

Œil de lynx, truffe au vent, et pa-patte en arrêt, à la fête foraine,
Chien Pourri est prêt à démontrer ses qualités de fin limier!

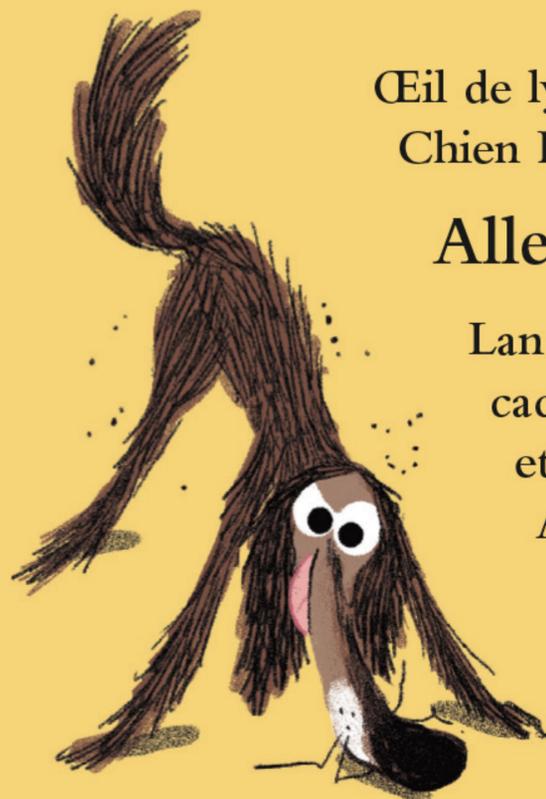


Allez cherche, Chien Pourri, cherche!

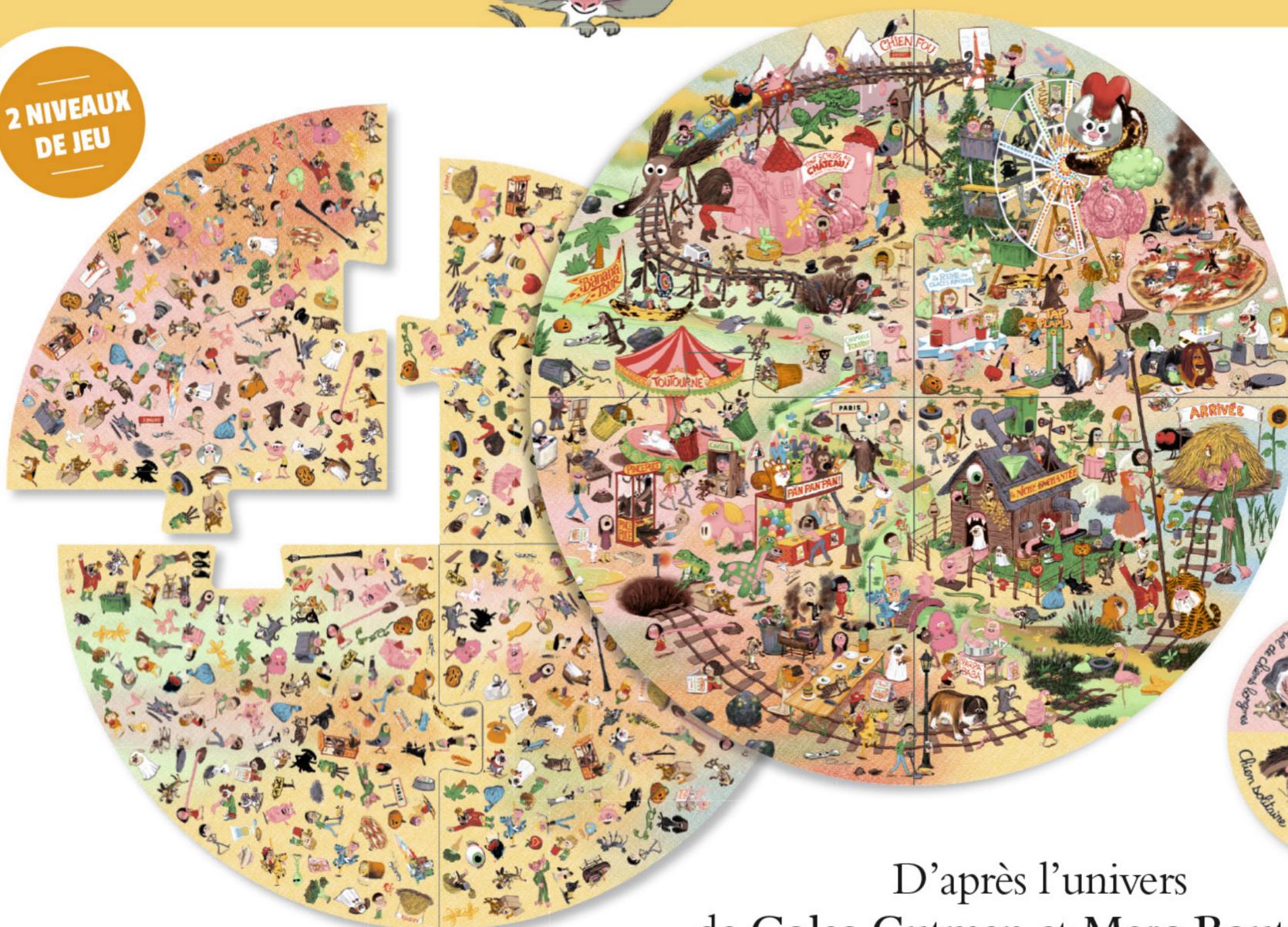
Lancez la roue et aidez-le à trouver les objets ou personnages
cachés! Affrontez vos adversaires dans des duels hilarants
et soyez le premier à mettre la patte sur les croquettes moisies.

