

Préparation

- Le totem est placé au milieu des joueurs,
- On distribue le plus équitablement possible les 80 cartes entre les joueurs,
- Chaque joueur place son tas de cartes face cachée devant lui sans les regarder.

Déroulement du jeu

On joue à tour de rôle dans le sens horaire. A son tour, le joueur :

- 1 Retourne face visible la 1^{ère} carte de sa pioche et la pose devant lui (il forme ainsi tas de cartes dévoilées devant lui, où il placera la carte retournée du tour suivant, etc... Il n'a donc toujours qu'une seule carte dévoilée devant lui.
- 2 ➤ **Si un joueur possède une carte dévoilée devant lui de même symbole** (quelque soit la couleur), il y a DUEL : Le premier des deux qui attrape le totem gagne la manche. Le perdant de la manche récupère les cartes retournées de son adversaire + les siennes + celles du « pot », s'il y en a, et les place faces cachées sous sa pioche. Ensuite, il recommence à jouer.

➤ **Si c'est une carte spéciale :**



Tous les joueurs retournent une carte simultanément. On résout les situations éventuelles, puis on passe au joueur suivant.

- **2 duels :** Le joueur qui a eu le totem gagne son duel, l'autre est ignoré.

- **Carte spéciale :** Elle est résolue s'il n'y a pas de duel en même temps.



Tous les joueurs doivent attraper au + vite le totem. Celui qui remporte le totem met son tas de cartes dévoilées au « pot » (sous le totem). C'est ensuite à celui qui a attrapé le totem de recommencer à jouer.



On ne tient plus compte des symboles mais des couleurs des cartes ! (il y a duel QUE si les cartes ont la même couleur) L'effet dure jusqu'à ce qu'une action se produise (le totem tombe/est attrapé, autre carte spéciale,...). En cas de duel à plusieurs, le gagnant réparti comme il veut les cartes entre les perdants.

➤ **Sinon :** Rien ne se passe, c'est au joueur suivant de retourner sa carte.

⇒ **A Tout moment, si un joueur attrape ou fait tomber le totem alors qu'il n'y a pas lieu, il ramasse toutes les cartes dévoilées présentes sur la table : celles de tous les joueurs + celles du pot.**

⇒ **On ne joue qu'avec une seule main, l'autre ne doit jamais intervenir.**

⇒ **Les cartes doivent être retournées vers les autres.**

Fin du jeu : Dès qu'un joueur s'est débarrassé de toutes ses cartes, il a gagné ! On peut jouer jusqu'à ce qu'il n'y ait plus que 2 joueurs en lice : les 2 perdants !

Préparation

- Chaque joueur place le pion de sa couleur sur la case 'départ' et prend les 6 cartes 'vote' (numérotées de 1 à 6) de la même couleur en main.
- Placer une tuile 'case spéciale' sur les 3 emplacements noirs du plateau.
- Placer la carte 'A votre avis ?' face au 1er joueur, dans le bord intérieur du plateau
- Piocher 18 cartes 'Situations' au hasard parmi les 200 proposées.

Déroulement d'une manche (les joueurs désignent celui qui commence)

Il y a 18 manches (au +), à chaque manche le joueur faisant deviner (l'émetteur) change dans le sens horaire. Durant une manche :

- 1 L'émetteur pioche et lit à haute voix une carte 'Situation'
- 2 L'émetteur pioche au hasard une de ses cartes 'vote' et regarde secrètement son numéro. Celui-ci indique laquelle des 6 propositions il devra faire deviner.
- 3 L'émetteur fait deviner la proposition à l'aide des objets : Pour cela il peut utiliser tous les objets qu'il veut parmi ceux proposés, en les plaçant comme il le désire au centre du plateau.
 - Les objets sont posés, ils peuvent être coincés, empilés, superposés, ... mais doivent pouvoir tenir seuls. Une fois posé, un objet ne peut plus être déplacé.
 - **L'émetteur ne peut pas :** parler, bruiteur, ..., ni représenter des chiffres/lettres, ou remuer, déplacer des objets pour indiquer une notion de déplacement...
 - Quand il a terminé, l'émetteur peut le préciser verbalement.
- 4 Pendant le temps où l'émetteur place les objets, les autres joueurs prennent des paris en choisissant la carte 'vote' du n° de la proposition et en la plaçant face cachée sur la carte 'A votre avis ?', en une pile unique. Une carte 'vote' ne peut être reprise.

