



Un jeu de Daniel Quodbach & Bony illustré par Bony. Pour 3 à 5 joueurs, à partir de 6 ans.

But Du jeu Mémoriser les sons à répéter pour avoir le plus petit nombre de cartes à la fin de la partie.

Préparation

- Les cartes sont mélangées, puis chaque joueur en reçoit 3, faces cachées, qu'il place devant lui sans les regarder.
- Le reste du paquet forme une pioche, face cachée.

Le jeu
La partie comporte plusieurs manches. La 1" est entainée par le joueur qui imite le mieux le mammauth. Colui-ci rotourne une de ses cartos, la pose au centre de la table, prononce le son indiqué et défie un autre joueur en le pointant du doigt tout en disant distinctement « TAD».

Le joueur défié retourne à son tour ane de ses cartes et recoevre à monié la carte du milieu de la table (l'illustration doit rester visible). Il doit alors pranoncer les sons des 2 cartes au milieu d'aband celle à motiè recouverte puis celle au dessus.

Il défie ensuite un joueur (différent du précédent) en le pointant du doigt et en disant « (A.D.).

Le jeu se poursuit ainsi : chaque joueur défié ajoute une carte à la ligne, répére les précédentes dans l'ordre en terminant par la sienne et défie un joueur.

LES CARTES ACTION

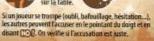


Lorsqu'une carte action est jouée, aucun nouveau son ne s'ajoute, mais il faut effectuer une action :

ERREUR







Tirer la

Si out, le joueur accusé reçoit en pénalité les cartes faces visibles du milieu de la table qu'il emple dovant lui. De plus, chaque accusateur lui donne une de ses cartes « pénalité », s'il en a.

cartés « penaîte », su en a.

- Si les accusateurs se sont trompés, ce sont eux qui récupèrent la ligne de cartes visibles en pénalité. Le joueur accusé à tort leur distribus les cartes en sens horaire. Si l'accusation à tort n'a été portée que par un seul joueur, ce demier récupère toute la ligne de cartes en pénalité.

OUGA BOUGA

Si un joueur parvient à placer sa 3° et dernière carte sur la table et à tout répêter jusqu'à la sienne, il hurle GURA (B. Upeut alors prendre la ligne de cartes visibles et la distribuer aux autres en pénalité, en commençant par sa gauche (et en incluant ses éventuelles cartes » pénalité »).

NOUVELLE MANCHE

Après chaque accusation ou « Duga Bouga », chacun proche jusqu'à avoir 3 cartes à nouveau. Le joueur coupable, ou celui qui a cré le CTA COTA, retourne une de ses cartes et joue comme indiqué précédemment.

Fin Du jeu

Dès que la pioche est vide, dhaque joueur compte sas cartes visibles devant lui et celui qui en a le meins est élu chef de clan ! Celui qui a le plus de cartes est appliaudi pour sa persévérance !