Un jeu de Jean-Marc Pauty,
illustré par Dankerleroux

BROUHAHA

De 3 à 10 joueurs,
à partir de 6 ans





MATERIEL

- 42 **Animaux** (21 paires),
- 4 **Chasseurs**,
- la règle.

BUT DU JEU

Gagner le plus grand nombre de cartes **Animaux** en retrouvant vos partenaires.

PREPARATION DU JEU

Consultez le tableau qui suit et, suivant le nombre de joueurs, retirez du jeu les cartes indiquées. Elles ne seront pas jouées pendant la partie.





NB DE JOUEURS	CARTES À ENLEVER DU JEU
3	13 paires d'Animaux et 2 Chasseurs (28 cartes)
4	10 paires d'Animaux et 2 Chasseurs (22 cartes)
5	8 paires d'Animaux (16 cartes)
6	5 paires d'Animaux (10 cartes)
7	2 paires d'Animaux (4 cartes)
8	3 paires d'Animaux (6 cartes)
9	1 Chasseur (1 carte)
10	3 paires d'Animaux (6 cartes)

Mélangez les cartes restantes et distribuez-les faces cachées entre tous les joueurs. Chacun doit en avoir le même nombre.

LE JEU

Chaque joueur prend ses cartes en main, les regarde, et la partie commence.

Attention, il va falloir être très rapide car tout le monde joue en même temps.



Chaque joueur choisit une carte dans son jeu, la pose sur la table, face cachée, et imite l'animal qui y figure (cris et/ou gestes).

Dès que 2 joueurs pensent avoir le même animal, ils tapent ensemble au centre de la table.

Cette action suspend le jeu, et les 2 premiers joueurs qui ont tapé retournent leur carte :

- **Si les cartes représentent les mêmes animaux**
  1. Chacun des 2 joueurs gagne la carte concernée et la pose face visible à côté de lui (sa Réserve). Elle ne sera plus jouée et servira au comptage des points à la fin de la partie.
  2. Tous les joueurs passent une de leurs cartes à leur voisin de gauche, et le jeu reprend comme indiqué précédemment.



- **Si les cartes représentent des animaux différents**, chaque joueur reprend sa carte en main et le jeu se poursuit jusqu'à ce que 2 joueurs aient le même animal.

À tout moment, un joueur qui ne trouve pas de partenaire peut reprendre sa carte en main et en choisir une autre qu'il présentera également face cachée, en imitant cette fois-ci le cri de son nouvel animal.

CARTES CHASSEURS :

Un joueur peut choisir de jouer une carte **Chasseur** (s'il en a une !).



Il la pose en même temps que les autres joueurs et pourra, avec celle-ci, imiter le cri de l'animal d'un des autres joueurs.

Le joueur dont l'animal a été imité par le chasseur, perd la carte **Animal** concernée, qui est gagnée par le chasseur qui la met dans sa Réserve. La carte **Chasseur** est retirée du jeu et ne pourra plus servir. De même, le joueur qui possède le second animal, identique à celui qui

vient d'être pris par le chasseur, le retire du jeu immédiatement.

Si deux joueurs ont joué une carte **Chasseur**, les deux cartes sont retirées du jeu et rien ne se passe.

LE GAGNANT :

Quand l'un des joueurs n'a plus de cartes en main, le jeu s'arrête et celui qui a le plus de cartes dans sa Réserve gagne la partie.

VARIANTES :

Pour donner encore plus de piquant au jeu, nous vous suggérons les deux variantes suivantes :

VARIANTE "PAN PAN"

Quand deux joueurs se sont trompés (les cartes une fois retournées représentent des animaux différents), ils doivent chacun défausser une carte de leur Réserve (s'ils en ont une).

VARIANTE NOIR TOTAL POUR 42 JOUEURS !



Distribuez aléatoirement les 42 cartes **Animaux** aux 42 joueurs. Chacun regarde sa carte puis l'on éteint la lumière et il va falloir retrouver son partenaire avant que la lumière ne revienne. Une extraordinaire cacophonie animale…



LE CONSEIL DE L'AUTEUR :

Si vous jouez avec de jeunes enfants, avant de démarrer la partie, montrez-leur successivement toutes les cartes **Animaux** et faites-leur imiter le cri de l'animal correspondant.