

## Préparation

- Placer tous les igloos au centre de la table
- Chaque joueur prend les jetons de sa couleur devant lui.

## Déroulement d'une manche

On joue plusieurs manches jusqu'aux conditions de fin de partie :

- 1 Placer 9 cartes faces visibles autour des igloos. Sur une carte, il y a :
  - 1, 2 ou 3 numéros d'igloo
  - 3, 2 ou 1 esquimaux, qui représentent le nombre de points de la carte.
- 2 Le joueur le plus jeune compte : 1, 2 et 3, puis tous les joueurs peuvent secouer les igloos et évaluer le nombre de glaçon qu'il y a à l'intérieur.
  - ATTENTION, il ne faut jamais regarder sous un igloo !!!!!
  - On ne peut prendre qu'un seul igloo à la fois.
  - Quand on a prit un igloo, on peut soit le reposer au centre de la table, soit placer un de ses jetons dessus et le poser sur une carte, si on pense que le numéro de l'igloo (nombre de glaçons à l'intérieur) est indiqué sur la carte.
  - Il n'y a pas de limite au nombre d'igloos sur une même carte.
- 3 Dès que plus personne ne veut placer un nouvel igloo, on résout chaque carte. Pour chaque carte :
  - Chaque joueur ayant un igloo bien placé récupère son jeton de cet igloo.
  - Chaque joueur ayant mal placé un igloo perd le jeton de cet igloo.
  - Si un joueur est seul à avoir un igloo bien placé, il remporte la carte + les éventuels jetons des joueurs qui ont placé un mauvais igloo. S'ils sont plusieurs, c'est le joueur qui a posé l'igloo de plus grand nombre qui les remporte.

Mais si le joueur qui remporte la carte a placé un/des mauvais igloos dessus, il ne récupère pas les jetons correspondants, ils sont défaussés.

  - Si aucun joueur n'a placé de bon igloo sur la carte, celle-ci, ainsi que les jetons des igloos posés dessus sont défaussés.
- 4 Replacer et mélanger tous les igloos au centre de la table.

**Fin du jeu :** Dès qu'il reste moins de 9 cartes dans la pioche ou qu'un joueur n'a plus de jetons.

Chaque joueur compte son score : 1 point par jeton (à lui ou à un autre) + 1 point par esquimau sur les cartes remportées. Celui qui a le + de points a gagné !

## Préparation

- Placer 2 troncs d'arbre sur les cases « forêt » (marrons)
- Placer 6 troncs d'arbre sur la case d'arrivée (3+2+1)
- Chaque joueur place à tour de rôle 1 de ces 2 éléphants sur les [2 x nb joueurs] cases de départ

## Déroulement du jeu (le joueur le + jeune commence)

On joue à tour de rôle. A son tour, le joueur DOIT :

- SOIT déplacer 3 éléphant : 1 de 1 case, 1 de 2 cases et 1 de 3 cases (remarque : il doit donc forcément avancer au moins 1 éléphant d'un adversaire).
- SOIT effectuer une « Parade des éléphants », c'est à dire avancer TOUS les éléphants d'1 case.

Mais :

- Seules les cases VIDES comptent pour l'avancement des éléphants, ainsi en sautant par dessus un/des éléphant(s) qui est/sont juste devant soit, on n'effectue qu'un déplacement de « 1 ».
- Il ne peut y avoir qu'un seul éléphant par case
- Un éléphant dans une rivière (case bleue) ne peut plus avancer tant que TOUS les autres ne l'ont pas doublé SAUF en cas de parade des éléphants, il peut alors avancer d'une case.
- Le premier éléphant qui arrive EXACTEMENT sur une case forêt (marron) gagne les 2 troncs d'arbre qui sont dessus.
- Le 1<sup>er</sup> éléphant arrivé gagne 3 troncs, le 2<sup>ème</sup> : 2 et le 3<sup>ème</sup> : 1. (Remarque : on ne doit pas forcément faire le compte exacte pour arriver sur la case de fin)

## Fin du jeu

Dès que le 3<sup>ème</sup> éléphant est arrivé, la partie est terminée : Le gagnant est alors celui qui a le plus de troncs !

**Variante :** Le 1<sup>er</sup> éléphant arrivé gagne 1 tronc, le 2<sup>ème</sup> : 2 et le 3<sup>ème</sup> : 3. Cela crée + d'embouteillage à l'arrivée !

