



- Spelregels
- 5 penningen

- 61 kaarten (50 beeldkaarten, 1 regenboogkaart, 5 kleurkaarten, 5 bomkaarten)

Heb je reflexen? Klaar? Start! Bekijk de kaarten van dezelfde kleur en wees de snelste om ze te behalen door het juiste antwoord te vinden. Hoeveel benen zijn er? Waarmee rijmt het? Wie of wat is het zwaarst? Maar let op, de instructies veranderen voortdurend, het is de "Big Bazar"!

★ Doel van het spel ★

Zodra er twee kaarten van dezelfde kleur op de speeltafel verschijnen, probeer dan zo snel mogelijk het juiste antwoord te geven. Verzamel het hoogste aantal kaarten om zo het spel te winnen.

Maar wees voorzichtig! De instructies stapelen zich op, het spel wordt ingewikkelder en de antwoorden zijn nooit dezelfde!

★ Voorbereiding ★

Plaats de regenboogkaart in het midden van de tafel, neem een willekeurige penning en plaats die op de regenboogkaart (het maakt niet uit met welke zijde).

Schud en verdeel alle kaarten zodat elke speler hetzelfde aantal kaarten heeft. Elke speler legt zijn kaartenstapel voor zich met de afbeeldingen naar beneden.

★ Spelverloop ★

Hoe begin je aan een partij?

De jongste speler begint.

Hij draait de bovenste kaart van zijn stapel om en legt ze goed zichtbaar voor zich uit. De speler aan zijn linkerzijde draait daarna ook een van zijn kaarten om, en zo verder. Als je al een of meerdere kaarten hebt omgedraaid, plaats dan de volgende kaart bovenop de vorige omgedraaide kaart, zodat er maar één kaart zichtbaar blijft. (Zie afbeelding)

Elke kaart bevat pictogrammen die het type kaart aangeven.

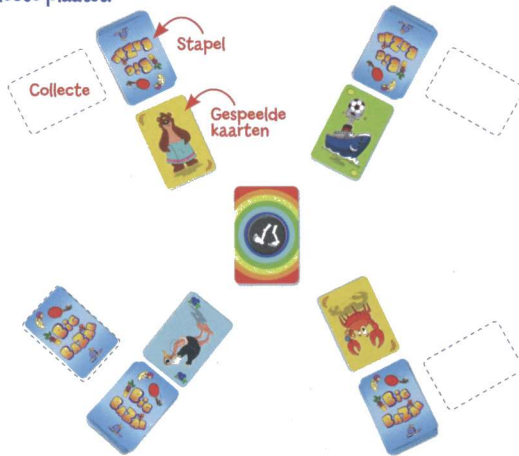
★ Hoe kan je kaarten behalen? ★

De eerste penning die op de regenboogkaart geplaatst werd, bepaalt de regel die gevolgd moet worden als twee kaarten dezelfde kleur hebben.

Zodra twee kaarten van dezelfde kleur op tafel verschijnen, moeten de spelers die ze bezitten zo snel mogelijk antwoorden op de vraag die door de penning gesteld wordt, en dit door enkel te focussen op één van deze twee kaarten (zie «Regels van de verschillende penningen»).

Als het antwoord van de snelste speler correct is, behaalt deze speler zijn eigen kaart en die van zijn concurrent en legt ze in een andere stapel. Die stapel zullen we de collecte noemen. Deze kaarten dienen om je punten op te tellen aan het einde van het spel.

Als het antwoord niet correct is, is het de concurrent die de twee kaarten van de "confrontatie" behaalt en ze in zijn collecte plaatst.



De partij wordt hervat met de speler die zich aan de linkerkant bevindt van de laatste speler die een kaart omgedraaid heeft.

