

# COLIS PARTY

Auteur : Ludtche

Illustrateur : Mathieu Collangettes

Jeu pour 3 à 6 joueurs à partir de 8 ans.

## But du jeu :

Etre le premier à donner son colis à Johnny le facteur !

## Matériel et préparation:

Les moyens de transport × 5



- Mélanger autant de moyens de transport que de joueurs. Chaque joueur en reçoit 5.

Les cartes « colis » × 6



Timbre × 1



- Mélanger les 5 cartes « colis » par joueur avec le timbre. Les poser face cachée sur l'aire de jeu.

- Johnny le facteur est placé sur son socle à côté de l'aire de jeu indiquant le sens horaire.

Sens horaire

Sens antihoraire



- Chaque joueur prend une aide de jeu.

- Les tampons sont placés au centre de l'aire de jeu et doivent être accessibles à tous les joueurs !



# COLIS PARTY

## Déroulement du jeu :

Chaque joueur choisit une carte de sa main et la pose face cachée devant son voisin de gauche ou de droite suivant le sens donné par Johnny le facteur !

Quand tous les joueurs ont une carte posée devant eux, ils retournent en même temps cette carte et la laissent devant eux de manière à ce qu'elle soit visible de tous !

La carte posée devant un joueur indique quel type de combinaison ce joueur peut former. Avec cette carte, celles identiques posées devant d'autres joueurs et éventuellement celles identiques présentes dans sa main, ce joueur peut taper sur les tampons 2, 3 ou 4 suivant sa combinaison !

Le tampon 5 n'existant pas, il faut tout simplement crier « Timbré ! » !

Si personne n'a crié « Timbré ! », on commence par le joueur ayant tapé sur le tampon 2 ...

Ce joueur montre sa combinaison pour prouver sa bonne foi.

Si ce joueur s'est trompé, il perd une carte « colis » présente devant lui et c'est au tour du joueur ayant tapé sur le tampon 3 puis 4 !

On applique les effets des tampons indiqués sur l'aide de jeu !

Chaque joueur récupère la carte posée devant lui et un nouveau tour recommence...

# COLIS PARTY

## Exemple 1 :

Main du joueur :



Cartes présentes sur l'aire de jeu :



Carte posée devant lui :



Ce joueur ne peut taper que sur :



## Exemple 2 :

Main du joueur :



Cartes présentes sur l'aire de jeu :



Carte posée devant lui :



Ce joueur peut taper sur :



# COLIS PARTY

## Exemple 3 :

Main du joueur :



Cartes présentes sur l'aire de jeu :



Carte posée devant lui :



Ce joueur ne peut taper sur rien !

## Exemple 4 :

Main du joueur :



Cartes présentes sur l'aire de jeu :



Carte posée devant lui :



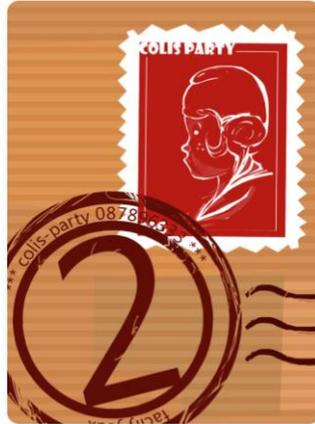
Ce joueur doit crier « Timbré ! »:

Si plusieurs joueurs crient « Timbré ! », c'est le joueur le plus proche de Johnny dans le sens indiqué qui joue en premier...

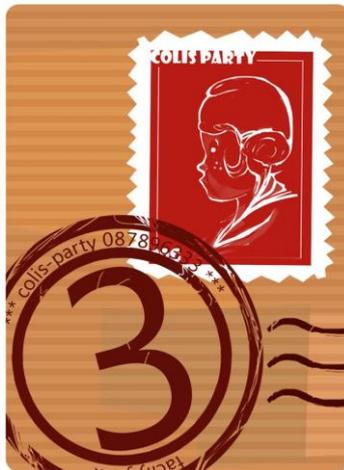
## Fin du jeu :

Dès qu'un joueur a réuni les 6 parties du colis et qu'il possède Johnny, il a gagné !

# COLIS PARTY

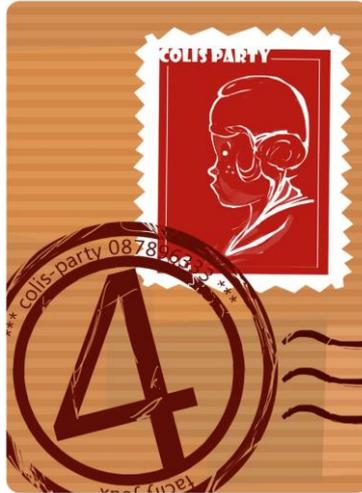


Piocher 2 cartes « colis » et en garder 1 si possible !  
L'autre est défaussée.



Piocher 2 cartes « colis » et en garder 1 si possible !  
L'autre est défaussée.  
Voler ou défausser une carte à un autre joueur !

# COLIS PARTY



Piocher 2 cartes « colis » et en garder 1 si possible !  
L'autre est défaussée.  
Voler ou défausser une carte à un autre joueur !  
Prendre Johnny et changer ou non le sens du jeu !



Vous avez une combinaison de 5 cartes ?  
Criez « Timbré ! »

**Les joueurs ayant tapé sur les tampons 2, 3 et 4 ne jouent pas !**

Piocher 5 cartes « colis » et en garder 1 si possible !  
Les autres sont défaussées.  
Tous les autres joueurs défaussent une carte « colis » !  
Voler ou défausser une carte à un autre joueur !  
Prendre Johnny et changer ou non le sens du jeu !

# COLIS PARTY

Vous avez des questions, n'hésitez pas à nous  
contacter ou à nous rejoindre !

[www.familyjeux.com](http://www.familyjeux.com)