## Préparation

- Préparer un paquet de 13 cartes faces cachées au centre de la table

## Déroulement du jeu (Le joueur le + jeune commence)

Le jeu se décompose en 13 manches qui se jouent comme suit :

- 1 **Lancer le dé :** le joueur dont c'est le tour lance le dé. La position du dé indiquera à quelle place dans le mot le son devra se trouver :
  - TIC : le son devra se trouver au début du mot
  - TAC : le son devra se trouver à la fin du mot
  - BOUM : le son pourra se trouver n'importe où dans le mot
- 2 **Piocher une carte 'son' :** le joueur retourne la 1<sup>ère</sup> carte du paquet, face visible par tous. Cette carte indique le son imposé pour la manche.
- 3 **Déclencher le mécanisme de la bombe :** le joueur appuie sur le bouton rouge de la bombe qui fera tic-tac durant 20 secondes à 1mn 30.
- 4 **Trouver des mots :** le joueur doit trouver un mot correspondant aux 2 contraintes (le son et son emplacement), puis il passe la bombe (main à la main) à son voisin de gauche qui doit faire de même, etc... jusqu'à ce que la bombe explose.
 

Si un joueur accepte la bombe donnée par le joueur précédent dans sa main, c'est qu'il considère que son mot était correct.

Le joueur qui a la bombe en main quand elle explose perd la manche : il ramasse la carte et la place devant lui.

## Remarques sur les mots à trouver :

- Seul le SON compte, et non l'orthographe.
- Les lettres soulignées signifient que l'on doit les entendre dans le mot. Par exemple UN, il faut entendre le U (lune : OK ; lundi : pas OK)
- **Mots autorisés :** les noms propres, marques, argot, les mots de racine commune (verre, verrier, verrière...),...
- **Mots interdits :**
  - le féminin/pluriel d'adjectifs ou participes passés (on ne peut dire 'perdue'/'perdus' si 'perdu' a déjà été dit)
  - les verbes conjugués
  - un mot déjà proposé dans la manche

## Fin du jeu

A la fin des 13 manches, celui qui a le moins de cartes a gagné. S'il y a égalité, les ex aequo jouent une manche pour se départager.

## Préparation

Chaque joueur place son personnage debout devant lui, prend les 8 cartes correspondantes en main et un pistolet en mousse.

## Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en 8 tours. Chaque tour se déroule comme suit :

- 1 **Le magot :** Placer 5 nouveaux billets faces visibles au centre de la table.
- 2 **Chargement des armes :** Chaque joueur choisit secrètement une de ses cartes (il a 8 cartes : 1 carte ne peut être utilisée qu'une seule fois).
- 3 **Braquage :** On compte 1-2-3 puis chaque joueur braque un joueur de son choix avec son pistolet en mousse.
- 4 **Intimidation :** Les joueurs négocient et on recompte 1-2-3 : les joueurs braqués en ⑤ peuvent :
  - SOIT abandonner le tour en couchant leur personnage. Le joueur prend alors un jeton de « honte ».
  - SOIT crier 'Corones' et continuer le tour.

Les joueurs qui ont abandonnés et ceux qui les braquaient défaussent leur carte devenue inutile (sans la dévoiler).
- 5 **« Bang Bang Bang » :** Les joueurs qui ont encore 1 joueur en joue et ont joué une carte « Triple bang » la dévoilent. Le joueur visé prend 1 jeton « blessure » et défausse sa carte (il n'a pas le temps de tirer).
- 6 **« Bang » :** Les joueurs qui n'ont pas encore tiré dévoilent leur carte :
  - Si c'est une carte « clic-clic-clic », il ne se passe rien.
  - Si c'est une carte « bang », le joueur visé prend un jeton « blessure ».
- 7 **Partage :** Les joueurs restants (non blessés ce tour et qui n'ont pas abandonné) se partagent le magot. ATTENTION : on ne fait pas de monnaie, on partage en répartissant UNIQUEMENT les billets présents au centre de la table entre les joueurs. Si c'est impossible : les billets ne pouvant être répartis restent pour le tour suivant et s'ajouteront aux 5 nouveaux billets.

Dès qu'un joueur prend son 3<sup>ème</sup> jeton blessure, il meurt et est éliminé du jeu.

## Fin du jeu

A la fin des 8 tours, le joueur encore vivant qui a le + d'argent a gagné. Si au cours de la partie, il ne reste plus qu'un joueur vivant : il a gagné !