



BOGOSS


 De 6 à 99 ans

 De 2 à 4 joueurs

 Contenu : 44 cartes phosphorescentes
30 cartes "squelette" (pastilles vertes)
12 cartes "squelette cassé" (pastilles rouges)
2 Jokers

 But du jeu : Être le premier à avoir reconstitué 2 squelettes non cassés ou 1 seul squelette cassé.



 Règle du jeu :
Distribuer 6 cartes à chaque joueur. Le reste constitue la pioche.
On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.
Le joueur le plus jeune commence.

Il demande au joueur de son choix une partie du corps qui lui manque pour reconstituer un squelette entier (les 2 jambes, les 2 bras, le crâne et les côtes).



x2



x2



Si le joueur désigné a cette partie du corps (rouge ou verte), il est obligé de la donner. Lorsqu'un joueur reçoit la partie du squelette demandée :

- si elle n'est pas cassée, il peut demander une autre carte, à la même personne ou à un autre joueur,
- si la partie du squelette est cassée, il ne peut pas demander une autre carte, et c'est au joueur suivant.

Si un joueur n'obtient pas la partie du squelette demandée, il pioche. Si c'est une bonne pioche, il continue de jouer. Sinon, c'est au joueur suivant.

JOKER : les Jokers remplacent n'importe quelle partie du squelette, cassée ou non. On ne peut pas demander des cartes Joker à ses adversaires.

Dès qu'un squelette est complet, le joueur le dépose devant lui. La partie est gagnée lorsqu'un joueur a déposé 2 squelettes non cassés ou 1 squelette cassé.

NB. Encore plus drôle et un peu effrayant : les cartes sont phosphorescentes. Pour jouer dans le noir, il faut auparavant exposer toutes les cartes à la lumière pendant quelques minutes. Dans l'obscurité, les parties cassées du squelette sont reconnaissables au contour en pointillé du picto.

La grande carte avec un contour phosphorescent est utile pour repérer la pioche dans le noir. Il suffit de poser la pile, face cachée, sur cette carte, au centre de la table.



pas cassé



cassé

