



BONJOUR SIMONE!

RÈGLE DU JEU

© François Koch 2000 règle déposée

Joueurs Spielern **Players:** 2 - 10 (mais à 11 ça va aussi)
Âge Alter **Age:** 6 - 106 ans 1/2
Durée Dauer **Duration:** 10 - 15 min.

Salut à effectuer par tous les joueurs
lorsqu'une carte personnage est retournée:

Begrüßung aller Spieler, wenn eine Personen-Karte aufgedeckt ist:
The following greetings must be used by all the players,
when one of these cards is turned over:

SAKARI
l'Esquimaude



Se toucher le
bout du nez



Die Nasenspitze
mit dem
Zeigefinger
berühren



Touch the
extremity
of your nose

TANKA
l'Indienne



Dire «ugh»
en levant
la main

«Ügh!» sagen
und dabei eine
Hand hochheben

Say «how!»
and hold up
your hand

CHAMZE
la Népalaise



Dire «namasté»
en joignant
les mains

«namaste»
sagen und dabei
die Hände vor
sich falten

Say «namaste»
and join your
hands in front
of you

SIMONE
la Française



Dire
«Bonjour
Simone»

«Bonjour
Simone»
sagen

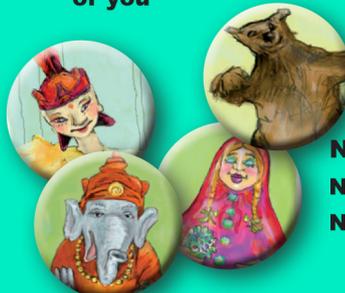
Say
«Bonjour
Simone»



Taper sur le
paquet du
milieu

Auf den Haufen
schlagen

Hit the cards in
the middle



Ne rien faire
Nichts tun
Nothing to do





RÈGLE DU JEU

BUT DU JEU

Etre le premier joueur à se débarrasser de ses cartes.

PRÉPARATION

Distribuer toutes les cartes. Les joueurs ne regardent pas leurs cartes. Ils les posent en paquet devant eux.

DÉROULEMENT

Le plus jeune commence. Il prend la carte supérieure de son paquet, la retourne, et la pose au milieu.

Attention! Le mouvement de rotation de la carte doit se faire face imprimée dirigée vers le centre du jeu, de manière à ce que tous les joueurs découvrent l'illustration en même temps.

Si la carte retournée représente un personnage, tous les joueurs le saluent (comme indiqué à la première page). Si tout le monde a salué sans se tromper, le joueur suivant pose immédiatement une carte sur le tas, et ainsi de suite.

LES RÉACTIONS DES JOUEURS

Lorsqu'un joueur se trompe de salut, tarde à le faire, marque une hésitation, salue ou tape alors qu'il n'y a pas lieu de le faire, ou lorsqu'il est le dernier à taper quand une carte mouche apparaît, il prend toutes les cartes déjà posées, les place sous son propre paquet et relance le jeu.

FIN DE LA MANCHE

La manche se termine dès qu'un joueur a posé sa dernière carte. Ce joueur marque 1 point.

PARTIE LONGUE

Lorsqu'un joueur n'a plus de cartes, il continue de participer au jeu en saluant comme il se doit. Ainsi, s'il se trompe (ou tape le dernier sur une carte mouche), il récupère les cartes déjà posées.

La manche se termine lorsqu'il ne reste qu'un joueur avec des cartes en sa possession. Ce joueur marque alors 1 point de malus. Le gagnant est le joueur qui, après plusieurs manches, a le score le plus bas.

NIVEAU 2

Vous maîtrisez bien le jeu? Accélérez le rythme, ou passez au Niveau 2 :

Retournez deux cartes en même temps, en laissant bien apparaître les deux images. Saluez deux fois à la suite s'il y a lieu (dans l'ordre de votre choix).

Si un personnage et une mouche apparaissent en même temps, saluez et tapez sur le paquet; le dernier à taper ramasse d'office la moitié des cartes, l'autre moitié étant pour celui qui a le moins bien salué.

Si deux mouches apparaissent en même temps, tapez avec vos deux mains; la dernière main à taper détermine celui qui récupère les cartes.

Vous pouvez également mélanger ce jeu avec *Bonjour Robert*.

