

Gallina CITY



*Un jeu de Carlo A. Rossi,
illustré par Olivier Fagnère*

**De 2 à 6 joueurs
à partir de 6 ans**



Matériel

- 56 cartes **Images**
- la règle



But du jeu

Bien décrire ses images pour se débarrasser de ses cartes avant ses adversaires.

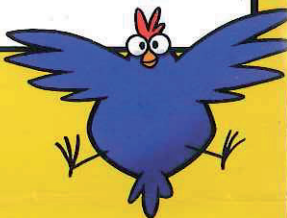
MODE CHACUN POUR SOI

3 à 6 joueurs



Préparation

Prenez de quoi écrire pour noter les points. Mélangez et empilez faces cachées les cartes **Images**.



Le jeu

La partie dure 3 manches.

1. Première manche

Chacun reçoit **7 cartes** et les prend en main sans les montrer à ses adversaires.

Quand tout le monde est prêt, le joueur le plus jeune crie « **Coin coin** » et la manche démarre : **simultanément**, les joueurs décrivent les images qu'ils ont sur leurs cartes, tout en écoutant les descriptions des adversaires. Le but est de trouver un joueur ayant exactement la même image que soi.

Chaque carte contient 4 images. Les joueurs peuvent décrire n'importe quelle image parmi toutes celles qu'ils ont en main. Ils peuvent aussi passer d'une image à une autre à tout moment.



ATTENTION :

- Les cartes ont des images qui se ressemblent. Vous devrez peut-être donner tous les détails.
- Il est interdit de montrer ses cartes aux autres joueurs.

COCORICO !

Lorsque deux joueurs pensent qu'ils possèdent la même image, ils crient « **Cocorico** » et posent les deux cartes concernées côte à côte sur la table. Ils pointent du doigt leur image et laissent 5 secondes aux adversaires pour les contrôler : ils comptent à voix haute « 1... 2... 3... 4... 5 ».

Si les deux images sont exactement identiques ou si aucune erreur n'est repérée pendant les 5 secondes, les deux cartes sont défaussées au milieu.



Si les deux images sont différentes, les cartes sont défaussées mais les deux joueurs piochent une nouvelle carte chacun en guise de pénalité.

Note : si la pioche est épuisée, rassemblez les cartes défaussées et empilez-les faces cachées.



Dès qu'un joueur n'a plus que **2 cartes en main**, il crie « Fini » et la manche s'arrête. Les joueurs, sauf celui ayant crié « Fini », reçoivent autant de points négatifs qu'il leur reste de cartes en main. Notez ces points négatifs sur une feuille de papier. Si deux joueurs se retrouvent avec 2 cartes en main en même temps, aucun d'eux ne reçoit de points négatifs.

2. Deuxième manche

Toutes les cartes **Images** sont mélangées à nouveau, puis, cette fois, chacun reçoit **8 cartes**. Le reste de la manche se déroule comme la précédente.

3. Troisième manche

Toutes les cartes **Images** sont mélangées à nouveau, puis, cette fois, chacun reçoit **9 cartes**. Le reste de la manche se déroule comme les précédentes.

Fin du jeu

La partie s'arrête à l'issue des 3 manches. Le joueur qui cumule le moins de points négatifs remporte la partie !



MODE COOPÉRATIF

2 à 6 joueurs



Après quelques parties, vous pouvez essayer ce mode de jeu coopératif dans lequel vous êtes tous ensemble : vous faites partie de la même équipe, pour le meilleur et pour le pire...

1. Première manche

Mélangez les cartes **Images** puis distribuez :

à **2 joueurs** : 5 cartes à chacun

de **3 à 5 joueurs** : 4 cartes à chacun

à **6 joueurs** : 3 cartes à chacun

Prenez de quoi chronométrer (un téléphone portable par exemple) et réglez un compte à rebours de 2 minutes. Dès que tout le monde est prêt, lancez le temps imparti.



