

Fanfaronnade !

Donnez tout pour être la meilleure fanfare !

Mémorisez votre partition et coopérez pour récupérer les bons mouvements afin de performer la meilleure chorégraphie percussive du carnaval !

Règles du jeu :

Il est recommandé de lire les règles en entier avant de commencer à jouer.

But du jeu :

Soyez la première équipe à mémoriser et exécuter une séquence de mouvements.

Matériel :

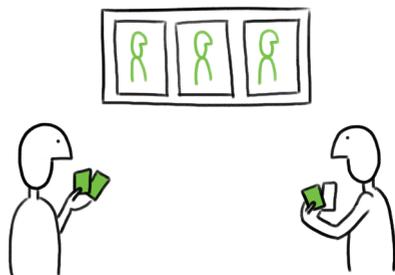
- 16 cartes « **partition** » bleues
- 32 cartes « **percussion** » jaunes
- 22 cartes « **ramdam** » rouges
- 3 pochettes

Présentation du jeu :

Vous avez une séquence de trois **cartes partition** à mémoriser et reconstituer. Votre main est néanmoins limitée à seulement deux **cartes percussions**.

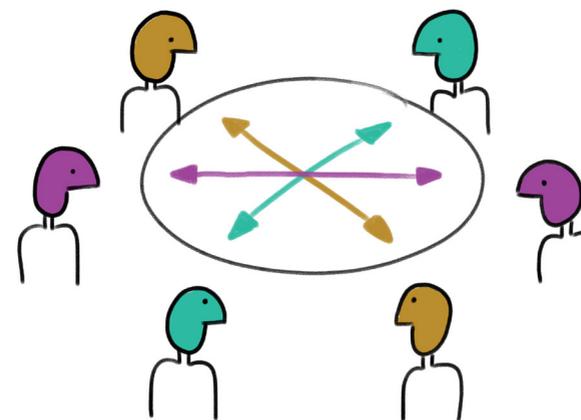
À vous de coopérer avec votre partenaire pour reconstituer la séquence avec les cartes de vos mains respectives.

Une fois reconstituée, il faudra exécuter les gestes de votre partition dans l'ordre, sans vous tromper, afin de gagner la partie.

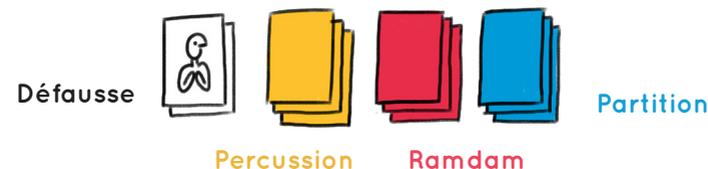


Préparation du jeu :

Jeu à 6 joueurs, par équipes de 2. Lors du placement des joueurs autour de la table, on alterne un membre de chaque équipe. Chaque équipe choisit ensuite une pochette colorée.



Placez les différentes piles de cartes sur la table, face cachée. Au début de la partie, il n'y a pas encore de défausse : pensez à laisser un emplacement pour la défausse des **cartes percussion**.



Déroulement du jeu :

Chaque équipe tire 3 **cartes partition** et les range dans sa pochette, dans l'ordre de pioche. Mémorisez votre séquence (sans la cacher aux équipes adverses), puis retourner la pochette face cachée.

Distribuez deux **cartes percussion** et une **carte ramdam** à chacun des joueurs.

Les **cartes percussion** sont gardées en main, tandis que les **cartes ramdam** sont placées face cachées devant chaque joueur. Cela n'empêche pas un joueur de consulter ses **cartes ramdam** à n'importe quel moment.

Pour la première partie, le plus jeune joueur commence (pour les autres parties, un des gagnants de la dernière partie commence). Le jeu se joue dans le sens horaire.

À chaque tour, le joueur doit réaliser **une seule** des actions suivantes :

- Piocher une **carte percussion** puis défausser une carte.
- Piocher la carte apparente de la défausse puis défausser une carte.
- Piocher une **carte ramdam** (à condition qu'il n'en n'ait pas déjà deux devant lui) : le joueur peut l'utiliser immédiatement, ou la conserver.
- Utiliser une **carte ramdam** : le joueur la lit à haute voix, effectue l'action indiquée, et la replace en dessous de la pioche ramdam.
- Revoir sa partition s'il ne s'en souvient plus, sans pour autant la montrer à son coéquipier.
- Crier le mot « **Fanfaronnade !** » pour indiquer que l'équipe possède l'ensemble des cartes de sa partition. Dans ce cas, les équipiers se lèvent et réalisent la séquence dans le bon ordre, pendant que les autres joueurs vérifient qu'ils ne se trompent pas : si la performance est réussie, l'équipe remporte la partie. Dans le cas contraire, elle tire une nouvelle séquence à mémoriser et la partie reprend.

Attention !

Les **cartes ramdam** « **contre** » constituent une exception : elles sont jouables n'importe quand.

Communication entre joueurs :

La communication est une partie importante du jeu, elle vous permet de vous coordonner avec votre partenaire. Cependant, trop de communication peut donner des informations à vos adversaires attentifs.

Vous êtes libres de communiquer comme vous le souhaitez (signes, paroles...), tant que vous ne montrez pas vos cartes.

Précisions de jeu :

- Une carte défaussée se met face visible à côté de la pioche et recouvre la dernière carte défaussée apparente.
- Si la partition comprend des **cartes identiques**, l'équipe doit posséder le nombre d'exemplaires équivalents.
- Si vous devez piocher et que la pioche est vide, reconstituez-la en retournant la défausse.
- À aucun moment un joueur ne peut finir son tour avec plus ou moins de deux **cartes percussion** dans la main. Dans ce cas, le joueur pioche ou se défausse de manière à revenir à deux cartes.

**À présent tapez dans vos mains,
sur vos têtes ou vos genoux,
fanfaronnez un peu (voire même beaucoup),
et surtout,
amusez-vous !**