

# MESCHIGGE

## Maboul

**Joueurs:**

2 – 4 personnes

**Age:**

à partir de 8 ans

**Durée:**

environ 30 minutes

## MATÉRIEL

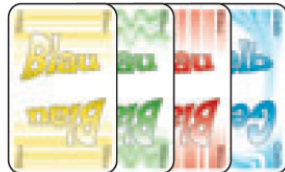
**64 cartes**



**Verso des cartes**



**Verso des cartes  
Commandement**



**Verso**



**14 jetons dans les 2 couleurs**



**1 dé Action**

## IDÉE DU JEU

Dans ce jeu, personne ne trouve jamais le bon mot, ni la bonne couleur. Le but du jeu est d'être le premier à poser la bonne carte sur une carte Commandement et ainsi de remporter le tour qui rapporte des points. Après 16 tours, celui qui parvient à obtenir le plus grand nombre de points est déclaré vainqueur.

# PRÉPARATION DU JEU

Toutes les cartes sont triées selon leur verso. Chaque joueur reçoit une série de douze cartes avec le même numéro au verso (par exemple, « 1 ») et les prend en main. S'il y a seulement deux ou trois joueurs, deux ou une série de cartes est remise dans la boîte de jeu.

Les 16 cartes, sans numéro au verso, sont les cartes Commandement. Elles sont mélangées et forment une pile face cachée au centre de la table. Chaque joueur reçoit en plus un jeton noir (valeur deux points) et deux jetons rouges (valeur un point par jeton). Le reste des jetons est trié par couleur et placé au centre de la table. Le propriétaire du jeu reçoit le dé Action et débute la partie.

## Mise en place à quatre joueurs :



**Main de René (1er joueur)**



**Main de Marc**



**Jetons**

# DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur qui possède le dé Action est le Commandant pour le tour. Le rôle de Commandant change après chaque tour, en suivant le sens horaire.

A son tour, le Commandant lance le dé Action qui désigne l'une des deux actions « **Couleur** » ou « **Mot** ». Ensuite, il révèle la première carte de la pile Commandement et la met sur la pile.

A cet instant, tous les joueurs (y compris le Commandant) jouent, aussi vite que possible, une carte adéquate **de leur main** et la dépose face cachée à côté de la carte Commandement. Ce qui constitue une petite pile.

Quand tous les joueurs ont joué une carte, la pile avec les cartes jouées est retournée. La carte du joueur ayant réagit le plus rapidement se retrouve maintenant au-dessus.



**Pile des cartes  
Commandement**



**Main de Stéphanie**



**Main de Jeanne**



Le propriétaire de la première carte qui convient reçoit un point. D'où l'importance de l'ordre dans lequel les cartes ont été jouées. Si par exemple, la carte supérieure ne convient pas, la carte suivante peut remporter le point, si cette carte ne convient toujours pas, la troisième carte a peut être une chance de remporter le point, voir la quatrième carte, celle du bas.

On reconnaît facilement le propriétaire de la carte qui a remporté le point grâce au numéro au verso de la carte. Ce joueur reçoit un jeton rouge (valeur un point).

Chaque joueur reprend sa carte et la remet en main. Le Commandant place la carte Commandement active sous la pile Commandement avec le recto vers le haut et transmet le dé Action à son voisin de gauche. Ce qui termine le tour.

**Attention:** Si aucun joueur n'a joué de carte adéquate, alors le Commandant reçoit le point, puisqu'il est désavantagé par rapport à ses adversaires car il doit jouer le dé et révéler la carte Commandement.

### Quand est-ce qu'une carte convient ?

Une carte convient en fonction de l'action désignée par le dé, soit le « **Mot** » ou la « **Couleur** ».



Si le dé du Commandant montre l'action « **Couleur** », chaque joueur doit jouer **une carte de la couleur** correspondant au mot écrit sur la carte Commandement.

