



But du jeu : Quels farceurs, ces monstres qui font des grimaces et qui touchent à tout ! Une seule façon de les faire fuir : dans le bon ordre, refaire les mêmes grimaces qu'eux et nommer les objets qu'ils ont touchés...
Le gagnant sera celui qui a le plus de cartes à la fin du jeu.

Déroulement du jeu

Mélanger ensemble les **cartes Grimace** et les **cartes Objet** puis poser la pile face cachée au milieu des joueurs.

1 Le premier joueur retourne la première carte de la pioche :

Carte Objet (fond bleu) : il nomme ce qu'il voit sur la carte, par exemple : « *un poulpe savant* ».



BOUH !

Carte Grimace (fond vert) : il fait la même grimace que le monstre.

Il finit en disant « **BOUH!** » pour effrayer le monstre.

2 Le deuxième joueur (dans le sens

des aiguilles d'une montre) répète l'objet nommé par le premier joueur ou refait sa grimace. Puis il retourne une **nouvelle carte** et la pose sur la précédente. Il enchaîne en nommant ce qu'il voit sur la carte ou bien en faisant la nouvelle grimace indiquée et finit en disant « **BOUH!** ».



BOUH !

Par exemple : « *un poulpe savant* » / il tire la langue / « **BOUH!** ».

3 Le troisième joueur répète le mot ou refait la grimace dans l'ordre des 2 premières cartes posées (sans les soulever bien évidemment!) Puis il retourne une nouvelle carte et enchaîne le mot ou la grimace selon la carte.



BOUH!

Par exemple : « un poulpe savant » / il tire la langue / « un château en carton » / « **BOUH!** ».

4 Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur se trompe. Quand un joueur se trompe, les cartes sont défaussées.

Le joueur précédent gagne une carte qu'il prend dans la défausse et la pose à côté de lui.

Une partie se joue en **5 manches** (ou plus, selon le temps dont vous disposez). Quand il n'y a plus de cartes dans la pioche, on reprend les cartes de la défausse après les avoir mélangées.

Fin du jeu

Le joueur qui a le plus grand nombre de cartes gagne la partie.

Pour les plus jeunes

Les objets peuvent être nommés **juste par leur nom** de l'étiquette orange (par exemple, « un poulpe » et non « un poulpe savant ») et les grimaces faites dans le désordre, du moment qu'aucune carte n'a été oubliée.

 **Nathan**

Un jeu créé par *Les Fées Hilarés*
et illustré par *Éléonore Della-Malva*

© Dujardin, 2024

Fabriqué sous licence marque Nathan® par Dujardin: Z.A. du Pot au Pin,
entrepôt A4, 33610 Cestas - France. Jumbo Group

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur **jeux.nathan.fr**

service consommateurs : sav@jumboplay.com

réf. 1 130 600 212