★ Kettingreactie ★

Na een "confrontatie" is het mogelijk dat andere kaarten van dezelfde kleur tevoorschijn komen en zo een kettingreactie veroorzaken. De betrokken spelers passen dan de hierboven beschreven regel toe. Al de kaarten met dezelfde kleur waarvoor tijdens de "confrontatie" gespeeld werd, worden behaald door degene die het snelst en correct antwoordt. Ze worden in de collecte van de winnaar geplaatst.

★ Regels van de verschillende penningen ★

Er zijn 5 penningen met telkens een verschillend pictogram aan beide zijden (dus 10 verschillende pictogrammen).

Deze pictogrammen verwijzen naar een vraag die enkel door de betrokken spelers beantwoord moet worden als kaarten van dezelfde kleur verschijnen.

Let op: elke kaart bestaat uit twee elementen: één hoofdelement en een «bijkomend» element. Op de bad-kaart bijvoorbeeld is het hoofdelement een bad en het bijkomend element een kompas. De spelers moeten zich op beide elementen concentreren.

ABC

ABC: geef de eerste letter van een element dat op een van de kaarten verschijnt.

ZYX

ZYX: geef de laatste letter van een element dat op een van de kaarten verschijnt.



1,3,2,6 benen: geef het aantal zichtbare benen (poten / voeten) van een element dat op een van de kaarten verschijnt. Het antwoord kan gelijk zijn aan nul.



Kapstok/koffer: geef de naam van wat gedragen wordt door een element dat op een van de kaarten verschijnt. Bijvoorbeeld: afbeelding bad - antwoord: kompas.



Huis: geef de naam van de natuurlijke woonplaats van een element dat op een van de kaarten verschijnt. Bijvoorbeeld: afbeelding eend - antwoord: waterplas



Kleurenpalet: geef een kleur die op een van de kaarten verschijnt.



Oor: geef een woord dat rijmt met de naam van een element dat op een van de kaarten verschijnt. Bijvoorbeeld: afbeelding kompas - antwoord: jas.



Mond: boots een geluid na dat doet denken aan een element dat op een van de kaarten verschijnt. Bijvoorbeeld: afbeelding papegaai - antwoord: Coccoooo!



Gewicht: geef de naam van het zwaarste element dat op een van de 2 kaarten verschijnt.



Familie: geef een naam uit dezelfde familie / leefwereld van een element dat op een van de kaarten verschijnt. Bijvoorbeeld: afbeelding tafel - antwoord: stoel (meubel)

★ Hoe wordt er met de speciale kaarten gespeeld? ★

Zolang er geen speciale kaarten verschijnen, zijn het de instructies van de regenboogkaart en de bijbehorende penning die gevolgd moeten worden.

Er zijn 10 speciale kaarten:



5 kleurkaarten



5 bomkaarten

★ Kleurkaarten ★

Wanneer een speler een kleurkaart omdraait, moet deze naast de regenboogkaart worden geplaatst. Neem een willekeurige penning en plaats die op de kleurkaart, net zoals bij de regenboogkaart.

Van nu af aan, zodra twee identieke kaarten met de omgedraaide kleurkaart overeenstemmen, moeten de spelers de vraag van de penning op de kleurkaart zo snel mogelijk beantwoorden.

★ Let op! ★

Zodra de kleurkaart wordt gelegd en de penning erop geplaatst, wordt de regel onmiddellijk van toepassing. De penning van de regenboogkaart blijft actief, maar enkel voor de kaarten met andere kleuren dan de kleurkaarten die omgedraaid liggen. Wanneer de vijfde kleurkaart wordt omgedraaid, moet de penning van de regenboogkaart erop geplaatst worden. De regenboogkaart wordt vervolgens uit het spel verwijderd.



★ Bomkaarten ★

Wanneer een speler een bomkaart trekt, moet hij een van de actieve penningen omdraaien en zo het verborgen pictogram doen verschijnen. Daarna ontdoet hij zich van deze kaart door ze in zijn collectie te plaatsen. Van nu af aan moeten de spelers de regel toepassen die overeenstemt met dit nieuwe pictogram. De speler aan zijn linkerkant zet het spel verder door een kaart van zijn stapel om te draaien.