**Exemple 1:** Le Commandant a révélé une carte Commandement rouge avec le mot « Bleu ».

Les cartes bleues sur lesquelles figure le mot « Jaune » ou « Vert » conviennent.



**Exemple 2:** Le Commandant a révélé une carte Commandement verte avec le mot « Jaune ».

Les cartes jaunes sur lesquelles figure le mot « Bleu » ou « Rouge » conviennent.



Si le dé du Commandant montre l'action « **Mot** », chaque joueur doit jouer **une carte avec le mot** correspondant à la couleur de la carte Commandement.

**Exemple 3:** Le Commandant a révélé une carte Commandement rouge avec le mot « Bleu ».

Les cartes jaunes et vertes sur lesquelles figure le mot « Rouge » conviennent.



**Exemple 4:** Le Commandant a révélé une carte Commandement verte avec le mot « Jaune ».

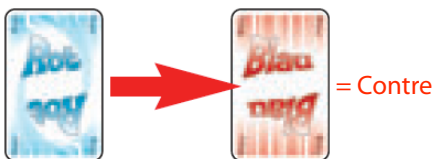
Les cartes bleues et rouges sur lesquelles figure le mot « Vert » conviennent.



## La carte Contre ne convient pas !

Une carte Contre est une carte qui dit exactement le contraire de la carte Commandement. Une carte Contre ne peut jamais être jouée lors d'un tour. Pourtant, si elle est jouée, elle n'est pas valable et le joueur doit rendre un jeton rouge, s'il en possède.

**Exemple:** Pour une carte Commandement bleue avec le mot « Rouge », on ne peut pas jouer une carte rouge avec le mot « Bleu ». Ceci ne joue aucun rôle, quelque soit l'action indiquée par le dé.



## Tour sans le dé Action !

Pour un groupe de joueurs qui jouent pour la première fois à ce jeu, il est recommandé de renoncer à l'utilisation du dé Action pour mieux assimiler les particularités du jeu.

Les joueurs font cinq tours avec l'action « Couleur » et ensuite cinq tour avec l'action « Mot ». Lors des six tours restants, on alterne les deux actions.

La partie suivante peut être jouée normalement avec le dé Action.

## Les cartes Commandement Maboul !



Il y a quatre cartes spéciales Maboul parmi les cartes Commandement. Une carte Maboul est une carte dont la couleur et le mot sont identiques, par exemple une carte rouge avec le mot « Rouge ». Si une telle carte est révélée par le Commandant, **aucun joueur ne peut jouer de carte**. Chaque joueur qui a quand même mis une carte à côté de la carte Commandement active, perd un point et doit rendre un jeton rouge, s'il en possède.

## FIN DU JEU

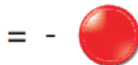
Après chaque tour, on attribue les points et distribue les jetons correspondants. A l'issue du 16<sup>ème</sup> tour, la partie se termine (chaque carte Commandement a été révélée une fois). Le joueur qui possède le plus grand total avec ses jetons est déclaré vainqueur.

### Tableau des points:

Tour



Mauvais contre



Maboul



---

**Jeton noir = 2 points**

**Jeton rouge = 1 point**

## Variante Junior sans le dé !

Cette variante est jouée sans dé, sans jetons et sans les cartes Maboul. Maintenant, la carte Contre est au centre des préoccupations. Lors de chaque tour, seules les cartes Contre peuvent être jouées.

**Exemple:** Pour une carte Commandement verte avec le mot le « Jaune », chaque joueur doit jouer sa carte jaune avec le mot le « Vert ».



Le joueur qui a joué le plus rapidement sa carte Contre, reçoit, si celle-ci convient, la carte Commandement comme gain. Après 12 tours, le joueur qui a le plus de cartes remporte la variante Junior.

Traduction des couleurs	
Blau	Bleu
Gelb	Jaune
Grün	Vert
Rot	Rouge



Traduction française : LudiGaume - <http://www.ludigaume.net>

Distribution France / Belgique : Gigamic - [www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)