En cas de pari réussi, + une carte est jouée vite, + elle rapportera de points !

- 5 L'émetteur révèle sa carte, puis on décompte les points :
 - On retourne les cartes 'votes' une à une (donc dans l'ordre inverse des votes), pour chaque carte, son propriétaire avance s'il a trouvé la bonne proposition ou recule sinon : La 1ère carte vaut 1 point, son propriétaire avancera ou reculera d'1 case, la 2ème vaut 2 points, son propriétaire avancera ou reculera de 2 cases, etc... (mais on ne peut pas reculer au deçà de la case départ).
 - L'émetteur avance d'autant de cases que le nombre de joueurs ayant trouvé.
 - Dès que le pion d'un joueur atteint ou dépasse une 'tuile spéciale', le joueur l'applique et la défausse. La case où elle était est maintenant normale. Les effets permettent de remplacer jusqu'à 3 objets par d'autres.
- 6 Les joueurs récupèrent leurs cartes 'vote' et les objets sont enlevés du plateau.

Fin du jeu : Dès que les 18 cartes sont jouées ou dès qu'un joueur atteint la case 'arrivée'. Le joueur le + avancé sur la piste est alors le vainqueur.

Préparation

- Chaque joueur prend un gobelet et les 5 dés de la couleur correspondante.
- On place au milieu de la table le couvercle retourné (c'est là que seront placés les dés perdus au cours de la partie).

Déroulement d'une manche (Le 1^{er} joueur est désigné par un lancé de dé)

- 1 Tous les joueurs agitent en même temps leur gobelet contenant les dés, le pose sur la table et regardent la valeur de leurs dés (en faisant sorte que les autres joueurs ne les voient pas, et en faisant attention de ne pas changer leurs valeurs en déplaçant le gobelet).
- 2 Le 1er joueur fait une proposition de la forme : « Il y a X dés de valeur Y », concernant l'ensemble des dés contenus sous les gobelets de tous les joueurs. Les dés 'Paco' (tête de toucan) sont des jokers et comptent pour toutes les valeurs. La 1^{ère} proposition d'une manche ne peut concerner les dés 'Paco'.
- 3 Le joueur à sa gauche a 2 possibilités :
 - **Faire une autre proposition**, qui doit :
 - SOIT avoir un nombre de dés (X) supérieur à la proposition précédente,
 - SOIT avoir une valeur de dé (Y) supérieure à la proposition précédente,
 - SOIT être un nombre de dés 'Paco' (la tête de toucan), mais le nombre de dés doit alors être au moins égal à la moitié de la proposition du joueur précédent (arrondi à l'entier supérieur).
 C'est ensuite au joueur à sa gauche de faire une proposition, etc... (Note : si la proposition précédente était sur les dés 'Paco', le joueur peut soit proposer un nombre de Paco supérieur, soit proposer une autre valeur de dés mais le nombre de dés doit être au moins > à 2 fois la proposition précédente plus un).
 - **Annoncer « Dudo » :** (s'il pense que le joueur précédent bluffe). Tous les joueurs soulèvent alors leur gobelet en prenant soin de ne pas toucher à leurs dés et on vérifie la proposition précédente :
 - Si elle est exacte, le joueur qui a annoncé « Dudo » perd un dé.
 - Si elle est fausse, c'est le joueur qui l'a faite qui perd un dé.
 Les dés perdus ne sont plus utilisés de toute la partie.

