

PAMWASA... LI SA!!

REGLES DU JEU

Matériel

36 cartes "animaux" (6 animaux différents en 6 couleurs)
33 cartes "Fane" (11 cartes des trois bêtises différentes)

But du jeu

Une belle bêtise a été faite dans la maison. Elle a été faite par un de vos animaux ou celui d'un autre joueur.

Mais qui a fait ça ? Tentez d'innocenter vos 6 animaux en vous débarrassant de toutes vos cartes ! Jouez face cachée une carte de votre main au fur et à mesure des accusations, posez-la en premier et accusez vite un autre animal.

Mais attention, n'importe quel autre joueur (à l'exception d'un joueur qui s'est débarrassé de ses cartes) peut vous demander de révéler votre carte, "C'est pas lui sa !" Pour éviter l'erreur fatale qui vous vaudra une carte "Fane", soyez rapide et attentif, et rappelez-vous quels animaux ont déjà été innocentés. Vous pouvez aussi tenter d'accuser les joueurs qui mentent quand ils jouent leur carte ! À la fin du jeu, le joueur qui a le plus de cartes "Fane" perd la partie.

Préparation

Prenez chacun les 6 animaux d'une même couleur et gardez-les bien en main, en éventail. Les cartes non utilisées sont remises dans la boîte de jeu. Sortez les cartes "Fane" et mettez-les sur un coin de la table. Elles serviront à compter vos malus durant la partie. Vous êtes déjà prêt à chercher un coupable, alors qui a fait une bêtise dans le jardin ?

Tour de jeu

Le joueur qui a perdu la manche précédente (ou celui qui a le plus d'animaux de compagnie pour la première partie) commence en posant au centre de la table, face cachée, un de ses animaux au choix en disant, par exemple : "Li pa en Geko li en Zako !" ("Ce n'est pas mon Gecko qui a fait ça, mais je pense que c'est un Zako !"). Soyez le premier à poser une carte (Zako ou une autre, vous pouvez tricher !) face cachée, sur la carte et clamez votre innocence ! Puis dépêchez-vous d'accuser un autre animal, par exemple : "C'est pas mwa sa li sa en Tang !". Pour chaque nouvel animal accusé, soyez le plus rapide à défausser votre carte animal en faisant toujours votre déclaration "C'est pas mwa sa li sa... li en...". "Ce n'est pas mon... qui a fait ça, mais je pense que c'est..."

Mais attention ! N'importe quel joueur peut interrompre le jeu et vous accuser lorsque vous posez une carte. Si la carte correspond à l'animal annoncé, le joueur qui accuse prend de la pioche ou récupère du joueur qu'il accuse une carte "Fane". Si la carte ne correspond pas, c'est le joueur accusé qui ramasse ou se fait donner (par le joueur qui accuse) une carte "Fane".

Important: Le joueur qui vient de faire la nouvelle accusation n'a pas le droit de poser de carte d'animal sur sa déclaration. La partie continue jusqu'à ce qu'un coupable soit trouvé (voir "Fin d'une manche"). Si un joueur pose son dernier animal et qu'il a réussi à accuser un autre joueur sans faute, la manche continue sans lui ; tous ses animaux sont innocents. Quel bon maître !

Note: Quand vous tentez d'innocenter votre animal, vous pouvez accuser ce même animal chez les autres joueurs. Par exemple : "Ce n'est pas mon Tangué qui a fait ça, mais c'est le Tangué d'un autre".

Fin du jeu

Le jeu se joue en deux manches. Une manche se termine lorsqu'un coupable est trouvé. Un joueur est coupable lorsqu'il pose une carte et accuse un animal et aucun autre joueur n'a la carte demandée en main. Il condamne alors son propre animal. La manche prend fin, le joueur prend une carte "Fane" de la pile et redistribue les cartes à tous les joueurs pour la deuxième manche.

À la fin du jeu, chaque joueur comptabilise le nombre de cartes "Fane" qu'il a reçues. Le joueur avec le plus de cartes "Fane" perd la partie. En cas d'égalité, les joueurs concernés comptent leurs cartes, celui qui en a le moins en main lors de la dernière manche gagne la partie. Si une égalité persiste, les concernés partagent la défaite.

Cas particuliers

Prendre ou récupérer les cartes "Fane" :

En bluffant, vous pouvez vous débarrasser de vos cartes "Fane" en les donnant aux autres joueurs que vous accusez à raison.

N'importe quel joueur peut interrompre le jeu et accuser un joueur qui pose une carte. Si la carte correspond à l'animal annoncé, le joueur qui accuse prend une carte "Fane" de la pioche ou récupère du joueur qui l'accuse une carte "Fane" (si le joueur a une ou des cartes "Fane"). Si la carte ne correspond pas, c'est le joueur accusé qui prend ou récupère une carte "Fane". Le jeu reprend ensuite son cours là où il a été interrompu.

Regarder une carte jouée face cachée avant ou après l'annonce :

Cette faute est punie et le joueur qui la commet prend une carte "Fane". Toute carte retournée doit rester retournée.

Plusieurs joueurs jouent une carte simultanément :

Le joueur avec la carte du dessous est considéré comme ayant joué en premier. L'autre joueur récupère sa carte.

Plusieurs joueurs accusent un joueur simultanément :

C'est le premier joueur à avoir lancé l'accusation qui est considéré comme accusant le joueur qui vient de poser une carte.

Punition pour les joueurs violents :

"Pa mwa sa li sa" est un jeu de mémoire et de vitesse. Un joueur qui joue fort et fait mal aux autres joueurs en jouant ses cartes recevra du groupe un avertissement. Après deux avertissements, le joueur concerné recevra une carte "Fane" comme pénalité.

Les bêtises

Pour mettre un peu d'ambiance dans votre recherche de coupable, voici quelques idées de bêtises que vos chers compagnons auraient pu faire à la place de la crotte. Choisissez-en une ou imaginez-en une avant de commencer la partie : Qui a fouillé dans la poubelle ? Qui a englouti le briani ?

retrouvez nous à atomic.games

Fabriqué à Maurice
pour Atomic Games
Vivea Business Park
La Turbine, Moka
atomic.games



Conception : Vincent Pallet
et Patrick Morin
Graphisme : Joël Ramdoo

à essayer aussi

TIT ALBERT
DIVULGEZ

LE
COFFRE

Rougaille
Dodo