ABC miam

Age : 8-99 ans

De 2 à 4 joueurs

Contenu :
48 cartes "animal" allant d'une valeur calorifique de 1 à 5 points,
8 grandes cartes "Monstre" avec des goûts alimentaires différents,
10 cartes "indigestion".

But du jeu : Etre le premier joueur à rassasier ses deux monstres.

Principe : les monstres ont faim de mot… mais pas n'importe lesquels ! Chacun a ses préférences et ne saurait avaler que les mots contenant les lettres notées dans sa bouche.

Déroulement du jeu :
Chaque joueur prend 2 cartes "Monstre" qu'il pose devant lui face visible. Les cartes non utilisées sont mises de côté. Dans une partie à 2 joueurs chacun a le droit d'échanger un de ses monstres avec les cartes restantes. Mélangez les cartes "Animal" et les cartes "Indigestion". Posez le tas obtenu, face cachée, au centre des joueurs comme une pioche.
Le joueur le plus jeune commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Il retourne la première carte de la pioche face visible.

1/ Si c'est une carte "Animal", il énonce le nom de l'animal présent sur la carte.
- Si le nom énoncé comporte ou commence par une lettre appréciée par un de ses montres, il la prend et la pose sur sa carte "Monstre" correspondante.

La valeur de la carte posée indique le nombre de calorie obtenu par le monstre. Dès qu'il a obtenu 15 calories, un monstre est rassasié.
NB : si le mot permet de nourrir ses deux monstres il peut choisir de poser la carte sur le monstre de son choix.

Par exemple, s'il retourne un KOALA, il ne peut nourrir avec cette carte que des monstres qui aiment les K, les O, les A ou les L. Le monstre obtient 3 points.

- Si le nom énoncé ne comporte pas de lettre appréciée d'un de ses monstres, il ne peut pas prendre la carte et la laisse à côté de la pioche. Puis la main passe au joueur suivant, qui tire une carte à son tour.

2/ Si c'est une carte "Indigestion", ses monstres tombent malade.
Le joueur doit retirer toutes les cartes "Animaux" de ses monstres qui comportent le même nombre de calories qu'indiqué sur la carte "Indigestion". (Ex : avec une carte "indigestion 2" : le joueur doit retirer toutes les cartes de valeur 2 de ses monstres.)
Puis la main passe au joueur suivant, qui tire une carte à son tour.

Dès qu'un monstre a obtenu 15 (ou plus) calories, il est rassasié. Le joueur retourne face cachée son monstre et celui-ci ne sera plus sujet aux indigestions.

Fin du jeu : Dès qu'un joueur a rassasié ses 2 monstres il remporte la partie.

Variante pour les experts :
Tour à tour, les joueurs retournent la première carte de la pioche. Tous jouent en même temps et en rapidité :
Si c'est une carte "Animal" : le plus rapide à énoncer un mot pouvant nourrir un de ses monstres, gagne la carte. Le mot énoncé peut être le nom de l'animal ou son accessoire de cuisine.
Si c'est une carte "Indigestion", les joueurs doivent taper sur la pioche. Le dernier à taper récupère la carte indigestion et supprime les cartes correspondantes sur ses montres.

Un jeu Babayaga

DJECO