

Schlafmütze

C'est dans la boîte **2582**

Un jeu pour 2 à 7 joueurs bien réveillés, de 5 à 99 ans.

- Contenu:** 48 cartes:
28 cartes-bonnets (4 d'une couleur, 7 couleurs en tout),
13 cartes-somnambules (sur fond bleu), 7 jokers avec bonnet
de fou, 1 lutin endormi, 1 règle du jeu
- But du jeu:** Celui qui a en premier 4 mêmes bonnets dans son jeu, les pose discrètement devant lui. Celui qui n'a pas fait attention se voit remettre le lutin endormi!
- Préparatifs:** Sortir les cartes de la boîte.
Mélanger les 13 cartes-somnambules et les poser à côté de la boîte ainsi que le lutin endormi.
S'il y a moins de 7 joueurs, préparer quatre cartes bonnets identiques par joueur.
Remettre les autres cartes-bonnets dans la boîte.
Les jokers peuvent être mis dans le jeu à la place de n'importe quel bonnet. S'il y a moins de sept joueurs, préparer un joker par joueur. Remettre les jokers en trop dans la boîte.
Poser les cartes-bonnets et les cartes-jokers sur la table en les retournant et bien les mélanger.
Chaque joueur prend alors cinq cartes qu'il garde dans sa main.

- Déroulement du jeu:**
Choisis un bonnet dont tu devras avoir quatre cartes correspondantes dans ton jeu. Prends une carte de ton jeu dont tu n'as pas besoin et passe-la retournée à ton voisin de droite. Fais attention à ce que les autres joueurs ne voient pas quelle carte c'est.
Ton voisin prend la carte et la regarde. Il décide à son tour quel bonnet il va choisir et donne alors l'une de ses cartes à son voisin de droite.
Dès qu'un joueur a quatre cartes avec le même bonnet dans son jeu, il les pose devant lui le plus discrètement possible. Pour cela, il n'est pas obligé de les poser tout de suite. Il peut attendre que ce soit le tour d'un autre joueur.
Chaque autre joueur qui s'aperçoit de cela pose aussi ses cartes devant lui sans que les autres joueurs ne s'en rendent compte. Maintenant, l'important n'est plus d'avoir quatre cartes identiques, mais de bien faire attention à ne pas être le dernier à remarquer qu'un joueur a posé ses cartes sur la table!
Il n'y a plus qu'un seul joueur à avoir des cartes en main? Il est le plus endormi de tous : il prend le lutin endormi et, en plus, une carte-somnambule.
Une nouvelle partie commence. Mélanger les cartes et les distribuer. Le joueur qui a le lutin endormi a le droit de choisir en premier une carte de son jeu et de la passer à son voisin en la tenant de manière à ce que les autres joueurs ne voient pas ce qu'il y a dessus.
Continuer à jouer comme décrit plus haut.

A partir
de **5**

Fin du jeu: Le jeu est terminé dès que toutes les cartes de somnambules ont été données. Celui qui en a le plus devant lui a perdu. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de cartes, ils sont tous perdants.
Au début du jeu, vous pouvez décider quelles tâches le perdant devra accomplir, par exemple faire les lits, débarrasser la table...

Conseils: Si vous n'êtes pas sûr de savoir qui a posé ses cartes en dernier, recommencez la partie.
Vérifiez à chaque fois que le joueur ayant posé ses cartes en premier a bien quatre cartes identiques ou qu'il a mis le joker. Si ce n'est pas le cas, il prend le lutin endormi en punition ainsi qu'une carte de somnambule.



A partir de **5**