★ Einde van het spel ★

Als alle spelers hun kaartenstapel hebben opgebruikt, is het spel afgelopen. Elke speler telt de kaarten die hij heeft verzameld. Wie het meeste kaarten heeft, wint het spel.



- Une règle de jeu
- 5 jetons

- 61 cartes (50 cartes illustrées, 1 carte Arc-en-ciel,
- 5 cartes Couleur, 5 cartes Bombe)

A vos réflexes, prêts? Partez! Observez les cartes de même couleur et trouvez en premier la bonne réponse pour les gagner! Combien de jambes y a-t-il? Avec quoi ça rime? Qui est le plus lourd? Mais attention les consignes changent en permanence, c'est le Big Bazar!

★ But du jeu ★

Dès que deux cartes de même couleur apparaissent autour de la table, soyez le premier à donner la bonne réponse. Collectez le plus de cartes pour gagner la partie. Mais attention! Les consignes se cumulent, la partie se complique et les réponses ne sont jamais les mêmes!

★ Préparation ★

Placez la carte arc-en-ciel au centre de la table, prenez un jeton au hasard et posez-le sur la carte (la face du jeton n'a pas d'importance). Mélangez et distribuez toutes les cartes afin que chaque joueur ait un nombre équivalent de cartes. Chaque joueur place sa pioche de cartes faces cachées devant lui.

★ Déroulement de partie ★

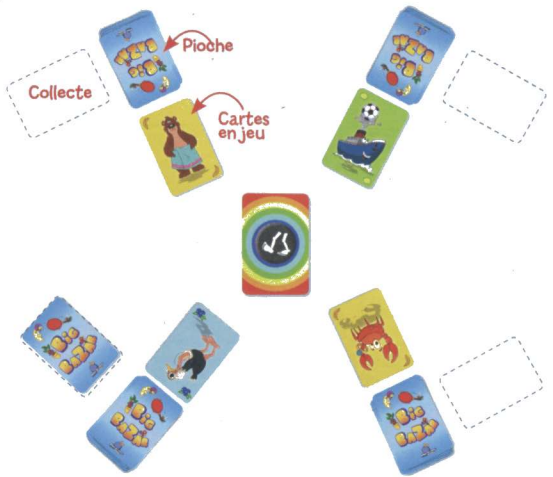
Comment démarrer une partie? Le joueur le plus jeune commence. Il retourne la première carte de son paquet vers l'extérieur et la pose juste devant lui face visible. Le joueur à sa gauche retourne à son tour une de ses cartes et ainsi de suite.

Si vous avez déjà retourné une ou plusieurs cartes, placez la carte suivante par-dessus la dernière carte retournée afin qu'il y ait une seule carte soit visible. (cf image)

Chaque carte est marquée par des icônes pour mieux reconnaître le type de cartes.

★ Comment gagner des cartes? ★

Le premier jeton posé sur la carte Arc-en-ciel vous donne la règle à respecter si deux cartes sont de couleur identique. Dès que 2 cartes de couleur identique apparaissent, les joueurs à qui elles appartiennent doivent répondre au plus vite à la question posée par le jeton en se concentrant uniquement sur l'une de ces deux cartes (voir "règle des différents jetons"). Si la réponse du joueur le plus rapide est correcte, le joueur récupère sa carte et celle de son concurrent et les place près de lui en pile : on l'appellera la collecte. Ces cartes serviront à compter vos points en fin de partie. Si la réponse est incorrecte, son concurrent récupère les 2 cartes de la "confrontation" et les place dans sa collecte.



La partie reprend au joueur se situant à gauche du dernier joueur à avoir révélé une carte.

★ A la chaîne ★

Après une "confrontation" il est possible de découvrir d'autres cartes de couleur identique et donc de créer une réaction en chaîne. Les joueurs concernés appliquent alors la règle décrite précédemment. Toutes les cartes de couleur identique en jeu lors de la "confrontation" sont gagnées par celui qui a répondu le plus vite et correctement. Elles sont placées dans la collecte du gagnant.