- ⇒ Si un joueur ne possède plus aucun dé, il est éliminé de la partie.
- ⇒ Le joueur qui vient de perdre un dé est le 1er joueur de la manche suivante. (s'il vient de perdre la partie, c'est le joueur à sa gauche).
- ⇒ Quand un joueur n'a plus qu'un dé, il doit annoncer « **Palifico** », il sera alors le 1er joueur de la manche suivante. Lors de cette manche :
 - Les Paco ne sont pas considérés comme des jokers
 - Les joueurs ne peuvent pas modifier la valeur de dé (Y) proposée.

Fin du jeu : La partie se poursuit jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul joueur. Le dernier joueur à avoir encore des dés est déclaré vainqueur.

Préparation

- Distribuer 40 + [2 x nb joueurs] cartes équitablement aux joueurs. Chaque joueur lit ses cartes et en retire 2. On forme une pioche unique face cachée avec les 40 cartes gardées.
- Former des équipes (cf tableau) et se placer de manière à ce que les coéquipiers soient face à face.

| Nb joueurs | Équipes |
|------------|-----------------------------|
| 4 | 2 équipes de 2 |
| 6 | 3 équipes de 2 |
| 8 | 4 équipes de 2 |
| 9 | 3 équipes de 3 |
| 10 | 2 éq. de 2 + 2 éq. de 3 |
| 11 | 4 éq. de 2 + 1 éq. de 3 |
| 12 | 4 équipes de 3 |
| 5 ou 7 | Pas d'équipe! cf ci-dessous |

Déroulement du jeu (le joueur avec le + grand sombrero (ou le + âgé) commence)

Le jeu est en 3 manches. Durant une manche les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire. A son tour, le joueur doit faire deviner le maximum de noms à son/ses coéquipier(s) durant 30 secondes (un sablier).

Une fois son tour effectué, le joueur passe le tas de cartes à son voisin de gauche.

A 5 ou 7 joueurs : Chacun joue pour soi ! On fait deviner le nom à son voisin de gauche et les cartes gagnées sont placées entre les 2 joueurs. Puis la pioche est passée au 2^{ème} joueur à sa gauche, etc... En fin de manche, chaque joueur additionne le nombre de cartes à sa droite + le nombre de cartes à sa gauche.

Manche 1 : Le joueur fait deviner le nom en **décrivait** le personnage avec (presque) tous les mots qu'il désire.

- *Ne sont pas autorisés :* les mots présents sur la carte, traductions en d'autres langues, de dire « commence par, mise avec, », etc... : En cas de faute, le tour du joueur s'arrête, la carte est rime sur la pioche, qui est mélangée.
- Dès qu'un coéquipier a deviné le nom, le joueur pose la carte face visible devant lui et passe à la carte suivante, etc... jusqu'à la fin du sablier.
- Le joueur ne peut pas passer une carte.

Manche 2 : Le joueur fait deviner le nom en ne disant qu'**un seul mot** (traductions ou consonances interdites).

- L'équipe ne doit répondre que par **une seule** proposition !
- Si 1^{ère} proposition est fausse ou en cas de faute, le joueur passe à la carte suivante. Les cartes passées seront remises dans la pioche à la fin du tour.
- Le joueur peut passer autant de cartes qu'il le désire, mais s'il atteint la fin du paquet, il arrête son tour.

Manche 3 : Le joueur fait deviner le nom en **mimant** uniquement (bruitages et onomatopées sont autorisés, mais pas le fredonnement de chanson!)

- Les règles sont exactement les mêmes que celles de la manche 2.

Fin d'une manche : Quand la pioche est épuisée

- Les équipes comptent leurs points : 1 point par nom (carte) trouvé.
- Chaque équipe relit à haute voix l'ensemble des cartes qu'elle a trouvées.
- La pioche est reconstituée et mélangée.

Fin du jeu : À la fin de la 3^{ème} manche, l'équipe qui a le + de points a gagné !