



Jeu 1

Les six Bri-Bri

2 À 8 JOUEURS

CARTES REQUISES



Pour ce jeu, vous aurez besoin des cartes graphèmes de votre choix ainsi que de l'ensemble des cartes spéciales à l'exception de la carte « Bri-Bri ha!ha!ha! ». Vous devez utiliser les cartes des trois paquets de couleur. Nous vous suggérons d'utiliser 10 à 12 graphèmes différents lors d'une partie. Si vous décidez de choisir moins de graphèmes, vous pouvez simplement réduire le nombre de cartes spéciales et de cartes atouts.

CARTES ATOUTS



« **1 carte pour tous** » : C'est la carte la plus convoitée du jeu et elle en fera rager plus d'un! Elle permet non seulement de déterminer la couleur du jeu, mais elle oblige également tous les autres participants à piger une carte. De plus, elle peut être jouée sur n'importe quelle carte du jeu (carte atout, carte spéciale, carte graphème). Évidemment, le joueur suivant devra jouer une carte en respectant la couleur demandée.



« **hummmmm!** » : Quelle couleur choisir? C'est une chance d'avoir cette carte en sa possession! Elle peut être jouée sur n'importe quelle autre carte du jeu et permet à son possesseur, s'il le désire, de changer la couleur du jeu.

CARTES SPÉCIALES



« **1 carte** » : Lorsque cette carte est déposée, le joueur suivant pige une carte et passe son tour.



« **Qui veut une carte de mon jeu?** » : Cette carte permet à son possesseur de se départir d'une carte de son choix et de la remettre, à sa guise, à l'un de ses adversaires. **Note** : le joueur qui dépose cette carte doit **absolument** donner une carte de son jeu à l'un des participants.



« **Passe ton tour** » : Cette carte impose au joueur suivant de passer son tour.



« **Bon débarras!!!** » : Cette carte permet au joueur de se débarrasser de toutes ses cartes de la couleur demandée, mais il n'est pas forcé de se départir de l'ensemble de ses cartes. Seule la carte sur le dessus de la pile de rejet demeure valide. Ainsi, si un joueur se débarrasse de trois cartes jaunes dans l'ordre suivant (ex : /f/, « Passe ton tour », « 1 carte »), s'appliquera au joueur suivant.

BUT DU JEU

Être le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes.

DÉROULEMENT DU JEU

Le donneur distribue huit (8) cartes à chaque joueur. Les cartes restantes sont déposées à l'envers pour former une pile qui constituera le talon. Le donneur retourne ensuite la première carte du talon pour commencer la pile de rejet. La première carte retournée du talon s'applique au premier joueur quelque soit la carte (graphème, spéciale, atout).

Puis le jeu suivra son cours. À tour de rôle, chaque joueur devra associer une carte de son jeu avec la carte étant sur la pile de rejet.

- Si la carte sur le dessus de la pile de rejet est une **carte graphème** (ex : « f » vert), plusieurs possibilités s'offrent au joueur. Il peut se départir d'une carte graphème ou d'une carte spéciale de la couleur demandée, soit ici une carte verte. Il peut aussi jouer une carte d'une autre couleur, mais ayant le même graphème (ex : « f » bleu ou jaune). Finalement, il peut décider de déposer une carte atout.
- Si la carte sur le dessus de la pile de rejet est une **carte spéciale** (ex : « Passe ton tour » de couleur jaune), le prochain joueur peut se départir soit d'une carte graphème de la même couleur soit d'une carte spéciale identique indépendamment de sa couleur (« Passe ton tour » jaune, bleu, vert). Également, il peut décider de déposer une carte atout.
- Si la carte sur le dessus de la pile de rejet est une **carte atout**, le prochain joueur doit respecter la couleur demandée et se départir d'une carte graphème ou d'une carte spéciale. Il peut aussi décider de déposer une nouvelle carte atout.
- Si le joueur ne possède pas de cartes lui offrant la possibilité de jouer, il doit alors piger la carte supérieure du talon. Si par chance cette carte peut être jouée, il peut immédiatement la déposer sur la pile de rejet. Sinon, c'est au tour du joueur suivant!

N.B. Si personne ne termine avant que le talon soit épuisé, il suffit simplement de mélanger les cartes de la pile de rejet pour fabriquer un nouveau talon et continuer le jeu.

FIN D'UNE MANCHE

Lorsqu'un joueur n'a plus qu'UNE seule carte en main, il doit le signaler à ses adversaires en s'écriant « Bri-Bri » avant que son tour ne revienne. Si par mégarde il oublie, il doit alors piger du talon deux cartes de pénalité. S'il s'en aperçoit et se reprend de lui-même, avant qu'un des participants ne le prenne en défaut, il est sauf. Si aucun adversaire ne remarque cet oubli, il est sauvé! **Il est évidemment interdit aux joueurs de cacher les cartes qu'ils ont en main.**

La manche prend fin lorsqu'un joueur s'est départi de toutes ses cartes. On engage alors la manche suivante et le donneur sera celui qui était à la gauche du premier donneur et ainsi de suite.

VARIANTE DU JEU

Pointage!

Avant le début de la partie, les joueurs peuvent décider de compter ou non les points. S'ils décident de compter leurs points, ils déterminent alors la limite de points à atteindre (ex : 100, 200, 500). Le jeu prendra fin lorsqu'un des joueurs aura atteint ce pointage. Le grand gagnant sera alors le joueur ayant accumulé le moins de points. À la fin de chaque manche, les joueurs doivent inscrire leur pointage sur une feuille. Le premier joueur qui se débarrasse de toutes ses cartes remporte la manche et ne marque aucun point. Toutefois, ses adversaires doivent comptabiliser leurs points en fonction des cartes qu'ils ont en main, comme suit :

- Cartes graphèmesvaleur numérique inscrite dans le coin des cartes (1 à 9)
- Cartes spéciales 10
- Cartes atouts 20

IMPORTANT : Si la dernière carte jouée par le gagnant est une carte spéciale « 1 carte », le joueur suivant doit piger une carte. Si c'est une carte atout « 1 carte pour tous », tous les adversaires doivent prendre une carte du talon. Ces cartes devront être prises en compte lors du calcul des points.



Consultez le feuillet d'instructions pour :

JEU EN ÉQUIPES AVEC POINTAGE et RÈGLEMENTS POUR LES EXPERTS!