

# MES QUAT' Z'AMIS

Un excitant jeu de cache-cache  
qui vous fera rire comme une bête



Ce jeu est pour 3 à 8 petits ou grands joueurs,  
de 5 ans à très vieux, et dure à peu près 30 minutes.

## But du jeu

Parmi ces 24 animaux, il vous en faut 4 : Mes quatre à moi !

Chaque animal se cache dans un gobelet, les joueurs se sont partagés les gobelets. A votre tour, vous pouvez, tant que vous avez raison, réclamer un animal à un joueur. Dès que vous avez vos quatre à vous, vous voilà reparti vers une nouvelle quête.

## Matériel



- 24 animaux
- 24 gobelets.
- 24 cartes avec sur chaque carte 4 animaux.
- Cette règle.

## Préparation

Un animal est placé dans chaque gobelet. Les gobelets sont mélangés au centre de la table. Sans regarder le contenu, les gobelets sont tous distribués entre les joueurs.

A 5 joueurs, le plus vieux des joueurs ne reçoit que 4 gobelets. A 7 joueurs, les 3 plus vieux joueurs ne reçoivent que 3 gobelets.



Les gobelets sont gardés devant soi, ouverture vers le haut. Chaque joueur peut regarder dans ses gobelets mais ne doit pas regarder dans les gobelets des autres.





Les cartes sont mélangées et chaque joueur en reçoit 2 qu'il regarde sans les montrer aux autres. Les cartes restantes forment une pile face cachée. Si un joueur a déjà dans ses gobelets les 4 animaux dessinés sur une de ses cartes, il annonce : "Regardez, j'en ai 4 !" et montre sa carte et les 4 animaux. Il pose ensuite face cachée cette carte devant lui et pioche une autre carte à la place.

### Déroulement d'une partie



A tour de rôle, chaque joueur devient le questionneur et part à la recherche de ses animaux : Il se tourne vers un des autres joueurs et lui dit : "tu as le ... (cochon, par exemple)" :

- Si ce joueur a effectivement cet animal dans un de ses gobelets, il doit donner le gobelet et son contenu au questionneur. Celui-ci peut alors continuer sa recherche en questionnant le même joueur ou un autre.
- Si ce joueur n'a pas cet animal. Le questionneur a fini son tour. A tout moment durant son tour, un joueur peut annoncer :



"J'en ai 4" et montrer sa carte et les 4 animaux correspondant. Il pose alors face cachée cette carte devant lui et pioche une autre carte à la place (s'il en reste dans la pioche). Son tour est alors fini.

La partie s'arrête quand la pioche est épuisée et qu'un joueur expose sa dernière carte. Le joueur qui a le plus de cartes face cachée devant lui est le gagnant.

### Remarques

- Durant la partie, un joueur peut se retrouver sans aucun gobelet.
- Les gobelets ne passent d'un joueur à un autre que lors d'une recherche.
- Il est également permis de montrer plusieurs cartes à la fois et tous les animaux correspondants. Le joueur pioche alors autant de cartes qu'il en a abaissées.

