

# Meli Melo

Un fantastique jeu d'observation pour 2 à 7 poules faisanes qui suivent la mode, à partir de 7 ans.

Fabienne Faisane ne sait pas quoi mettre pour la fête. Pourras-tu l'aider ? Les joueurs tiennent le rôle de videurs lors d'une soirée de faisans. Les faisanes ne sont autorisées à rentrer que si leur tenue se différencie suffisamment des autres.

## CONTENU

64 cartes



46 poules faisanes avec un ver de terre



6 poules faisanes avec deux vers de terre

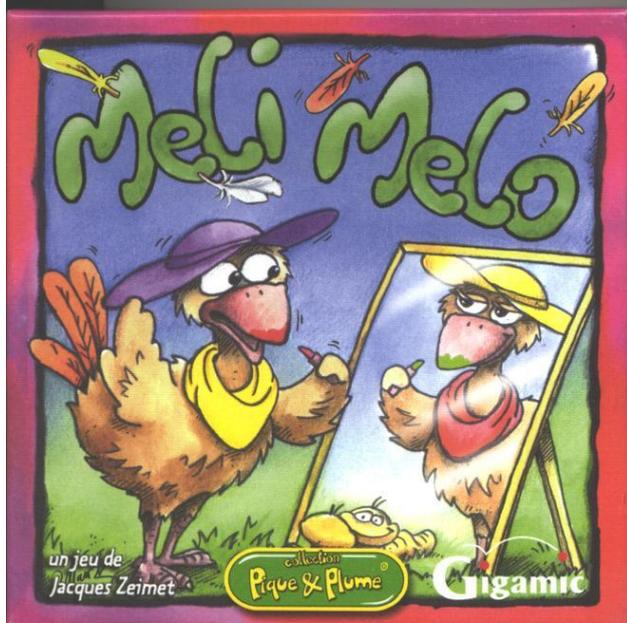


12 cartes indiquant un seul élément

4 pions (3 bleus et 1 rouge)  
règle du jeu



1



## OBJECTIF

Le joueur qui constitue la plus grande collection de cartes en punissant les autres poules pour non respect des règles de la mode gagne la partie.

## PREPARATION

- Posez le pion rouge au milieu de la table ;
- À deux joueurs placez un pion bleu à coté du pion rouge.
- À trois joueurs 2 pions bleus.
- À quatre joueurs et plus, les trois pions bleus.
- Mélangez les 64 cartes.



Illustr. 2 : Voilà la situation au début d'une partie avec 4, 5, 6 ou 7 joueurs.

## DEROULEMENT DE LA PARTIE

Un joueur choisi au hasard prend le paquet de cartes, qui aura été préalablement mélangé, et les tient faces cachées dans ses mains. Il va retourner doucement, une à une, les cartes face visible sur la table. Pour que ce joueur n'ait pas d'avantage, il doit retourner les cartes de manière à ce que ses adversaires soient les premiers à découvrir l'image. Les autres joueurs gardent leurs mains sous la table et observent :

2

- Si un élément (bec, parapluie, foulard, etc.) apparaît deux fois dans la même couleur, le premier joueur à crier le nom de l'élément ramasse toutes les cartes qui ont été retournées jusque-là.

Illustr. 3 : Il y a deux poules avec un chapeau rouge. Daniel et Lucie crient « Chapeau ». Daniel a été plus rapide et reçoit donc toutes les cartes qui se trouvent sur la table. Par mégarde Victor a crié « Foulard » ; il doit donc placer une de ses cartes sous la pile.



- Si plusieurs éléments apparaissent deux fois dans le même couleur, chaque joueur qui s'empare d'un pion bleu reçoit une carte qui se trouve sur la table :
  - S'il reste des cartes sur la table, on les place sous la pile, faces cachées.
  - S'il n'y a pas assez de cartes pour tous les joueurs ayant attrapé un pion, on pioche dans la pile. Reposez ensuite les pions au milieu de la table et recommencez à poser des cartes.
  - S'il n'y a plus assez de cartes dans la pile, la partie prend fin et les joueurs additionnent une carte à leur résultat.



3



Illustr. 4 : Daniel et Lucie crient « foulard ». Mais Daniel remarque qu'il y a aussi 2 poules avec des plumes de la même couleur (vert), Il attrape donc un pion bleu. Victor et Clément en font autant. Daniel, Victor et Clément reçoivent une

des cartes qui se trouvent sur la table. Comme il reste des cartes, on les place sous la pile, faces cachées. Lucie ne reçoit rien.

