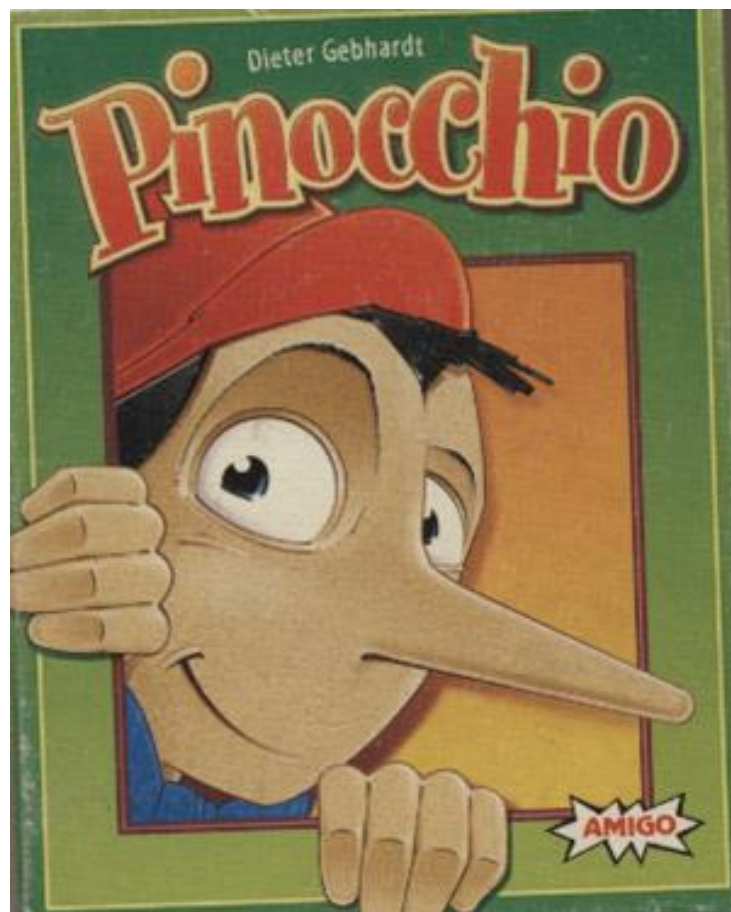






# Pinocchio

de Dieter Gebhardt

Joueurs : 2 - 6

Contenu : 45 cartes vêtements (Bon-

Age : dès 6 ans

net, noeud papillon, che-

Durée : 20 min. env.

mise, pantalon et sabots)

en rouge, jaune et bleu

28 cartes « Nez »

6 cartes Pinocchio

## But du jeu

Pinocchio est un petit gars très sympa mais il a un grand défaut : il ne dit pas toujours la vérité. Lorsqu'il est attrapé à mentir et bien son nez s'allonge, s'allonge, s'allonge un peu plus à chaque mensonge !

Aujourd'hui nous allons aider Pinocchio à ranger ses habits. Mais comme chacun veut avoir fini en premier, certains vont parfois raconter des histoires. Gare, à celui qui est pris car le nez de son Pinocchio va s'allonger.

A la fin de la partie, le joueur qui aura le Pinocchio avec le nez le plus court aura gagné.

## Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit une carte Pinocchio qu'il pose, face visible, devant lui. Les cartes vêtements seront bien mélangées et distribuées en nombre égal aux joueurs. Les cartes nez sont rangées dans la boîte de jeu. Les joueurs ne regardent

pas les cartes qu'ils ont reçues mais les posent en pile de réserve, faces cachées, devant eux. Les cartes avec les nez sont placées de côté à portée de main. Le joueur le plus jeune commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Règles de base

Chacun à leur tour, les joueurs prennent la carte vêtement qui se trouve sur le dessus de leur réserve et la pose, face cachée, au centre de la table. Au cours du jeu, la pile de vêtements défaussés au centre de la table va devenir de plus en plus importante.

Par exemple, si un joueur a posé une carte avec une paire de sabots bleus, le joueur suivant devrait poser, soit une carte avec le même vêtement, soit une carte avec un vêtement de la même couleur, face cachée, au centre de la table.

Sur une carte avec une paire de sabots bleus on peut poser, soit une paire de sabots jaunes ou rouges, soit une chemise, un pantalon ou un noeud papillon de couleur bleue.



Si un joueur n'a pas de carte qui convient, il doit essayer de faire croire aux autres joueurs qu'il a une carte qui convient ! Il annonce simplement un vêtement qui convient et pose la carte, face cachée, au centre de la table. Il annonce, par exemple, que la carte qu'il vient de poser est un pantalon bleu mais en fait, il vient de poser une chemise rouge !

## Déroulement du jeu

Lorsque c'est à son tour de jouer, chaque joueur doit faire dans l'ordre, les trois actions suivantes :

1. Douter ou croire
2. Prendre une carte et la déjeter, face cachée
3. Annoncer un vêtement

Il y a, une exception pour le joueur qui commence. En effet il ne peut pas écouter la première action, car il n'y a pas encore de carte posée au centre de la table.

### 1. Douter ou croire

Lorsque c'est à son tour de jouer, le joueur décide si l'annonce que vient de faire son voisin de droite correspond à la carte qu'il vient de poser au centre de la table.

