

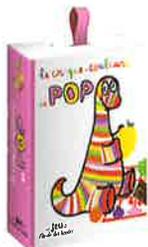
Retrouvez dans la même collection :



Dès 3 ans
De 2 à 4 joueurs



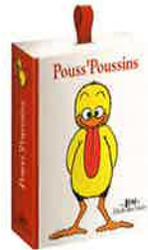
Dès 3 ans
De 2 à 4 joueurs



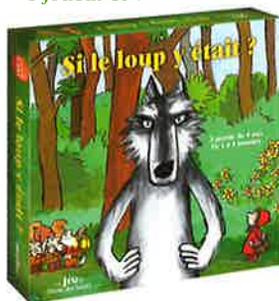
Dès 3 ans
1 joueur et +



Dès 4 ans
2 joueurs et +



Dès 5 ans
2 joueurs et +



Dès 4 ans
2 joueurs et +



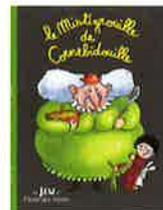
playBac

l'école des loisirs

© Illustrations Magali Bonniol et Pierre Bertrand



*Le Mistigrrouille
de
Cornebidouille*



Un jeu aux petits oignons d'après l'univers
de Magali Bonniol et Pierre Bertrand

Dès 5 ans
2 joueurs et +

Contenu du jeu

61 cartes et 1 roue.

But du jeu

Ne pas finir avec la carte Mistigrrouille en main.

Préparation et déroulement du jeu

Distribuer toutes les cartes aux joueurs.

Les joueurs regardent dans leur jeu s'ils peuvent constituer des paires. Si c'est le cas, ils posent les cartes devant eux, faces visibles.

Lorsque tous les joueurs ont posé leurs paires, chaque joueur à tour de rôle prononce un mot rimbant avec « Cornebidouille ». Dès qu'un joueur ne trouve pas ou répète un mot déjà dit, le joueur précédent commence la partie.

Il tourne alors la roue et réalise la consigne indiquée par la flèche.

Pioche une carte chez le joueur de ton choix : le joueur choisit un autre joueur et pioche une carte dans son jeu. Si la carte piochée lui permet de réaliser une paire, il la pose au milieu de la table, sinon il garde la carte dans son jeu.

C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.

Règle mise en ligne par

didacto.com
Forum des enseignants et parents d'élèves



Un joueur pioche dans ton jeu : le joueur choisit un autre joueur qui pioche une carte dans son jeu. Si le joueur qui a pioché la carte peut réaliser une paire, il la pose au milieu de la table. Sinon, il garde la carte dans son jeu. C'est ensuite au voisin de gauche de celui qui a tourné la roue de jouer.



Jour de marché : tous les joueurs choisissent dans leur jeu une carte dont ils veulent se séparer et la posent en même temps au milieu de la table, face visible. Après avoir compté jusqu'à 3, ils doivent en reprendre une en échange. C'est ensuite au voisin de gauche de celui qui a tourné la roue de jouer.



Attention, il n'est pas possible de se délester du Mistigrouille !

Tout le monde change de jeu : tous les joueurs échangent leur jeu dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est ensuite au voisin de gauche de celui qui a tourné la roue de jouer.



Joker : le joueur décide de l'action de son choix parmi les cinq précédentes. C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.



Échange de jeu entre deux joueurs : le joueur choisit un autre joueur avec lequel il souhaite échanger son jeu. C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.



La partie se termine quand toutes les paires ont été posées sur la table. Le joueur qui a la carte Mistigrouille en main a perdu.

Note à nos joueurs lecteurs : dès que vous constituez une paire, vous devez lire à voix haute ce qui est écrit sur la carte !