Illustr. 5 : Les deux poules ont des plumes vertes et des foulards jaunes. Daniel, Lucie et Clément ont remarqué ces deux éléments et attrapent un pion bleu. Chacun d'entre eux reçoit donc une carte. Comme il n'y a que 2 cartes sur la table, un des 3 joueurs prend la première carte de la pile.



- Si 2 cartes sont strictement identiques, le premier joueur à attraper le pion rouge ramasse toutes les cartes qui ont été retournées jusque-là.



Illustr. 6 : Il y a deux cartes complètement identiques sur la table. Clément est le plus rapide et attrape le pion rouge. Il reçoit donc toutes les cartes qui se trouvent sur la table. Lucie et Victor ont attrapé un pion bleu et doivent rendre une de leurs cartes.

4

- Dès qu'apparaît une carte avec une poule et 2 vers de terre, les joueurs doivent taper sur la table. Le plus rapide ramasse toutes les cartes qui ont été retournées jusque-là, même si un autre joueur a crié ou attrapé correctement un pion. Les deux vers sont toujours prioritaires et annulent les autres actions !

Illustr. 7 : Les cartes qui se trouvent sur la table ne représentent qu'un seul élément d'une même couleur (le foulard). Daniel crie donc « Foulard », mais Clément a remarqué qu'il y a aussi une carte avec deux vers de terre. Il frappe sur la table et reçoit toutes les cartes qui se trouvent sur la table. Daniel ne reçoit rien.



Illustr. 8 : Les cartes sur la table représentent plusieurs éléments dont la couleur est identique (2 foulards, 2 vers de terre, 2 becs et 3 chapeaux). Clément et Victor attrapent un pion bleu. Daniel est le seul à remarquer que sur une des cartes il y a 2 vers de terre. Elle frappe sur la table et reçoit toutes les cartes qui s'y trouvent. Clément et Victor qui avaient attrapé un pion bleu ne reçoivent alors aucune carte.

Tous les cas de figures sont expliqués dans le tableau illustré.

5

Si jamais un joueur crie, attrape un pion ou frappe sur la table à tort, il doit rendre une des cartes qu'il avait gagnées et la placer sous la pile face cachée. Si le joueur n'a pas de carte il ne se passe rien.

Illustr. 9 : Les cartes qui se trouvent sur la table ne représentent qu'un seul élément d'une même couleur (le bec). Comme Clément a quand même attrapé un pion bleu, il doit poser une des cartes qu'il a déjà ramassées sous la pile. Lucie qui a attrapé le pion rouge doit également rendre une de ses cartes.



Les éléments à observer sont : les vers de terre, les parapluies, les chapeaux, les foulards, les becs et les plumes. Le reste du corps des poules ne doit pas être pris en compte. Les cartes qui n'indiquent qu'une partie d'une image ne montrent qu'un seul élément en couleur.

Dès que des cartes ont été gagnées, le joueur qui retourne les cartes donne la pile à son voisin de gauche et un nouveau tour commence.

6

#### FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin lorsqu'il n'y a plus de cartes à retourner. Le joueur qui en a ramassé le plus remporte la partie.



Auteur : Jacques Zeimet  
Illustrations : Doris Matthäus  
Édité par Zoch Verlag – Munich - Allemagne  
© 2003 Zoch GmbH  
Adaptation française : GIGAMIC © 2003



Distribué  
en France et en Belgique par :



BP30  
F- 62930 Wimereux  
www.gigamic.com

7

Tableau explicatif

		Ce qui se passe, si tu...				
Ce qu'indiquent les cartes sur la table :	Ce que tu dois faire	... frappes la table	... cries correctement	... attrapes un pion bleu	... attrapes un pion rouge	... cries à tort
2 vers de terre sur 1 carte	FRAPPER	Tu reçois toutes les cartes (si tu es le premier à frapper sur la table)	Rien	Rien, s'il y a au moins 2 éléments identiques sinon: rendre une carte	Tu places une de tes cartes sous la pile	Tu places une de tes cartes sous la pile
1 similitude	CRIER (le nom de l'élément de même couleur)	Tu places une de tes cartes sous la pile	Tu reçois toutes les cartes (si tu es le premier à crier)	Tu places une de tes cartes sous la pile	Tu places une de tes cartes sous la pile	
2 ou plusieurs éléments identiques	ATTRAPER UN PION BLEU	Tu places une de tes cartes sous la pile	Rien	Tu reçois une carte	Tu places une de tes cartes sous la pile	
2 cartes identiques	ATTRAPER UN PION ROUGE	Tu places une de tes cartes sous la pile	Rien	Tu places une de tes cartes sous la pile	Tu reçois toutes les cartes	