

Le joueur défié retourne à son tour une carte de sa réserve et la superpose sur la carte du milieu de la table. Il doit alors prononcer les sons des 2 cartes empilées (d'abord celle qui est masquée puis celle du dessus de la pile). Il défie ensuite un joueur en disant « **BOUGA !** » et en le pointant du doigt comme indiqué précédemment.

NB : Il faut défier un joueur différent de celui qui vient de vous défier.

Le jeu se poursuit ainsi : chaque joueur défié ajoute une carte à la pile, répète les précédentes dans l'ordre en terminant par la sienne et défie le joueur suivant.

LES 4 CARTES ACTION :

Lorsqu'une carte action est jouée, aucun nouveau son ne s'ajoute mais il faut effectuer l'action décrite.



< Taper du poing sur la table



Taper une fois dans ses mains >



< Tirer la langue

Répéter le dernier son
(ou la dernière action) >

NB : Ne rien faire s'il s'agit de la 1ère carte de la manche.



II

FIN DU JEU :

La partie s'arrête quand il n'y a plus assez de cartes dans la pioche pour compléter la réserve de tous les joueurs. Chaque joueur compte toutes ses cartes visibles devant lui et celui qui en a le moins est élu chef de clan ! Celui qui a le plus de cartes est applaudi pour sa persévérance.

VARIANTE JUNIOR :

Pour réduire la difficulté, vous allez pouvoir utiliser votre mémoire visuelle. Jouez en modifiant la façon d'empiler les cartes : chaque carte jouée ne recouvre plus que la moitié de la carte précédente. Ainsi, les lettres sont masquées, mais l'illustration de chaque carte en jeu reste toujours visible.



LE MOT DES AUTEURS :

« La solidarité dans le clan, c'est capital. Tous ceux qui y vivent doivent se sentir bien entourés. Ainsi, pour ne pas que le grand perdant d'**BOUGA BOUGA** ne quitte le clan et n'y revienne jamais, applaudissez-le et scandez son nom !!! Félicitez-le pour sa persévérance et proposez-lui une revanche dans la foulée. »

IV