

Jeu de WOOP! WOOP!



Retrouve la règle sur notre chaîne : Jeux Auzou

Dès
6 ans

10
min

2 à 5
joueurs

37
cartes



30 cartes Lémurien



1 carte
Juré



6 cartes
Disco

BUT DU JEU :

Terminer son paquet de cartes en premier ou en avoir le moins à la fin de la partie.

MISE EN PLACE :

- Mélanger les cartes Lémurien et Disco ensemble, les distribuer entre les joueurs en paquets qu'ils posent face cachée devant eux.
- Donner la carte Juré au plus jeune joueur, il la garde devant lui face visible.
- Répéter les gestes et les sons du mémo tous ensemble.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Le joueur le plus jeune commence et la partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Le joueur retourne sa première carte (sans la regarder) et la pose très vite face visible au milieu de la table. Dès qu'une carte est posée, tous les joueurs doivent reproduire le geste et le son correspondants.
- Puis le joueur suivant pose une carte face visible à droite de la première. Les joueurs doivent reproduire le geste et le son des 2 cartes, dans l'ordre de gauche à droite.
- Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il y ait 4 cartes côte à côte. Ensuite, les joueurs posent la carte au-dessus de leur paquet sur la carte de leur choix parmi les 4 sur la table.
- Attention, si au moins 2 cartes posées sont identiques, alors les joueurs doivent faire les gestes dans l'ordre, sans pousser les cris.



- Lorsqu'un joueur est trop lent à réagir, ou qu'il se trompe, il ramasse toutes les cartes et les met sous son paquet. Ce dernier reprend la partie en posant une carte sur la table, le suivant une autre, jusqu'à 4 cartes face visible et ainsi de suite.

- En cas de doute, c'est le **joueur Juré** qui arbitre !
- Les **cartes Disco** : dès qu'une **carte Disco** apparaît, tous les joueurs doivent **poser la main sur cette carte**. Le **premier** à le faire **récupère la carte Juré**. Le **dernier** à le faire prend la **carte Disco** et la **pose sur un côté** de la table, **face visible**. Puis il **récupère les cartes**, les met **sous son paquet**, et **reprend** la partie. Dès que les **6 cartes Disco** sont découvertes, le **jeu s'arrête**.

FIN DE LA PARTIE :

La partie s'arrête de **2 façons** : dès qu'un joueur **termine son paquet** de cartes, il **gagne** la partie. Ou quand les **6 cartes Disco** sont **face visible** sur la table, le joueur qui **a le moins de cartes** en main **gagne** la partie !

VARIANTE CONCOURS DE DANSE (À 4/5 JOUEURS) :

Le principe du jeu **reste le même**, le **joueur Juré** **pose une carte** à son tour de jeu, mais **il ne fait pas les gestes et les sons**, il **regarde les autres** pour vérifier que personne ne se trompe. Quand il voit qu'un joueur **se trompe**, ce dernier récupère les cartes et **devient le nouveau Juré**, et ainsi de suite.

QUE SE PASSE-T-IL SI...

- ... **on veut changer le jeu ?**
Quand il y a deux cartes similaires, on ne doit reproduire que les sons et non les gestes !

Mémo

WOOP! WOOP!



Lever les bras en l'air 2 fois en disant « Woup ! Woup ! ».

OLALA



Faire un moulin avec ses mains en disant « Olala ».



BINGO!

Descendre ses bras et montrer des doigts avec les 2 mains en disant « Bingo ! ».



TILILI

Faire un mouvement de vague sur les côtés avec les mains, et dire « Tilili ».

BANG!



Remonter ses 2 bras et les croiser sur son torse en disant « Bang ! ».



CLAP! CLAP!

Taper 2 fois dans ses mains en disant « Clap ! Clap ! ».



Roberto Fraga



Andrew Kolb

Directrice éditoriale : Laura Lévy

Éditrice : Déborah Schwarz

Responsable studio graphique : Alice Nominé

Maquette : Sonia Blanchard

Gravure : Stéphane Cavazzini

Fabrication : Germains Bruyas

Correction : Yannis Chevalier

© 2023, éditions Auzou.

Tous droits réservés pour tous pays.

Fabriqué et imprimé en France.

Made and printed in France.