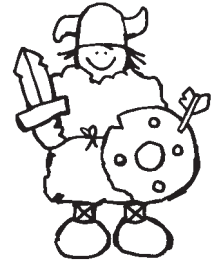


Jeu Habermaaß n° 4462

Mauvaise prise

Un jeu de réaction
pour 2 à 8 joueurs plutôt dégourdis,
de 6 à 99 ans.

Idée : Jacques Zeimet
Illustration : Ulrike Fischer
Durée d'une partie : env. 5 minutes



Les Vikings étaient un peuple rude qui aimait s'affronter au danger. Ils pillaient d'autres marins et étaient pillés à leur tour. Chaque Viking devait donc vite reconnaître les endroits où il y avait de précieux trésors et savoir là où il valait mieux ne pas aller ...

Afin de s'initier à ces pratiques, les pirates à la longue barbe ont imaginé le jeu suivant.

Contenu

5 pions en bois de couleur
60 cartes
1 règle du jeu

But du jeu

Celui qui fera bien attention et s'emparera très vite du bon pion pourra récupérer de précieuses cartes. Celui qui aura cinq cartes en premier gagne la partie.

Préparatifs

Posez les cinq pions en bois au milieu de la table.
Avant de commencer la première partie, observez quelques-unes des cartes. Elles représentent chacune une des figures en bois



- de la bonne couleur ou d'une couleur qui ne convient pas
- sur un fond de deux couleurs



Mélangez les cartes et posez-les en une pile, faces retournées.

Déroulement de la partie

Comme les Vikings étaient des barbares, le joueur qui aura le regard le plus terrible commence. Si vous pouvez tous avoir un regard furieux, c'est le joueur le plus âgé qui commence.

Prends la pile de cartes, retourne la carte du haut et pose la pile au milieu de la table. Fais vite pour que tous les joueurs puissent voir la carte en même temps.
Chacun doit alors essayer de s'emparer du bon pion en bois.

Mais lequel est le bon ?

- **La figure illustrée sur la carte est-elle de la couleur du pion en bois correspondant ?**
Si c'est le cas, vous essayez de prendre le pion en bois identique.

Exemple :
Sur cette carte, on voit un bateau bleu avec un pré vert et un champ de blé jaune.
Le bon pion en bois est le bateau bleu.



bon pion : bateau bleu

- **La figure dessinée sur la carte est-elle d'une autre couleur que le pion en bois correspondant ?**
Le bon pion a alors une autre forme et sa couleur ne doit pas non plus apparaître sur la carte. Il faut que vous cherchiez cette figure et que vous preniez le pion.



bon pion : chien blanc

Exemple :
Sur la carte, on voit un bateau jaune avec le sol rouge et un pré vert jaune.

Le bon pion n'est pas ...

- ... le bateau bleu. La figure dessinée n'a pas la bonne couleur;
- ... le Viking de couleur rouge, car la couleur rouge (sol) est représentée sur la carte;
- ... l'enfant Viking de couleur verte, car la couleur verte (pré) est également représentée;
- ... le coffre à trésors de couleur jaune, car la couleur jaune (bateau) est dessinée sur la carte.

Le bon pion est donc le chien blanc !

• Tu as pris le bon pion ?

Bien joué ! En récompense, tu prends la carte qui a été retournée. Pose-la devant toi face cachée et mets le pion en bois au milieu de la table.

C'est toi qui commences à jouer au tour suivant. Prends la pile de cartes et retourne la carte du dessus.

Ce sera toi qui retournera la carte jusqu'à ce qu'un autre joueur prenne un bon pion.

• Tu as pris un mauvais pion en bois ?

Pas de chance ! Tu ne joues plus jusqu'à ce que la prochaine carte soit retournée. Les autres joueurs continuent à jouer en essayant d'attraper le bon pion.

Il peut parfois arriver que plusieurs joueurs, ou même tous les joueurs, ont un mauvais pion dans la main. Dans ce cas, aucun des joueurs ne garde la carte. Cette carte est mise dans la boîte.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur a récupéré la cinquième carte : il gagne la partie. Il est couronné le Viking le plus rapide des mers du monde.

Autres règles

- **Pour Vikings particulièrement rusés** : celui qui aura pris un mauvais pion doit redonner une des cartes qu'il a déjà récupérées. S'il n'a pas récupéré de cartes, il ne peut donc pas en redonner.
- **Pour Vikings particulièrement habiles** : vous pouvez décider d'un autre nombre de cartes à récupérer. Mettez-vous d'accord au début du jeu sur un nombre de cartes. On pourra aussi jouer jusqu'à ce que toutes les cartes soient récupérées.