

Brouhaha



But du jeu : avoir **le plus d'animaux dans sa réserve**. Il s'agit d'imiter le cri des animaux qui sont dessinés sur les cartes et de trouver les **2 animaux identiques sans les faire tuer par un chasseur**.

Matériel : 42 cartes "Animal" / 4 cartes "Chasseur" / 2 cartes de règle du jeu.

Préparation :

- Mélanger ensemble les 46 cartes "Animal" et "Chasseur".

- **Retirer des paires** d'animaux ou de chasseurs,

pour qu'il en reste un multiple du nombre de joueurs :

retirer 1 paire d'animaux à 4 joueurs, 2 paires à 3, 6, 7 joueurs,

3 paires à 8 ou 10 joueurs, 1 chasseur à 5 ou 9 joueurs.

- Distribuer le reste du paquet entre les joueurs.



Déroulement du jeu :

Le tour de jeu :

- **Tout le monde regarde ses cartes**, puis la partie commence.

- **Tous les joueurs jouent en même temps**, le plus rapidement possible.

Les joueurs peuvent EFFECTUER LES OPERATIONS SUIVANTES :

▶ **CHOISIR UNE CARTE dans son jeu, la POSER FACE CACHEE devant lui et IMITER l'animal** qui y figure par des cris et/ou des gestes.

Si la carte représente un chasseur, le joueur peut imiter l'animal de son choix.

▶ **Dès que 2 joueurs PENSENT AVOIR présenté le MEME ANIMAL, ils TAPENT TOUS LES 2 au centre de la table, CE QUI SUSPEND la partie !**

▶ **Les joueurs RETOURNENT leur carte et comparent:**

- Si les cartes représentent **deux animaux IDENTIQUES**, les deux joueurs **conservent leur carte face visible sur la table** pour indiquer la victoire de la carte. Tous les joueurs passent une de leurs cartes à leur voisin de gauche et la partie reprend.
- Si les cartes représentent **deux animaux DIFFERENTS**, les joueurs **reprentent leur carte en main** et la partie reprend.
- Si les cartes représentent **un CHASSEUR et un ANIMAL**, le joueur qui a joué le **chasseur gagne la carte "Animal"** et **écarte son chasseur du jeu**. Ensuite la partie reprend.
- Si les cartes représentent **deux CHASSEURS**, les deux joueurs **écartent leur chasseur du jeu** et la partie reprend.

▶ **Lorsqu'il ne trouve PAS DE PARTENAIRE, le joueur peut REPRENDRE LA CARTE en main la carte qu'il est en train d'imiter et en CHOISIR UNE AUTRE.**

Fin de la partie :

- La partie s'arrête **dès qu'un joueur N'A PLUS DE CARTES EN MAINS**.

- Le joueur qui a le **plus d'animaux dans sa réserve** gagne alors la partie.

VARIANTES :

1. PAN PAN : Quand 2 joueurs se sont trompés, ils doivent **reprendre une carte de leur réserve, s'ils en ont une**.

2. NOIR TOTAL pour 42 joueurs : Distribuez aléatoirement les 42 cartes « animaux » aux 42 joueurs, **chacun regarde sa carte puis on éteint la lumière et il va falloir retrouver son partenaire avant que la lumière revienne**.