

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Jacques Zeimet

BAZAR BIZARRE ULTIME



8+

2/8

20/30 min



*Le jeu de réflexes diabolique revient pour vous hanter !
Pour 2 à 8 joueurs vifs comme l'éclair, à partir de 8 ans.*

*Arsène le fantôme se prépare pour ses paranormales activités favorites. Mais Dawa la chauve-souris et Nawak la chouette sont bien décidées à le retarder. Des objets qui disparaissent, des couleurs qui s'inversent, l'heure qui change sans arrêt : c'est le bazar et Arsène ne s'y retrouve plus !
Aidez-le à garder l'esprit clair : le plus lucide d'entre vous remportera la victoire.*

CONTENU

9 figurines en bois, 63 cartes.



chauve-souris noire



lampe-torche
bleue



flacon rouge



clé verte



chapeau
noir



horloge bleue



chouette
rouge



miroir vert



fantôme
blanc

MISE EN PLACE

Disposez les 9 figurines en cercle au milieu de la table. Mélangez les cartes et formez une pile face cachée.

DÉROULEMENT DU JEU

JEU DE BASE : ATTRAPER LA BONNE FIGURINE OU ANNONCER L'HEURE.

Le dernier joueur à s'être regardé dans un miroir retourne la première carte de la pile de manière à ce que tous les joueurs, lui compris, la découvrent en même temps.

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



Fig. 1



Les joueurs doivent attraper la lampe-torche bleue.

Si rien sur la carte ne correspond exactement à une figurine (ni forme, ni couleur), les joueurs doivent vite attraper la seule figurine qui n'a absolument rien en commun avec la carte.



Fig. 2



Les joueurs doivent attraper le fantôme blanc car ni le fantôme, ni la couleur blanche ne sont représentés sur la carte.

C'EST L'HEURE !

Si le fantôme et l'horloge sont représentés sur la carte, les joueurs ne doivent plus attraper de figurine mais annoncer l'heure indiquée sur l'horloge.

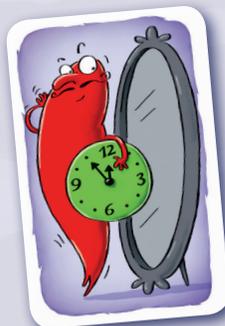


Fig. 3

11h55 !

Le fantôme et l'horloge sont représentés sur cette carte, il faut donc annoncer l'heure indiquée, soit 11h55.

EN CAS D'ERREUR...

Chacun des joueurs n'a droit qu'à un seul essai. Si un joueur attrape une mauvaise figurine ou attrape une figurine au lieu d'annoncer l'heure ou inversement, il perd une des cartes qu'il a gagnées, s'il en possède, et la donne au vainqueur de ce tour. Si plusieurs adversaires se sont trompés, ils lui donnent chacun une carte.

RÈGLE DU JACKPOT

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 DU TOUR

Le joueur qui a trouvé la bonne solution remporte la carte du tour qu'il pose devant lui, et toutes les figurines sont remises au centre de la table. Puis il retourne la carte suivante de la pile, toujours de manière à ce que tout le monde la découvre en même temps et un nouveau tour débute...

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin quand la pile de cartes est épuisée. Le joueur qui possède le plus de cartes devant lui est le grand vainqueur !

VARIANTES POUR LES PLUS TÊMÉRAIRES

Les variantes suivantes peuvent être cumulées ou jouées indépendamment les unes des autres pour corser la difficulté du jeu de base.

A) MIROIR, MON BEAU MIROIR...

Si un miroir apparaît et qu'un des éléments se reflète dedans, il faut vite attraper la figurine représentant cet élément, même si la couleur ne correspond pas.

Le miroir est représenté sur cette carte et le chapeau se reflète dedans, il faut donc attraper la figurine du chapeau.



Fig. 4



B) LA CHOUETTE QUI PARLE

Si la chouette apparaît sur la carte et qu'un des trois éléments est représenté dans la bonne couleur, il faut nommer cet élément au lieu de s'en saisir.

La chouette figure sur la carte, il faut donc nommer le bon élément. Comme la chouette est représentée dans la bonne couleur, il faut annoncer « Chouette ! ».



Fig. 5



Mais si la chouette apparaît sur la carte et qu'aucun des trois éléments n'est représenté dans la bonne couleur, il faut nommer le seul élément qui n'a rien en commun avec la carte (ni forme, ni couleur) au lieu de s'en saisir.

La chouette figure sur la carte mais comme aucun des trois éléments n'est représenté dans la bonne couleur, il faut annoncer « Horloge ! », car ni elle ni sa couleur bleue ne sont représentées.



Fig. 6

Horloge !

C) LA CHOUETTE ET LE MIROIR : UN DUO HAUT EN COULEUR !

Si la chouette et le miroir apparaissent tous les deux sur la carte, il faut annoncer la couleur de l'élément qui se reflète dans le miroir au lieu de s'en saisir.

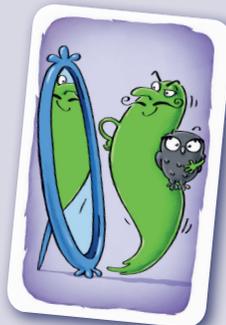
Fig. 7



Noir !

Le miroir et la chouette sont représentés, il faut annoncer la couleur de l'élément qui se reflète dans le miroir.

Fig. 8



Vert !

EN CAS D'ERREUR...

Attention, comme pour le jeu de base, chacun des joueurs n'a le droit qu'à un seul essai. Celui qui

- nomme un élément ou une couleur au lieu d'attraper une figurine ...
- attrape une figurine au lieu de nommer l'élément ou la couleur ...
- attrape une mauvaise figurine ...
- nomme un mauvais élément ou une mauvaise couleur ...
- nomme un élément ou une couleur et attrape une figurine en même temps ...
- nomme un élément au lieu d'annoncer une couleur ...

... perd une des cartes qu'il a gagnées, s'il en possède, et la donne au joueur qui a attrapé ou nommé le bon élément ou la bonne couleur. Si plusieurs adversaires se sont trompés, ils donnent chacun une carte au vainqueur de ce tour. La règle du jackpot est également appliquée (voir p.4).

La **FIN DU TOUR** et la **FIN DE PARTIE** sont les mêmes que pour le jeu de base.





À découvrir
ou
à redécouvrir d'urgence !



&



Bazar Bizarre

Bazar Bizarre
2.0

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



© 2013 Zoch GmbH
www.zoch-verlag.com



Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Informations à conserver. 11 - 2013

Adaptation et distribution pour
la France et la Belgique :



BP 30 - F 62930
Wimereux - France
www.gigamic.com