré du tapis de jeu, la partie prend fin. Le gagnant est le joueur qui a le nez LE PLUS COURT ! En cas d'égalité, celui qui a le moins de cartes remporte la partie.

PIF PARTY™

Règles faciles pour les plus jeunes joueurs

BUT DU JEU : avoir le nez le plus court à la fin de chaque manche.

PRÉPARATION

- 1) Chaque joueur met l'une des paires de lunettes fournies.
- 2) Placer le tapis de jeu au milieu de la table. Placer les bouts de nez autour du tapis de jeu.
- 3) Distribuer les cartes équitablement entre les joueurs.
- 4) Le joueur placé à la gauche du donneur commence la partie. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre (à gauche du donneur).

INSTRUCTIONS

- 1) Pour commencer la partie, le premier joueur choisit N'IMPORTE LAQUELLE de ses cartes et la place face cachée au centre du tapis de jeu. Ce sera la pile des cartes jouées. Il annonce ensuite le type de carte jouée (par exemple en disant « J'ai vu une sorcière »).
- 2) Le joueur suivant, à sa gauche, a alors deux options ; jouer une carte ou dire « menteur »

JOUER UNE CARTE

- Si le joueur suivant possède la même carte (une carte Sorcière), il la place face cachée sur le tapis et annonce à son tour : « J'ai vu une sorcière ».
- S'il **NE POSSÈDE PAS** la même carte, il doit jouer l'une de ses autres cartes et dire aussi : « J'ai vu une sorcière ».

OU

DIRE « MENTEUR »

Si le joueur suivant pense que la carte mise en jeu n'est pas celle annoncée, il peut dire « menteur » au joueur précédent.

- **Si le menteur présumé a dit la vérité**, celui qui l'a accusé (placé à sa gauche) doit prendre un bout de nez et le fixer sur ses lunettes. Ensuite, il doit prendre l'une de ses cartes, l'annoncer et la placer face cachée sur le tapis. Cette carte est donc mise en jeu.
- **Si le menteur présumé a vraiment raconté un mensonge**, il doit reprendre la carte qu'il vient de jouer et ajouter un bout de nez sur ses lunettes. Ensuite, il doit prendre **l'une de ses cartes**, **l'annoncer** et la placer face cachée sur le tapis. Cette carte est donc mise en jeu.

- 3) Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre et les joueurs continuent à annoncer la carte en jeu et s'en défausser.

JOUER UNE CARTE JOKER

Elles peuvent remplacer n'importe quelle autre carte. Une carte Joker ne peut pas être annoncée. Il suffit simplement de la jouer et d'annoncer la carte en jeu. Jouer une carte Joker, ce n'est pas mentir !

CALCUL DU SCORE

La manche est terminée lorsque toutes les cartes ont été jouées. Les joueurs remportent 1 point par bout de nez sur leurs lunettes.

FIN DU JEU

Il faut additionner le score que chaque joueur a obtenu à chaque manche. Le gagnant est le joueur ayant le score le plus faible à la fin de cinq manches !

EXEMPLE :



J'ai vu un yéti !

JOUEUR 1
C'est vrai : le joueur se défausse d'une carte Yéti.



J'ai vu un yéti !

JOUEUR 2
C'est vrai : le joueur se défausse d'une carte Yéti.



J'ai vu un yéti !

JOUEUR 3
C'est faux ! Le joueur se défausse d'une carte Dragon.

Tu es un MENTEUR !

JOUEUR 4
Ne croit pas le joueur 3 et dit « MENTEUR ! » Le joueur 3 prend un bout de nez, récupère sa carte Dragon, puis choisit la prochaine carte qui sera mise en jeu.

PIF PARTY™ ET © SPIN MASTER LTD. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

SPIN MASTER INTERNATIONAL, S.A.R.L.,
16 AVENUE PASTEUR, L-2310, LUXEMBERG

WWW.SPINMASTER.COM / WWW.SPINMASTERGAMES.COM

LE CONTENU DE CET EMBALLAGE PEUT DIFFÉRER DES ILLUSTRATIONS. NOUS VOUS INVITONS À CONSERVER CES INFORMATIONS POUR CONSULTATION ULTÉRIEURE. ENLEVER TOUT L'EMBALLAGE AVANT DE DONNER LE PRODUIT À DES ENFANTS. AFIN DE DÉTECTER TOUT SIGNE DE DÉTÉRIORATION OU DANGER POTENTIEL, CE JOUET DOIT ÊTRE RÉGULIÈREMENT INSPECTÉ PAR UN ADULTE. EN CAS DE PROBLÈME, L'UTILISATION DU JOUET DOIT ÊTRE IMMÉDIATEMENT INTERROMPUE. LES ENFANTS DOIVENT TOUJOURS ÊTRE SURVEILLÉS PAR UN ADULTE.

FABRIQUÉ EN CHINE. T34545_0001_20053206_EFR_IS_R1R1_WT

