



Carillonne !!!

3 à 6 joueurs

15 minutes

A partir de 7 ans

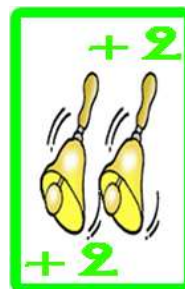
C'est toujours la même histoire, les gens se demandent si la vieille cloche de l'église va sonner ou non... Chacun y va de son pronostic en se fiant à on ne sait trop quoi... Et vous ? à votre avis ? elle va sonner ou pas ?

Matériel : 14 cartes cloches (de -7 à +7)

2 jetons « pronostic » par personne (un vert, un rouge)

Des pièces qui serviront de points

I- But du jeu : Avoir le plus de points possibles à la fin de la partie



II- Installation :

On prend les cartes positives et négatives jusqu'au nombre de joueurs + 1

Ex : Si l'on joue à 4, on prendra les cartes de -5 à 5 soit 10 cartes

Chaque joueur a 2 jetons « paris » (un vert et un rouge)

Chaque joueur commence la partie avec 5 pièces

III- Déroulement d'une manche

Le joueur à qui l'on a sonné les cloches en dernier est désigné premier joueur.

Il prend le tas de cartes, le mélange et en distribue une, face cachée, à tous les joueurs puis en défausse une en la mettant sur le côté de la table sans que personne ne l'ait vue.

Il prend les cartes restantes, les regarde et choisit l'une d'entre elle qu'il pose devant lui face cachée.

Il pose ensuite l'un de ses 2 jetons « paris » à côté de la carte qu'il a choisie, c'est son pronostic sur l'issue finale de la manche

- jeton vert : le carillon va retentir,



- jeton rouge : le carillon ne retentira pas.



Il pose sur ce jeton un certain nombre de pièces qui représenteront la valeur de son pari.

Il défausse ensuite une carte en la mettant à côté de celle déjà défaussée.

Il révèle pour finir l'une des informations suivantes : la carte qu'il a choisie, le pari qu'il a fait ou la carte qu'il a défaussée

Puis passe les cartes à un autre joueur de son choix qui fait de même.

Lorsque tous les joueurs ont joué la manche est terminée

Fin de la manche : Sonne ou sonne pas ?

Lorsque tous les joueurs ont joué, on révèle les cartes et les jetons et l'on comptabilise les cloches

Si le total est positif, le carillon retentit, si le total est négatif le carillon ne retentit pas.

Si le total est nul... On recommence une manche en gardant le même premier joueur et les points de cette manche compteront double !

PRONOSTICS ET POINTS

Les joueurs qui se sont trompés dans leur pronostic perdent les pièces qu'ils avaient mises

Les joueurs qui ont bien pronostiqué et qui ont posé un jeton pari de la même couleur que leur carte (ex : jeton rouge + et carte rouge -3) remportent 2 fois leur mise.

Les joueurs qui ont bien pronostiqué et qui ont posé un jeton pari de couleur différente de leur carte remporte 3 fois leur mise.

Nouvelle Manche

Chaque joueur récupère donc les points qu'il a gagnés, on remélange les cartes et l'on change de premier joueur (celui situé à gauche du premier joueur précédent)

Fin du jeu

Lorsque tous les joueurs ont été premier joueur, la partie est terminée, le joueur ayant accumulé le plus de points est déclaré vainqueur.