

Bonjour Robert

REGLE DU JEU

©1999 règle déposée

Auteur : François Koch

Nb de joueurs : 2 à 15

Age: de 6 à 87 ans 1/2

Durée d'une manche : 5 à 15 minutes

Contenu : 24 cartes personnages, 6 cartes tam-tam, 24 cartes diverses.

BUT DU JEU

Se débarrasser de ses cartes, pour ne plus en avoir à la fin de la manche.

PREPARATION

Distribuer toutes les cartes. Les joueurs ne regardent pas leurs cartes. Ils les posent en paquet devant eux.

DEROULEMENT

Le joueur à gauche du donneur commence (on joue dans le sens des aiguilles d'une montre). Il prend la carte supérieure de son paquet, la retourne, et la pose au milieu.

Attention ! Le joueur doit retourner sa carte sans la regarder, face imprimée vers le centre du jeu.

Si la carte retournée représente un personnage, tous les joueurs le saluent (cf. § suivant). Si tout le monde a salué sans se tromper, le joueur suivant pose une carte sur le tas, et ainsi de suite.

LES CARTES PERSONNAGES

Salut à effectuer par tous les joueurs lorsqu'une carte personnage est retournée :

- salut français : dire "Bonjour Robert".
- salut asiatique : s'incliner.
- salut américain : dire "Hi !" (se prononce "ail" avec un "h" aspiré devant) en levant une main.
- salut africain : se mettre la main sur le coeur.

LES AUTRES CARTES

- le tam-tam : taper sur le paquet.
- le singe, la banane, la plante verte, le martien : ne rien faire.

LES REACTIONS DES JOUEURS

Lorsqu'un joueur se trompe de salut, tarde à le faire, marque une hésitation, salue ou tape alors qu'il n'y a pas lieu de le faire, ou lorsqu'il est le dernier à taper quand une carte tam-tam apparaît, il prend toutes les cartes déjà posées, les place sous son propre paquet et relance le jeu.

Lorsqu'un joueur n'a plus de cartes, il continue de participer au jeu en saluant comme il se doit. Ainsi, s'il se trompe (ou tape le dernier sur une carte tam-tam), il récupère les cartes déjà posées.

FIN DE LA MANCHE

La manche se termine lorsqu'il ne reste qu'un joueur avec des cartes en sa possession. Ce joueur reçoit alors 1 point de malus.

Le gagnant est le joueur qui, après plusieurs manches, a le score le plus bas.

PARTIE ACCELEREE

Dans ce cas, la manche se termine dès que quelqu'un a posé sa dernière carte. Ce joueur reçoit alors 1 point de bonus.