



SAM la pagaille !

Âge : de 6 à 99 ans
 Nombre de Joueurs : 2-8 joueurs
 Durée de partie : 10 minutes



Le matos :

- 60 cartes :
 - 52 cartes « Arc-en-ciel »
 - 7 cartes « Couleurs » :
 - Recto : pots de peinture
 - Verso : noms de couleurs sur fond coloré
 - 1 carte « Zéro/Duo » :
 - Recto : Zéro
 - Verso : Duo

- 1 livret de règles du jeu en français.

2

Mais qui est SAM ?

SAM est un petit renard très malicieux mais bien maladroit !

Alors, quand SAM décide de décorer les paysages en y peignant des arcs-en-ciel, ce n'est pas toujours une réussite... Entre les couleurs qu'il oublie, celles qu'il met en double, les couleurs qui n'existent pas et les taches de peinture qu'il laisse partout, SAM sème vraiment la pagaille sur son passage... Mais attention, car avec toutes ces erreurs, on pourrait bien passer à côté des arcs-en-ciel parfaits que SAM réussit parfois à réaliser !

Et nous, on fait quoi ?

On doit être le plus rapide à repérer les erreurs de SAM pour accumuler le plus grand nombre possible de cartes « Arc-en-ciel ».

3

Allez, on s'installe !

On place en cercle les 7 cartes « Couleurs » correspondant aux couleurs de l'arc-en-ciel sur le Recto (pots de peinture).



Au centre, on dépose la carte « Zéro/Duo », aléatoirement du côté Zéro ou Duo.

On mélange ensuite toutes les cartes « Arc-en-ciel » pour former la pioche. Et qui commence ? celui qui a vu un arc-en-ciel le plus récemment !

Niveau 1 : C'est fastoche...

A tour de rôle, chaque joueur devient le **joueur actif**. Il retourne la première carte de la pioche qu'il dépose au centre du cercle à côté de la carte « Zéro/Duo ».

4

Tous les joueurs recherchent alors une couleur en fonction de la face visible de la carte « Zéro/Duo » :

Si la carte est du côté **Zéro** :



On recherche la couleur qui manque dans l'arc-en-ciel.

Si la carte est du côté **Duo** :



On recherche la couleur qui est en double dans l'arc-en-ciel.

Dès que la couleur recherchée est identifiée, tous les joueurs (y compris le **joueur actif**) doivent taper sur le pot de peinture de la couleur correspondante. Le plus rapide remporte la carte « Arc-en-ciel » qui est en jeu.

5

Il peut alors, s'il le souhaite, intervertir la carte « Couleur » sur laquelle il vient de taper avec une autre du cercle. Il passe ensuite la pioche à son voisin qui devient le **joueur actif** et retourne à son tour la première carte de la pioche, et ainsi de suite...

La partie prend fin quand toutes les cartes de la pioche ont été utilisées. Le vainqueur est celui qui a le plus grand nombre de cartes « Arc-en-ciel » devant lui !

Et si on se trompe ?

Le joueur qui tape sur un pot qui n'est pas de la couleur recherchée, perd une de ses cartes précédemment gagnées. Il la place alors sous la carte « Zéro/Duo », dans la défausse.

Attention : à ce niveau, on ne peut pas appliquer la règle **Zéro** ou **Duo** à certaines cartes.

Dans ce cas, la carte en jeu rejoint la défausse.

6

On retourne la carte « Zéro/Duo » à chaque fois que l'on place une carte dans la défausse. Ainsi, la règle changera à chaque erreur ou à chaque carte non jouable ! **Soyez attentifs, il faudra vite s'adapter...**

Niveau 2 : ça se Corse !

Les règles du niveau 1 restent valables mais on rajoute 2 nouvelles règles pour plus de fun !

Pas Mal !

Si les 7 couleurs sont présentes dans l'arc-en-ciel, alors tous les joueurs doivent taper sur la carte « Zéro/Duo » en criant « Pas Mal ! »

-Le plus rapide gagne la carte en jeu et en récupère une de plus dans la défausse.

-Le dernier ne gagne rien.

-Les autres joueurs (du plus rapide au plus lent) peuvent récupérer une carte dans la défausse dans la limite des cartes disponibles...

7

Niveau 3 : Fais Pas le malin !

Pour ce niveau, on applique simplement les deux nouvelles règles du niveau 2 (**Pas Mal !** et **Pagaille !**) à la carte complète et plus seulement à l'arc-en-ciel. Les règles **Zéro** et **Duo** continuent de s'appliquer à l'arc-en-ciel uniquement.

Si la couleur qui manque dans l'arc-en-ciel est présente à un autre endroit sur la carte (sur SAM, sur le pot de peinture, sur la tache...), il y a **Pas Mal !**



Exemple 1 :

Ici, le jaune du pot de peinture apporte la dernière couleur de l'arc-en-ciel... Il faut donc crier « Pas Mal ! »

Si la couleur « Marron » est présente à n'importe quel endroit sur la carte (sur SAM, sur le pot de peinture, sur la tache...), il y a **Pagaille !**

9

VARIANTES

A utiliser et à mélanger selon vos envies...

Mode « Tandem ! » :

Dans ce mode, on joue par équipe de 2 joueurs ! La carte « Zéro/Duo » n'est pas utilisée.

Lorsqu'une carte est dévoilée, un des membres de l'équipe doit trouver la couleur qui manque (Zéro) et l'autre, la couleur en double (Duo) ! Si les deux joueurs de la même équipe y parviennent les premiers, ils remportent la carte et peuvent déplacer les deux cartes « Couleur » correspondantes. Dans le cas contraire, la carte est défaussée.

