

F

La cloporterie

1

Auteurs : **Martin Kallenborn & Jochen Scherer**
 Illustration & graphiques : **Rolf (ARVi) Vogt**
 Rédaction : **Thorsten Gimmler & Matthias Karl**

.....
 Nombre de joueurs : **3 à 6**
 Age : **à partir de 8 ans**
 Durée du jeu : **env. 15 min**

Matériel

- 1 **50 cartes d'animaux** (respectivement 10 cartes de cloportes, d'araignées, de mouches, de rats, d'escargots comportant des valeurs de 1 à 5)
- 2 **5 cartes d'ordre** : cloporte, araignée, mouche, rat, escargot (le recto et le verso de chaque carte d'ordre sont respectivement identiques)
- + **Règles du jeu**



Idée du jeu

Un joueur se glisse dans la peau d'un dompteur d'animaux répugnants. Il tire une carte avant de taper plusieurs fois sur la table et de frapper dans ses mains. Les autres joueurs peuvent entendre de quelle carte il s'agit. Ils essaient de déceler dans ce „code“ l'espèce et le nombre d'animaux que le dompteur voit sur sa carte. Celui qui donne en premier le bon nombre et la bonne espèce d'animaux gagne la carte. Le joueur possédant le plus grand nombre de cartes à la fin du jeu est le gagnant de cette clopoterie.

Préparation du jeu

Dans le **jeu de base**, on joue avec 4 espèces d'animaux (c'est-à-dire avec 40 cartes). Les joueurs décident ensemble quelle espèce sera retirée du jeu. Les 10 cartes d'animaux correspondantes, ainsi que la carte d'ordre qui va avec, sont retirées du jeu et rangées dans la boîte. Les 4 cartes d'ordre restantes sont placées côte à côte au milieu de la table dans n'importe quel ordre. La boîte est placée à gauche à côté des 4 cartes d'ordre.



Les 40 cartes d'animaux sont mélangées et chaque joueur reçoit 3 cartes qu'il doit déposer à l'envers devant lui sans les avoir regardé. Il s'agit de la pile de points du joueur, dans laquelle il doit amasser autant de cartes que possible jusqu'à la fin du jeu. En fonction du nombre de joueurs, une partie des cartes restantes sert de pioche. Cette pioche cachée est placée au milieu de la table.

3 joueurs : 1 pile comportant 15 cartes

4 joueurs : 1 pile comportant 16 cartes

5 joueurs : 1 pile comportant 15 cartes

6 joueurs : 1 pile comportant 18 cartes

Les cartes restantes ne sont pas utilisées pour le jeu et elles sont rangées dans la boîte.

Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence le jeu en tant que dompteur. Le dompteur tire une carte de la pioche et il regarde la carte. Sur les cartes, on peut toujours voir **1 à 5 animaux** d'une espèce d'animaux. En fonction des **cartes d'ordre** situées à côté de la boîte, le dompteur doit maintenant signifier aux autres joueurs – et ce sans parler – combien d'animaux sont visibles sur la carte et quelle est leur espèce. La carte située directement à côté de la boîte correspond à « l'emplacement numéro 1 ». La carte située à la droite de cette carte correspond alors à « l'emplacement numéro 2 » ; viennent ensuite « l'emplacement numéro 3 » et « l'emplacement numéro 4 ».

Exemple : Dans la configuration ci-dessous, le cloporte se trouve sur « l'emplacement numéro 1 », le rat sur « l'emplacement numéro 2 », l'araignée sur « l'emplacement numéro 3 » et la mouche sur « l'emplacement numéro 4 » :



.....

Pour indiquer **l'emplacement de l'espèce d'animaux**, le dompteur tape sur la table avec une main à plat (il tape par exemple 3 fois sur la table lorsque le **numéro d'emplacement de carte d'ordre** est le numéro 3).

Pour indiquer le nombre d'animaux, le dompteur frappe dans ses **deux mains** le nombre de fois correspondant au **nombre d'animaux** figurant sur la carte qu'il a tiré.

Ce « code » communiqué par le dompteur doit toujours être correct. Toutefois, comme il est préférable pour le dompteur que les autres joueurs ne devinent pas le « code », il peut rendre les choses un peu plus difficiles en mélangeant à sa guise les frappes sur la table et dans les mains.



Exemple : Le dompteur tire une carte d'animaux présentant 4 araignées. Les cartes d'ordre sont positionnées de la manière décrite dans l'exemple ci-dessus



Le joueur doit alors taper au total 3 fois sur la table avec une main à plat (araignées sur l'emplacement numéro 3) et frapper au total 4 fois dans ses mains (nombre d'araignées = 4).

Le dompteur décide de frapper 2 fois dans ses mains, de taper ensuite 1 fois sur la table la main à plat, de frapper de nouveau dans ses mains 1 fois, de taper 2 fois sur la table la main à plat et, pour conclure, de frapper 1 fois dans ses mains.

.....

Lorsque le dompteur a fini de frapper dans ses mains et de taper sur la table, les autres joueurs peuvent **immédiatement donner le résultat à voix haute**, s'ils pensent avoir reconnu la bonne espèce d'animal et le bon nombre d'animaux.

Dès qu'un joueur a donné le bon résultat, le dompteur montre la carte ouvertement à tous les joueurs. Le joueur qui a trouvé le bon résultat reçoit la carte d'animaux et il la pose à l'envers sur sa pile de points. Chaque joueur qui a donné un mauvais résultat doit donner 1 de ses cartes d'animaux de sa pile de points au dompteur qui place les cartes à l'envers sur la pile de points.

Lorsqu'un joueur ne possède plus de cartes d'animaux dans sa pile de points, il a toujours le droit de deviner avec les autres joueurs, mais seulement **une seule fois par tour de dompteur**.

Si le dompteur a fait une erreur lorsqu'il frappe dans ses mains et qu'il tape sur la table, il montre la carte aux autres joueurs et il place cette carte ainsi qu'une carte de sa pile de points personnelle sous la pioche. Il passe son tour.

Si aucun joueur ne veut plus deviner le résultat et si aucun joueur n'a deviné le bon résultat, le dompteur montre la carte aux autres joueurs et la place ensuite sur sa pile personnelle.

Ensuite, le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre devient dompteur.

Lorsque chaque joueur a été dompteur une fois, les **cartes d'ordre sont mélangées** et nouvellement disposées à côté de la boîte.

Fin du jeu

Le jeu est terminé lorsque la pioche est vide. Le joueur possédant le plus de cartes dans sa pile de points est le **gagnant**. En cas d'égalité, les nombres indiqués sur les cartes sont additionnés et le joueur présentant la valeur la plus élevée est le gagnant du jeu.

Variantes de jeu

Comment rendre le jeu plus facile ou plus difficile.

1 Un peu plus difficile !

Les règles de jeu demeurent inchangées, mais au lieu des 40 cartes d'animaux, on utilise **la totalité des 50 cartes d'animaux**. Concernant les cartes d'ordre, on utilise également la totalité des 5 animaux.

2 Un peu plus facile !

Les règles du jeu demeurent inchangées, mais au lieu des 40 cartes d'animaux, on n'utilise **que 30 cartes d'animaux** (c'est-à-dire seulement 3 espèces d'animaux différentes). Concernant les cartes d'ordre, seuls les 3 animaux correspondants sont utilisés. Dans cette variante, la pioche n'est constituée que de 12 cartes.

3 Encore plus facile !

Les règles du jeu demeurent inchangées, mais les **cartes d'ordre** ne sont pas mélangées à la fin d'un tour. L'ordre demeure inchangé pendant tout le jeu.