Note : pour une partie entre enfants, nous vous conseillons de régler sur 2 min 30.

Alors, **simultanément**, tous les joueurs doivent décrire les images de leurs cartes, tout en écoutant les descriptions des autres joueurs. Ils essaient ainsi de trouver un partenaire ayant une image identique à l'une des leurs. Le but est de se débarrasser de ses cartes aussi vite que possible.

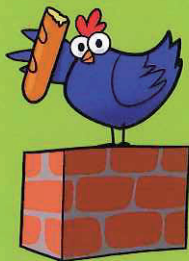
COCORICO !

Lorsque deux joueurs pensent qu'ils possèdent la même image, ils crient « **Cocorico** » et posent les deux cartes concernées côte à côte sur la table.

- Si les deux images sont exactement identiques, les deux cartes sont défaussées au milieu.
- Si les deux images sont différentes, les cartes sont défaussées mais les deux joueurs piochent une nouvelle carte chacun en guise de pénalité.

Fin de la manche :

- Soit tous les joueurs sauf un se sont débarrassés de toutes leurs cartes avant la fin du temps. Dans ce cas, le joueur ayant encore des cartes les défausse.
- Soit le temps est écoulé. Dans ce cas, les cartes restantes de tous les joueurs sont **mises de côté** (elles seront utilisées à la prochaine manche).



· Soit tous les joueurs sont d'accord pour dire « **Stop** » : si tous les joueurs pensent, en cours de manche, qu'il ne peut plus y avoir de « Cocorico » avec les cartes actuelles, ils s'arrêtent et les révèlent pour vérifier.

- S'ils ont raison, toutes les cartes sont défaussées.
- S'ils ont tort, les cartes restantes de tous les joueurs sont **mises de côté** (elles seront utilisées à la prochaine manche) en y ajoutant 3 cartes de la pioche en guise de pénalité.

2. Deuxième manche

Distribuez autant de cartes qu'à la 1^{ère} manche :

à **2 joueurs** : 5 cartes à chacun

de **3 à 5 joueurs** : 4 cartes à chacun

à **6 joueurs** : 3 cartes à chacun

De plus, les éventuelles cartes qui ont été mises de côté à la première manche sont redistribuées aux joueurs aussi équitablement que possible (mais ce n'est pas grave si des joueurs ont une carte de plus que les autres).

Alors, une nouvelle manche de 2 minutes peut démarrer.

3. Troisième manche

Distribuez autant de cartes qu'à la 1^{ère} manche :

à **2 joueurs** : 5 cartes à chacun

de **3 à 5 joueurs** : 4 cartes à chacun

à **6 joueurs** : 3 cartes à chacun



À nouveau, les éventuelles cartes mises de côté lors de la manche précédente sont redistribuées aux joueurs. Puis une manche de 2 minutes peut commencer.

La partie est **perdue** si :

- Le temps est épuisé alors que 2 joueurs ou plus ont encore des cartes en main.
- ou**
- Les joueurs annoncent « Stop » à tort.

La partie est **gagnée** si :

- Tous les joueurs sauf 1 se débarrassent de leurs cartes.
- ou**
- Les joueurs annoncent « Stop » à raison.

DÉFAITE

VICTOIRE

Résultat	Appréciation
Stop à tort à la 3 ^e manche	Losers : c'est l'omelette
21 cartes restantes ou +	Vous êtes les dindons de la farce
18-20 cartes restantes	Poules mouillées
15-17 cartes restantes	Petits poussins
12-14 cartes restantes	Acceptable
9-11 cartes restantes	C'est encourageant
6-8 cartes restantes	Juste bons
5 cartes restantes ou -	Très prometteurs
0-3 secondes restantes	Très bons
4-6 secondes restantes	Excellents
7-9 secondes restantes	Vraiment doués
10-12 secondes restantes	Fantastiques
13-15 secondes restantes	Surnaturels
16-18 secondes restantes	Demi-dieux
19 secondes restantes et +	Fiers comme des coqs