

# Règles du Bazar Bizarre

## Comment jouer à Bazar Bizarre

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Attraper le plus vite possible la bonne pièce en bois parmi les cinq posées au centre de la table.
- **Mécanique principale** : Jeu de rapidité et d'observation en simultané, basé sur la reconnaissance des couleurs et des formes.
- **Condition de victoire** : Avoir remporté le plus de cartes une fois la pioche épuisée.

Voilà un petit jeu de réflexe redoutable qui met les neurones en ébullition autour de la table. Le principe est génial de simplicité : cinq objets en bois posés au milieu, et des cartes qui semblent toutes simples mais qui vont vous faire tourner la tête plus vite que prévu. Préparez-vous à des fous rires garantis avec 2 à 8 joueurs dès 8 ans.

## Le matériel et la mise en place

Avant de lancer la partie, sortez tout le contenu de la boîte. Vous allez trouver :

- **5 pièces en bois** : un fantôme blanc, un fauteuil rouge, une bouteille verte, un livre bleu et une souris grise
- **60 cartes** qui montrent chacune deux de ces objets, mais avec des couleurs parfois farfelues

Pour installer le jeu, c'est rapide : posez les **5 pièces en bois** en cercle au milieu de la table, à égale distance de tous les joueurs (la justice avant tout). Mélangez ensuite les cartes et formez une **pioche** face cachée, accessible à tous.

# L'histoire derrière le jeu

Franklin le fantôme s'est trouvé un vieil appareil photo dans la cave du château. Du coup, il photographie tout ce qu'il aime faire disparaître. Sauf que les clichés sortent avec des couleurs bizarres. À vous d'aider Franklin à retrouver le bon objet sur chaque photo, et le plus rapide remporte la mise.

[IMAGE\_MATERIEL]

## Déroulement d'une manche en variante 1

Le dernier joueur à être descendu à la cave (oui oui, c'est dans les règles) retourne la première carte de la **pioche** de manière à ce que tout le monde la découvre en même temps. À partir de là, c'est la course aux objets.

### Le cas facile : une couleur juste

Si l'un des deux objets affichés sur la carte est représenté avec sa vraie couleur (le fauteuil en rouge, la bouteille en vert, le livre en bleu, le fantôme en blanc ou la souris en gris), il faut attraper cette pièce. Le premier qui pose la main dessus gagne la carte et la place face visible devant lui.

### Le cas tordu : aucune couleur juste

Là, ça se complique. Si aucun des deux objets de la carte n'a sa vraie couleur, il faut attraper la pièce qui n'a **absolument rien en commun** avec la carte : ni l'objet, ni la couleur. Par exemple, si la carte montre un fantôme bleu et une souris rouge, on cherche la pièce qui n'est ni fantôme, ni souris, ni bleue, ni rouge. Le bleu et le rouge sont déjà pris, l'objet restant qui n'apparaît pas est donc la bouteille (verte). Bingo, on attrape la bouteille.

Petite astuce de testeur : entraînez-vous mentalement à éliminer les couleurs avant de chercher l'objet, c'est souvent plus rapide que l'inverse.

# Gagner et perdre des cartes

Celui qui a attrapé la bonne pièce remporte la carte et la pose devant lui face visible. Il retourne ensuite la carte suivante. Attention : un joueur ne peut attraper qu'**une seule pièce à la fois**, pas question de tester en attrapant deux objets pour voir.

Celui qui se trompe de pièce doit donner une de ses cartes déjà gagnées (s'il en a) au joueur qui a trouvé la bonne. Et c'est là que ça devient savoureux : si plusieurs adversaires se plantent en même temps, vous pouvez ramasser plusieurs cartes d'un coup. De quoi remonter spectaculairement au classement.

Avertissement amical : ne tentez pas le coup de la main qui survole tout. Les autres joueurs vous repèrent direct et c'est la guerre assurée.

## La variante 2 attraper ou crier

Quand vous maîtrisez la version de base, passez à la **variante 2**, encore plus tordue. Une nouvelle règle s'ajoute : si la carte retournée contient un livre (peu importe sa couleur), il ne faut **rien attraper** mais crier le nom de l'objet recherché.

S'il n'y a pas de livre sur la carte, vous restez sur la règle classique : on attrape la bonne pièce.

Voici les quatre cas typiques :

- La carte montre un livre et un autre objet : il faut **crier** le nom de l'objet correct (en appliquant les règles de couleur)
- La carte ne montre pas de livre mais une couleur juste : on **attrape** la pièce
- La carte ne montre pas de livre et aucune couleur juste : on **attrape** la pièce qui n'a rien en commun
- La carte montre un livre dont l'objet recherché est justement le livre : on **attrape** le livre

## Les erreurs qui coûtent cher

Dans cette variante, plusieurs façons de se planter font perdre une carte :

- Crier au lieu d'attraper une pièce
- Attraper une mauvaise pièce

- Crier le nom d'une mauvaise pièce
- Attraper une pièce au lieu de crier
- Crier et attraper en même temps (la double faute, ça pique)

## Quand tout le monde se trompe

Chaque joueur n'a droit qu'à **un seul essai**. Si tout le monde se plante, personne ne gagne la carte. Chacun doit donner une carte, et toutes les cartes (y compris celle retournée) repartent sous la **pioche**. C'est le moment idéal pour souffler et boire une gorgée de café.

Si vous aimez ce style de jeu nerveux, jetez un œil aussi à [Magic Maze](#) ou à [Just One](#) qui demandent aussi de la rapidité d'esprit en simultané.

[IMAGE\_FIN]

## Fin de partie et décompte des points

La partie s'arrête quand la **pioche** est épuisée. Chacun compte alors ses cartes : celui qui en a le plus gagne. Simple, efficace, redoutable. Voici un petit tableau pour suivre les scores facilement à 4 joueurs :

| Joueur   | Cartes gagnées | Classement |
|----------|----------------|------------|
| Joueur 1 | ...            | ...        |
| Joueur 2 | ...            | ...        |
| Joueur 3 | ...            | ...        |
| Joueur 4 | ...            | ...        |

## Quelques conseils pour mieux jouer

Après plusieurs parties, voici ce qu'on a appris à la table. D'abord, placez les pièces bien espacées : ça évite les mains qui se télescopent et les bouteilles renversées sur les voisins. Ensuite, entraînez-vous à reconnaître la règle d'élimination (aucune couleur juste = on cherche ce qui n'est pas représenté). C'est elle qui fait la différence entre les débutants et les vétérans. Dernier conseil : ne réfléchissez pas trop. Plus vous analysez, plus vous perdez. L'instinct fait souvent mieux que le calcul. Si vous cherchez d'autres jeux de réflexe et d'ambiance pour

prolonger la soirée, regardez du côté de [Time's Up](#) ou de [Sushi Go Party](#), ils tournent très bien après une partie de Bazar Bizarre.