

FR



Dès 5 ans



De 2 à 4 joueurs



Contenu : 2 encreurs (un noir, un rouge), 5 tampons (nez, bouche, œil, oreille, bouton), 4 carnets de visages à tamponner, 62 cartes.



But du jeu : Être le premier à compléter son visage avec 2 yeux, 1 nez, 2 oreilles, 1 bouche.



Préparation du jeu :

Les encreurs et les tampons sont disposés au centre des joueurs.

Chaque joueur choisit un visage à tamponner et le place devant lui.

5 cartes sont distribuées à chaque joueur, le reste constitue la pioche.

On retourne la première carte de la pioche au centre de la table.

Règle du jeu :

Le joueur le plus jeune commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chacun leur tour, les joueurs vont poser au centre de la table une des cartes qu'ils ont en main.

Pour poser une carte, il faut que celle-ci ait au moins une caractéristique commune avec la dernière carte posée au centre de la table (soit l'élément du visage coloré, soit la couleur)

Ex : si sur la carte du centre est dessiné un nez vert, le joueur peut déposer par-dessus, soit une carte avec un nez coloré soit une carte avec n'importe quel autre élément vert.

- Lorsque le joueur a posé une carte, il pioche une nouvelle carte (les joueurs doivent toujours avoir 5 cartes en main), et c'est au tour du joueur suivant.

- S'il ne peut déposer aucune carte (pas de «nez coloré» ni de «vert» dans notre exemple), il passe son tour et c'est au joueur suivant de jouer.

S'il dépose une carte ayant un élément identique avec la carte du centre (même partie du visage colorée de la même façon) il peut tamponner en noir cet élément du visage sur sa carte.

Dans notre exemple : si le joueur pose une carte ayant un nez vert sur une carte ayant aussi un nez vert, il peut tamponner un nez sur le visage de son carnet.

NB1 : si l'élément commun sont les oreilles ou les yeux, le joueur ne tamponne qu'une oreille ou qu'un œil lors de ce tour de jeu.

NB2 : Il existe des cartes à plusieurs «entrées». Dans ce cas, la règle ne change pas. Le joueur choisit simplement le ou les élément(s) commun(s) qui l'intéresse(nt).

Cartes spéciales :



Les cartes à double entrée.

Le joueur choisit l'élément qui l'intéresse pour poser une carte. Par exemple l'œil bleu ou l'œil rouge. Dans cet exemple, si la carte précédente était un bonhomme à yeux rouges ou à yeux bleus, il peut tamponner un œil.



Les cartes Joker.

Elles se posent sur n'importe quelle carte et à l'inverse on peut y poser n'importe quelle carte. Si le joueur pose une carte avec une caractéristique commune avec celle-ci, il peut la tamponner (ex : un nez vert sur cette carte permet de tamponner un nez).



Les cartes «clin d'œil».

Elle se pose sur une carte ayant au moins un élément de la même couleur (ici, du bleu). Elle permet de tamponner sur sa carte l'élément de son choix. En revanche, on doit aussi tamponner cet élément sur les cartes des autres joueurs (sauf s'ils l'ont déjà). Par exemple si un joueur joue une carte clin d'œil bleue sur une carte avec des oreilles bleues, il peut choisir de tamponner n'importe quel élément (oreille, bouche, nez ou œil).



Les cartes «pustules».

Elle se pose sur une carte ayant au moins un élément de la même couleur. La carte «pustules» permet de tamponner en rouge des boutons partout sur la carte du joueur de son choix, juste pour rigoler ...

Qui gagne ?

Le gagnant est le premier à avoir tamponné son bonhomme complètement (2 yeux, 2 oreilles, un nez et une bouche).