

# LAOUPALA

Un jeu de Valéry Fourcade illustré par Sofi

De 2 à 6 joueurs - De 9 À 119 ans

## Matériel :

46 cartes "Caractéristiques" réparties comme suit :

- 40 cartes sur fond blanc
- 6 cartes sur fond jaune

2 cartes "Règle du jeu"

## But du jeu :

Être le premier à trouver dans son champ visuel immédiat un objet qui possède le plus grand nombre de caractéristiques imposées par 6 cartes.

## Préparation du jeu :

Munissez-vous d'une montre pour comptabiliser le temps dédié à la recherche, et placez-la au milieu de la table afin qu'elle puisse être vue par tous.

Mettez les 6 cartes "Caractéristiques" sur fond jaune de côté, elles ne seront utilisées que pour la Variante.

Mélangez les 40 cartes "Caractéristiques" sur fond blanc, puis extrayez en 6 du paquet, et disposez les au centre de la table afin qu'elles soient visibles par l'ensemble des joueurs.

en question puis reprend une à une et à voix haute l'ensemble des caractéristiques de l'objet qui devront être acceptées par les joueurs :

- Si tel est le cas, le joueur concerné prend au choix l'une des 6 cartes qui ont été posées qui fera office de point ;

- Si la validité d'une des caractéristiques était mise en cause par la majorité des joueurs, elle est refusée, et le joueur concerné ne récupère pas de carte. Il est conquis bruyamment par tous les joueurs pour Délit d'Outrage à l'Auteur du Jeu !!!

La parole est alors immédiatement donnée

au joueur dont le chiffre est soit le même que le joueur dont l'une des caractéristiques a été refusée par la communauté, soit juste en dessous.

Dans le cas où plusieurs joueurs auraient le même chiffre, l'avantage est naturellement donné à celui qui a donné son chiffre en premier.

Dans tous les cas de figures, le joueur concerné énonce à son tour les différentes caractéristiques de son élément.

Une fois que la carte qui fait office de point a été attribuée, les 5 cartes restantes sont retirées de la table, et on procède comme indiqué précédemment avec la pose de 6 nouvelles cartes.

## Le jeu :

Le joueur qui possède la montre la plus clinquante est désigné pour être "Le Maître du Temps".

Dès que la sixième carte a été posée au centre de la table, il annonce à voix haute le mot "LAOUPALA" pour signifier le démarrage de la recherche d'1 minute engagée simultanément par l'ensemble des joueurs (lui compris).

Tous les joueurs, sans bouger de leurs places respectives, recherchent alors **LE PLUS VITE**

**POSSIBLE** dans leur environnement visuel immédiat un élément (objet, être vivant...) qui puisse remplir le plus grand nombre de caractéristiques définies par les 6 cartes.

Pendant cette minute, tout joueur qui pense avoir trouvé un élément avec un nombre représentatif de caractéristiques est libre d'annoncer un chiffre mais attention car cela sera sa seule annonce. Cela ne suspend pas le jeu qui continue jusqu'à l'issue du temps réglementaire.

À la fin du temps imparti formalisé par le "STOP" tonitruant du "Maître du Temps", tous les joueurs annoncent à voix haute, le nombre de caractéristiques possédées par l'objet qu'ils ont sélectionné.

Le joueur ayant le premier annoncé le nombre de caractéristiques le plus élevé indique et montre l'élément

en question puis reprend une à une et à voix haute l'ensemble des caractéristiques de l'objet qui devront être acceptées par les joueurs :

- Si tel est le cas, le joueur concerné prend au choix l'une des 6 cartes qui ont été posées qui fera office de point ;

- Si la validité d'une des caractéristiques était mise en cause par la majorité des joueurs, elle est refusée, et le joueur concerné ne récupère pas de carte. Il est conquis bruyamment par tous les joueurs pour Délit d'Outrage à l'Auteur du Jeu !!!

La parole est alors immédiatement donnée

au joueur dont le chiffre est soit le même que le joueur dont l'une des caractéristiques a été refusée par la communauté, soit juste en dessous.

Dans le cas où plusieurs joueurs auraient le même chiffre, l'avantage est naturellement donné à celui qui a donné son chiffre en premier.

Dans tous les cas de figures, le joueur concerné énonce à son tour les différentes caractéristiques de son élément.

Une fois que la carte qui fait office de point a été attribuée, les 5 cartes restantes sont retirées de la table, et on procède comme indiqué précédemment avec la pose de 6 nouvelles cartes.

## Cartes spéciales :

3 cartes devront faire l'objet d'un test qui permettra de valider ou non l'affirmation qui est présente.

Les 3 cartes concernées sont :

- Tient en équilibre sur la tête pendant 10 secondes / Ne tient pas en équilibre sur la tête pendant 10 secondes

- Peut être atteint par cette carte / Ne peut pas être atteint par cette carte

- Peut-être atteint par l'un des objets à portée de main / Ne peut pas être atteint par l'un des objets à portée de main

## Le gagnant :

Le premier joueur qui obtient 3 cartes gagne la partie.

## Variante Lettres et Syllabes :

Le système de jeu est similaire à ce qui est décrit plus haut mais, au départ, au lieu de tirer simplement 6 cartes "Caractéristiques" sur fond blanc, on tire 5 cartes "Caractéristiques" sur fond blanc et 1 carte "Caractéristiques" sur fond jaune.



La collection **JEU DE POCHE**, c'est aussi Babylone, Broc & Troc, Brouhaha, Elefantissimo, In Extremis, Marabout, Mixo, Rapidcroco, Sky my husband....

Plus d'infos sur [www.interlude-games.com](http://www.interlude-games.com)