S'il le croit, il dit : « C'est vrai ! » Et il écoute sa deuxième action (prendre une carte et la poser).

Mais s'il a un doute sur l'annonce que son voisin de droite vient de faire alors il dit : « Ce n'est pas vrai ! » Et il retourne la carte qui vient d'être posée pour vérifier. Il peut se présenter alors deux possibilités.

### Le joueur a raconté des histoires, il a menti

Le joueur de droite a menti. Il n'a pas posé la carte avec le vêtement annoncé.

**Exemple 1 :** Andrea prend la carte qui se trouve sur le dessus de sa réserve, il la regarde et annonce : « Noeud papillon rouge » et il pose la carte, face cachée, au centre de la table sur la pile de défaussés. Bella le croit. Ensuite Bella prend une carte, la regarde et annonce : « pantalon rouge » et la pose, face cachée,

### Exemple 1



au centre de la table sur la même pile de défaussés. Claudio ne croit pas Bella. Il retourne la carte qu'elle vient de poser. Sur la carte il y a, en vérité, un « pantalon bleu ». Bella a donc menti. Le nez de son Pinocchio va s'allonger. Elle reçoit une carte « nez qui s'allonge » et la place devant son Pinocchio.

Si le joueur a été attrapé à mentir, il reçoit une carte « nez qui s'allonge » et doit la placer devant son Pinocchio. Ainsi le nez de son Pinocchio va s'allonger.



Un Pinocchio avec une carte « nez qui s'allonge » et son Pinocchio avec deux cartes « nez qui s'allonge ».

Le joueur qui a découvert la carte, la retourne à nouveau, face cachée, sur le dessus de la pile de défaussés et poursuit en faisant la 2ème action : prendre une carte et la poser.

## Le joueur a dit la vérité

Le joueur de droite a dit la vérité. La carte qui est retournée correspond à l'annonce faite. C'est alors le joueur qui a douté qui reçoit une carte « nez qui s'allonge » et qui doit la placer devant son Pinocchio.

### Exemple 2



**Exemple 2 :** Andrea prend la première carte de sa réserve, la regarde et annonce : « une paire de sabots rouges » et pose la carte sur la pile de défaussés au centre de la table. Bella le croit, puis elle prend une carte de sa réserve, la regarde, annonce : « une paire de sabots jaunes » et la pose sur la pile de défaussés au centre de la table. Claudio pense que Bella n'a pas dit la vérité. Il prend la carte que Bella vient de déjeter et la retourne. Malheureusement pour lui, la carte que Bella vient d'annoncer est bien « une paire de sabots jaunes ». Bella a donc bien dit la vérité. C'est donc Claudio qui reçoit une carte « nez qui s'allonge » et qui doit la placer devant son Pinocchio.

Le joueur qui vient de découvrir la carte, la retourne à nouveau, face cachée, et poursuit avec sa 2ème action : prendre une carte et la poser.

### 2. Prendre une carte et la déjeter, face cachée

Lorsque c'est à son tour, le joueur doit prendre la carte du dessus de sa réserve. Il la regarde sans que les autres joueurs puissent la voir. Ensuite il la déjette sur la pile de défaussés qui se trouve au centre de la table. Le joueur qui commence la partie déjette sa carte au centre de la table ce qui formera la pile de défaussés.

### 3. Annoncer un vêtement

Le joueur doit alors annoncer le vêtement qu'il vient de poser. Par exemple : « une paire de sabots rouges ». Son annonce doit correspondre au vêtement qui vient d'être annoncé (voir les règles de bases).

Evidemment l'annonce que fait le joueur ne doit pas obligatoirement correspondre à la carte qu'il vient de poser, face cachée, au centre de la table. Il peut très bien avoir menti et souhaiter que le joueur suivant pense qu'il a dit la vérité. Mais si le joueur a vraiment annoncé le vêtement qui correspond à la carte qu'il a posée, alors il souhaite que le joueur suivant pense qu'il a menti.

**Attention :** Si la carte qui vient d'être posée a été mise en doute, le joueur suivant peut annoncer à l'importe quel vêtement de son choix et son annonce ne pourra pas être mise en doute.



Claudio a douté de la carte de Bella. Il retourne la carte du dessus de la pile de vêtements défaussés : « sabots jaunes », face cachée. Claudio peut alors déjeter sa carte et annoncer par exemple « noeud papillon rouge » sans que sa carte puisse être mise en doute.

Lorsque le joueur a fait son annonce, c'est le tour de son voisin de gauche.

## Fin du jeu

Lorsque la dernière carte vêtement a été déjeter sur la pile de défaussés au centre de la table, on peut encore dire une dernière fois si le joueur a dit la vérité ou pas. Le cas échéant on pourra encore distribuer une dernière carte « nez qui s'allonge ». Ensuite le jeu est terminé.

Chaque joueur compte alors le nombre de fois où le nez de son Pinocchio s'est allongé. Celui qui a le Pinocchio avec le nez le plus court, remporte la partie.



Si vous avez encore des questions, nous sommes à votre disposition !  
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH  
Waldstraße 23-25 · D-63129 Frankfurt  
t. 069 40000000 · e. info@amigo-spiel.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63129 Frankfurt, MC/MK/01