Les règles **Pas Mal !** et **Pagaille !** se jouent comme dans les règles classiques.

L'équipe gagne ou se défausse de cartes de la même façon que décrit au niveau 2 (page 7-8) en fonction de la rapidité de chaque joueur.

11

Pagaille !

Si la couleur « Marron » (couleur qui ne fait pas partie des couleurs de l'arc-en-ciel) est présente dans l'arc-en-ciel, tous les joueurs doivent taper sur la carte « Zéro/Duo » en criant « Pagaille ! »

-Le plus rapide gagne la carte en jeu.

-Le dernier doit se défausser d'une de ses cartes. Les autres joueurs ne font rien.

Soyons précis :

- Les règles **Pas Mal !** et **Pagaille !** sont prioritaires sur les règles **Zéro** et **Duo**.

- Si les joueurs tapent sur une carte « Couleur » à la place de faire **Pas Mal !** ou **Pagaille !**, ils ne sont pas pénalisés et ne perdent pas de carte dans la défausse. Ils ont déjà perdu du temps et risquent de toute façon d'être les derniers !

-Quand il y a eu **Pas Mal !** ou **Pagaille !**, on retourne également la carte « Zéro/Duo ».

8



Exemple 2 :

Ici, le renard est Marron !

Il faut donc crier « Pagaille ! »

Comme pour le niveau 2, les joueurs gagneront ou se défausseront de cartes en fonction de leur rapidité !

Niveau 4 : Are, Are, Are...

En début de partie, on place les 7 cartes « Couleur » sur leur **Verso** au lieu du Recto.

On a alors 3 possibilités et on choisit de jouer :

- soit avec la couleur du fond de la carte.

- soit avec le nom de la couleur inscrite sur la carte.

- soit avec la couleur utilisée pour l'écriture du mot.

En début de manche (ou de partie), les joueurs définissent ensemble avec quelle version ils vont jouer. Les règles des niveaux précédents s'appliquent toutes, bien évidemment !

10

Mode « C'est l'aventure ! » :

Dans ce mode, les cartes « Couleur » partent à l'aventure... Pour les rattraper, il est conseillé de jouer debout car le joueur qui remporte la carte en jeu va pouvoir placer la carte « Couleur » sur laquelle il vient de taper, où il le souhaite sur la table. Il n'est donc pas obligé de respecter le cercle de base !

Mode « C'est la Panique ! » :

Dans ce mode, on va jouer avec le recto ET le verso des cartes « Couleur ». Ainsi, au moment de déplacer la carte « Couleur », il faudra également la retourner ! On jouera donc, en même temps, avec les pots de peinture pour les cartes côté Recto et avec les noms de couleur pour les cartes côté Verso.



12

Mode « Sois pas Tache ! » :

Dans ce mode, les 7 cartes « Couleur » sont positionnées sur leur verso (« où le nom des couleurs est écrit »). C'est la position de la tache de peinture sur la carte « Arc-en-ciel » qui va définir ce qu'il faut prendre en compte sur la carte « Couleur » :

- 1) Si la tache est **dans un angle** : on utilise la couleur définie par le mot.
- 2) Si la tache est située **sur un des côtés** de la carte : on utilise la couleur dans laquelle est écrite le mot.
- 3) Si la tache est entière et située **sur la partie centrale** de la carte : on utilise le fond de la carte « Couleur ».



13

REMERCIEMENTS

Un grand **merci** à ma famille sans qui ce jeu n'aurait pas pu voir le jour, pour leur présence et leur aide, pour leur soutien moral et financier...

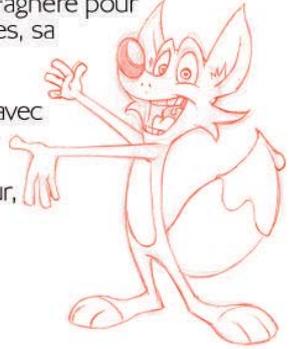
Un grand **merci** à tous les souscripteurs sur Ulule qui ont permis le financement de cette 1ère édition du jeu et un **merci particulier** à Laurent Peyronel pour sa généreuse contribution.

Un grand **merci** à Olivier Fagnère pour ses illustrations magnifiques, sa disponibilité, sa patience et sa gentillesse...

Un grand **merci** à l'auteur, avec qui il est toujours très facile de travailler...

Et un grand **merci** à l'éditeur, toujours très à l'écoute des envies de l'auteur !!!

Bref... **MERCI** et amusez-vous bien !!!



14

ZIGZAG



De 8 à 99 ans.

Pour 4 et 6 joueurs en équipe.
Variante pour 2 et 3 joueurs.



Environ 30 minutes.



Suivez-nous sur Facebook
Page: ZIGZAG



De 6 à 99 ans.

De 2 à 8 joueurs.



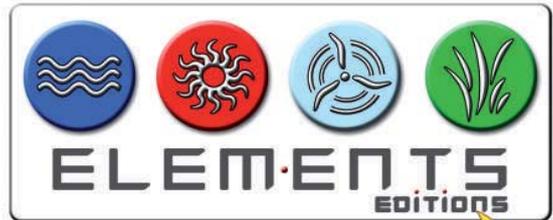
10 minutes.



Suivez-nous sur Facebook
Page: SAM la pagaille

LA PAGAILLE

Retrouvez nos jeux sur notre boutique en ligne
<http://boutique.elementsditions.com>



Découvrez nos autres
jeux sur notre site
Internet :

www.elementsditions.com

