Si aucun joueur n'a atteint **3 points ou plus**, une nouvelle manche commence Reprenez à l'étape 1. Le joueur qui commence est alors le joueur à **gauche de celui qui a commencé la manche précédente.**

POUVOIRS DES CARTES :

6 paires de Lemmings ont un pouvoir spécial qui s'active quand tu les poses.



- **Rejouer**
pioche immédiatement une nouvelle carte chez ton voisin de gauche.

Pour les pouvoirs **Donner une carte** *et* **Échanger une carte** *, si une paire est formée après l'échange, elle peut être posée,* ***mais sans activer le pouvoir****.*



- **Donner une carte**
choisis un joueur et donne-lui une **carte de ta main**, sans la montrer.



- **Échanger une carte**
choisis un joueur et vous vous donnez **en même temps**, face cachée, une carte de votre choix.

C'est à vous de jouer ! Attention, avec ***Grizzy et les Lemmings****, rien ne se passe jamais comme prévu...*



DÉBÂCLE Jeux

Débâcle Jeux
www.debacle.fr

RÈGLES DU JEU

HARi

MISTI GRIZZY

LE JEU DE PAIRES

5+ | 2-5 | 10 MIN

HARi GRIZZY & LES LEMMINGS

Mistigrizzy est un jeu de cartes simple et rapide, où les joueurs forment des paires de Lemmings tout en essayant d'éviter Grizzy et Yummy... sauf quand on les a tous les deux !

BUT DU JEU :

Être le premier joueur à marquer **3 points.**

MATÉRIEL :

- **48 cartes :**
  - 32 cartes Lemmings (16 paires x 2)
  - 1 carte Grizzy et 1 carte Yummy
  - 11 cartes Points
- **3 aides de jeu**

1–MISE EN PLACE D'UNE MANCHE :

1. Retirez les cartes Points et les Aides de jeu
2. Mélangez le reste des cartes.
3. Distribuez-les, face cachée, à tous les joueurs (si un joueur en a une de plus ou de moins, ce n'est pas grave).
4. Chaque joueur regarde ses cartes **sans les montrer.**

2–RETIRER LES PAIRES DE LEMMINGS :

Chaque joueur simultanément :

- pose devant lui, face visible, **toutes les paires de cartes identiques** qu'il a en main.
- **n'active pas les pouvoirs** de ces paires.

3–C'EST PARTI :



Le joueur qui a **distribué les cartes** commence :

1. Pioche **au hasard** une carte dans la main du joueur à ta gauche.
2. Si cette carte te permet de former **une paire** :
   - pose la paire devant toi ;
   - s'il y en a un, applique **immédiatement le pouvoir** de la paire.



3. Puis c'est au joueur suivant de jouer, dans le sens des aiguilles d'une montre.

4–FIN DE LA MANCHE :

La manche s'arrête dès qu'un joueur **n'a plus de cartes en main.**

5–COMPTER LES POINTS :

- Si tu n'as **ni le Yummy ni Grizzy** en main, bravo ! **1 point**



- Si tu as **Grizzy seul en main**, dommage ! **0 point**



- Si tu as le **Yummy seul**, dommage ! **0 point**



- Par contre si tu as **Grizzy ET le Yummy en main**, super bravo ! **2 points**



Piochez autant de **cartes Points** que de points gagnés.

