

Jacques Zeimet
Gabriela Silveira

BAZAR BIZARRE MINI

Contenu :

- 60 cartes
- 5 pions (fantôme, livre, bouteille, souris, fauteuil)



2

Mise en place

Disposer les 5 pions en cercle au milieu de la table. Mélanger les cartes et former une pile, face cachée.

Variante 1 : ATTRAPER LE PION

La personne qui est descendue dans une cave en dernier retourne la première carte de la pile de manière à ce que tous la voient en même temps. Chacun essaye alors d'attraper le plus vite possible le pion qui est représenté dans **sa couleur** sur la carte, par exemple, le livre bleu ou le fauteuil rouge.

3

Et si aucun pion représenté sur la carte n'est de la bonne couleur ? Les joueurs doivent alors attraper le pion qui **n'est pas représenté** et dont la couleur d'origine **n'est pas** sur la carte.

Exemple:

Le FANTÔME et le FAUTEUIL n'ont pas la bonne couleur. Les joueurs doivent donc attraper la BOUTEILLE car ni elle, ni sa couleur verte ne sont représentées sur la carte.

Le joueur qui a attrapé le bon pion pose la carte face visible devant lui en récompense et retourne la carte suivante de la pile.



4

Un joueur ne peut attraper **qu'un seul pion** à la fois. Celui qui s'est emparé d'un mauvais pion **perd une de ses cartes** (s'il en a déjà). Le joueur qui a attrapé le bon pion reçoit en plus cette/ces carte(s).

Variante 2 : ATTRAPER OU CRIER ?

Les modifications apportées à la règle de base sont les suivantes : si un **objet** est représenté **dans sa couleur** sur la carte, il ne faut pas attraper le pion mais **crier** son nom à la place. Si un objet n'est présent ni dans sa forme ni dans sa couleur, la règle est inchangée : il faut attraper la pièce recherchée.

5

Attention

Chacun des joueurs n'a droit qu'à un seul essai.

- Celui qui crie au lieu d'attraper un pion **ou**
- Celui qui attrape un pion au lieu de crier **ou**
- Celui qui attrape ou crie le nom d'un mauvais pion **ou**
- Celui qui crie et attrape un pion en même temps...
... perd une des cartes qu'il a gagnées (s'il en a).

Le joueur qui a attrapé ou crié le bon pion reçoit en plus cette/ces carte(s).

6

Mais si ce joueur a fait une faute lui aussi, il ne reçoit pas de carte. Il doit donner une carte lui aussi. Dans ce cas, toutes les cartes – y compris la carte retournée – sont remises en dessous de la pile. Le joueur qui a attrapé ou crié le nom du bon pion retourne la carte suivante de la pile (de manière à ce que tous la découvrent en même temps).

Fin de la partie et décompte des points

La partie prend fin quand la pile de cartes est épuisée. Le joueur qui en possède le plus remporte la partie.

7