Kwazooloo

Kwazooloo®

BUT DU JEU
Être le premier à se débarrasser de toutes ses bagues.

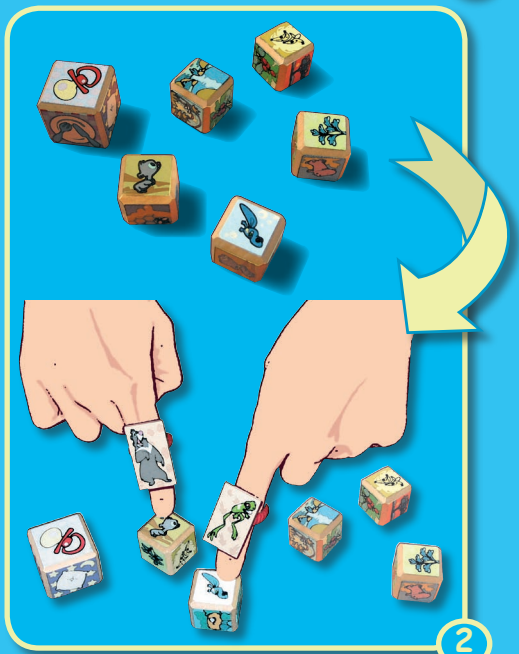
PRÉPARATION
Chaque joueur reçoit 6 bagues de même couleur, illustrées de 6 animaux différents. Les joueurs mettent 3 bagues sur chacune de leurs mains (cf fig 1). Chaque joueur reçoit également une carte « aide » qu'il pose près de lui.

RÈGLE DU JEU
Les joueurs lancent simultanément les 13 dés. Le dé action indique ce qu'il faut rechercher : le petit de l'animal (la tétine), son habitat (l'oreiller) ou son aliment (l'assiette).
Si par exemple le dé action indique le petit, il faut placer le doigt portant la grenouille sur le têtard et/ou le doigt portant l'ours sur l'ourson etc., sur autant de faces « petits animaux » que possible (cf fig 2).
Tous les joueurs posent au plus vite leur(s) doigt(s) sur les dés correspondants.
Il ne peut y avoir deux doigts par dé ; seul le premier doigt posé y reste si bien sûr, il associe la bonne bague au bon dé. Les joueurs maintiennent leurs doigts sur les dés jusqu'à ce qu'il ne soit plus possible de placer un doigt pour quiconque. Le joueur qui a le plus de doigts posés sur les dés retire au choix une des bagues concernées. Un joueur ne peut retirer qu'une bague par tour. En cas d'égalité, les joueurs ex-aequo retirent chacun une bague.

FIN DE LA PARTIE
Le premier joueur qui retire sa dernière bague a gagné.

Un jeu de Jean-Philippe Mars et Valéry Fourcade - ® & © Gigamic 2006

1



2