★ Règle des jetons ★

Il existe 5 jetons avec une icône différente sur chaque recto et verso (10 icônes différentes). Ces icônes correspondent à une question à laquelle seuls les joueurs concernés doivent répondre lorsque des cartes de même couleur apparaissent. Note : Chaque carte est composée de 2 éléments : 1 principal élément (visage) et 1 autre élément «accessoire». Par exemple, la carte baignoire est composée d'1 baignoire et d'un accessoire boussole. Les joueurs doivent se concentrer sur ces 2 éléments.

ABC

ABC : Donnez la première lettre d'un élément apparaissant sur l'une des cartes.

ZYX

ZYX : Donnez la dernière lettre d'un élément apparaissant sur l'une des cartes.



Jambe 1,3,2,6 : Donnez le nombre de jambes visibles (pattes / pieds) d'un élément apparaissant sur l'une des cartes. La réponse peut être zéro.



Cintre / valise :

Donnez le nom de ce que porte un élément apparaissant sur l'une des cartes.
Ex : Baignoire - réponse : Boussole.



Maison : Donnez le nom de l'habitat naturel d'un élément apparaissant sur l'une des cartes.
Ex : image Canard - réponse : Mare.



Palette : Donnez une des couleurs apparaissant sur l'un des éléments présent sur les cartes (la couleur de fond de carte n'est pas autorisée).



Oreille : Donnez un mot qui rime avec le nom d'un élément apparaissant sur l'une des cartes.
Ex : image Mouche - réponse : Douche.



Bouche : Imitiez un son qui vous fait penser à un élément apparaissant sur l'une des cartes.
Ex : image Perroquet - réponse : Coccoooo!



Poids : Donnez le nom de l'élément le plus lourd apparaissant sur les 2 cartes.



Famille : Donnez un nom venant de la même famille / univers qu'un élément apparaissant sur l'une des cartes.
Ex : image Table - réponse : Chaise (meubles)

★ Comment jouer avec les cartes spéciales ? ★

Tant que les cartes spéciales n'apparaissent pas, la consigne à respecter est celle de la carte Arc-en-ciel et du jeton correspondant.

Il y a 10 cartes spéciales :



5 cartes Couleur



5 cartes Bombe

★ Cartes Couleur ★

Lorsqu'un joueur retourne une carte Couleur, celle-ci doit être posée à côté de la carte Arc-en-ciel. Prenez un jeton au hasard et posez-le sur la carte Couleur, comme pour la carte Arc-en-ciel. À partir de maintenant, dès que 2 cartes identiques correspondent à la carte Couleur retournée, les joueurs doivent répondre à la question demandée par le jeton le plus vite possible.

★ Attention! ★

Dès que la carte Couleur est posée et le jeton placé dessus, la règle doit être appliquée immédiatement. Le jeton de la carte Arc-en-ciel est toujours actif mais uniquement pour les cartes de couleurs différentes de celles des cartes Couleurs en jeu. Lorsque la 5^{ème} carte Couleur est retournée, le jeton de la carte Arc-en-ciel doit venir dessus. La carte Arc-en-ciel est alors retirée du jeu.



★ Cartes Bombe ★

Lorsqu'un joueur tire une carte Bombe, il doit retourner un des jetons déjà en jeu pour faire apparaître l'icône cachée. Puis il défausse la carte en la plaçant dans sa collecte. À partir de maintenant, les joueurs doivent appliquer la nouvelle règle correspondant à cette nouvelle icône. Le joueur à sa gauche continue la partie en retournant une carte de sa pioche.

★ Fin du jeu ★

Lorsque tous les joueurs ont épuisé leur deck de cartes, la partie est terminée. Chaque joueur compte le nombre de cartes collectées. Celui qui en a récupéré le plus gagne la partie.