

Spooky Boo !

F



Age : 8-99 ans



Nombre de joueurs : De 2 à 4 joueurs



Contenu : 54 cartes



But du jeu : être le premier à abaisser la valeur de sa main à 5 points ou moins.



Préparation du jeu : Une partie se déroule en 5 manches.

Au départ d'une manche, mélanger et distribuer 4 cartes à chaque joueur.

Les joueurs ne doivent pas regarder leurs cartes. Le reste des cartes, qui

constitue la pioche, est posé en pile, face cachée, au centre de la table.

Les joueurs disposent leurs 4 cartes en carré de 2 x2 devant eux, face cachée.

Ils regardent secrètement et mémorisent les 2 cartes juste devant eux puis les retournent face cachée.

Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur commence,
puis on joue dans le sens des aiguilles
d'une montre. Le premier joueur pioche
une carte qu'il regarde secrètement.

Il choisit alors entre 2 actions :

1. Rejeter cette carte dans la défausse, face visible.

Il peut, s'il le souhaite, utiliser le pouvoir de cette carte si elle en a un
(cf. « Pouvoir des cartes »)

2. Placer cette carte dans son jeu, où il le souhaite, face cachée.

Il défausse alors la carte ainsi remplacée, face visible.



Puis c'est au joueur suivant de jouer. Celui-ci peut décider de :

1. Prendre la carte défaussée par le joueur précédant pour l'intégrer dans son jeu. Il défausse alors à son tour la carte remplacée.
2. Piocher une nouvelle carte et effectuer une des 2 actions ci-dessus.

Au fil des tours de jeux, les joueurs tentent de réduire la valeur de leur main (total des valeurs des cartes posées devant eux) en remplaçant leurs cartes par des cartes piochées et/ou échangées avec d'autres joueurs pour obtenir 5 points ou moins.

Pouvoir des cartes



Le joueur peut regarder une de ses cartes et la reposer à sa place.



Le joueur peut regarder une carte dans le jeu d'un adversaire et la reposer à sa place, face cachée.



Le joueur peut échanger une de ses cartes avec celle d'un adversaire. Les cartes échangées ne doivent pas être vues par les joueurs et sont reposées, face cachée dans les jeux correspondants.



Le joueur peut regarder une carte dans le jeu d'un adversaire et, s'il le souhaite, l'échanger avec une de ses cartes. Les cartes échangées sont reposées, face cachée dans les jeux correspondants.

Valeur des cartes

La valeur des cartes est indiquée sur chaque carte.

Exemples :



-1 point



0 point



5 points



15 points

Fin de la partie :

Dès qu'un joueur pense avoir obtenu 5 points ou moins, il annonce Spooky Boo ! et la manche prend fin.

Tous les joueurs retournent leurs cartes face visibles et comptent la valeur de leur main.

- Si le joueur qui a annoncé « Spooky Boo ! » a effectivement 5 points ou moins : Il obtient un résultat de zéro et les autres joueurs comptent leurs points.
- Si le joueur qui a annoncé « Spooky Boo ! » s'est trompé et à plus de 5 points : il prend 10 points de pénalité et les autres joueurs obtiennent un résultat de zéro.

Toutes les cartes sont mélangées et on redémarre une nouvelle manche.

À la fin des 5 manches, le joueur qui totalise le moins de points remporte la partie.