

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

ZABIFUZZ



Dès 6 ans



De 2 à 4 joueurs



Contenu : 54 cartes



But du jeu : Se débarrasser le plus vite possible de toutes ses cartes.



Règle du jeu : Distribuer toutes les cartes entre les joueurs. Chaque joueur forme une pile de cartes, face cachée, qu'il pose devant lui.

Les joueurs prennent chacun 3 cartes sur le dessus de leur pile. Ils doivent ensuite, le plus vite possible, en même temps, abattre les cartes dans un ordre précis, de la tête aux pieds : casquette, t-shirt, caleçon, pantalon, chaussettes, chaussures.

Le jeu commence dès que l'un des joueurs a pu poser au centre une casquette. Les autres joueurs peuvent soit poser un t-shirt par-dessus, soit amorcer une autre pile en posant également une casquette.

Tout le monde joue simultanément, sur toutes les piles en cours, toujours en respectant l'ordre des vêtements.

Plus c'est rapide, plus c'est drôle !
Lorsqu'un joueur s'est trompé,
il reprend sa carte. Si personne
ne l'a remarqué à temps, tant pis !
le jeu continue.

Les joueurs ne doivent pas avoir
plus de 3 cartes en main. Dès qu'ils
en posent 1 ou 2, ils en reprennent
immédiatement.



Les cartes "machine"
remplacent
n'importe quelle
autre carte.

Lorsqu'une pile est terminée (la dernière
carte doit être des chaussures), on
l'écarte du jeu. Si tous les joueurs
sont bloqués, ils prennent chacun
une carte supplémentaire, et ainsi de
suite jusqu'à ce que l'un d'entre eux
puisse jouer.

NB. Lorsque l'on joue à 2, on prend
4 cartes en main (au lieu de 3).

1. Casquette



2. T-shirt



3. Caleçon



4. Pantalon



5. Chaussettes



6. Chaussures



DJECO

Danger d'étouffement.

Licensed with permission from Gamewright, a trademark of Ceaco,co.