Attention aux peaux de bananes qui pourraient bien vous faire glisser!

Un jeu d'observation pétillant d'humour!



2 NIVEAUX
DE JEU



Contenu :
1 grand plateau recto-verso,
97 cartes, 34 jetons, 1 roue



Retrouvez la règle
du jeu en vidéo :



D'après l'univers
de Colas Gutman et Marc Boutavant



Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.
Petites parties, danger d'étouffement. Informations à conserver.



l'école des loisirs récréative

11, rue de Sèvres, 75006 Paris
www.ecoledesloisirs.fr

playBac

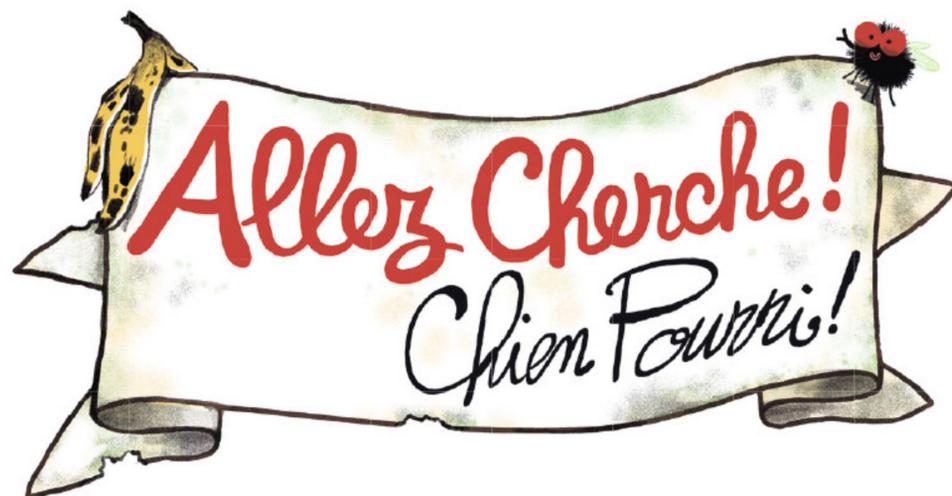
ISBN 312-7-020-50312-4



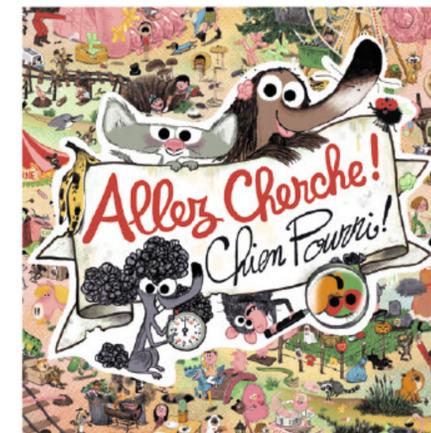
Prix conseillé : 24,90 €

10.2024





D'après l'univers de
Colas Gutman et Marc Boutavant



De 6 à 106 ans
De 2 à 4 joueurs

Consultant jeux :
Chris Jobelot

Matériel

- 1 roue « Défi »
- 1 grand plateau recto-verso en 4 parties à assembler
- 34 jetons « Croquette moisie »
- 1 carte repère « C'est toi... le Chien Pourri! »
- 96 cartes « Allez Cherche! » :
 - 80 cartes illustrées
 - 10 cartes « Mystère »
 - 6 cartes « Peau de banane »

But du jeu

Être le premier à trouver sur le plateau les objets ou personnages cachés dans l'illustration, afin de récolter des croquettes moisies. Le premier à avoir récupéré le nombre de croquettes moisies requis a gagné!

Attention : le total de croquettes moisies à récolter dépend du nombre de joueurs.

- **4 joueurs : récoltez 9 croquettes moisies pour gagner!**
- **3 joueurs : récoltez 10 croquettes moisies pour gagner!**
- **2 joueurs : récoltez 14 croquettes moisies pour gagner!**

Préparation du jeu

Positionnez les 4 parties du plateau et choisissez la face recto ou verso.

Le plateau : À vous de choisir votre plateau de jeu!

- **Recto** – la face « Fête foraine » : **niveau débutant**

Sur le recto, les 4 pièces doivent se positionner comme un puzzle pour former une grande illustration de fête foraine. Les joueurs se mettent tous du même côté pour bien lire la scène à l'endroit.

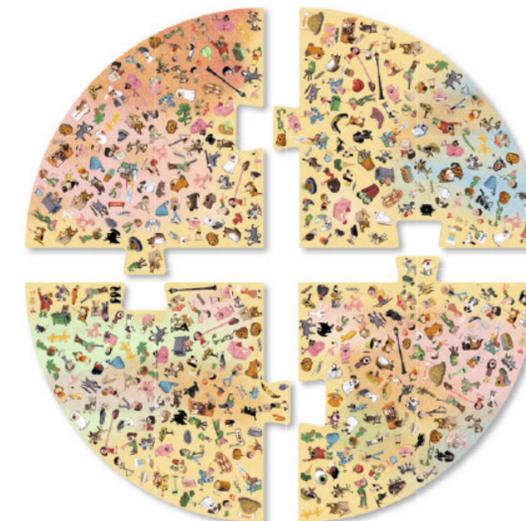
- **Verso** – la face « Méli-Mélo » des vignettes : **niveau expert**

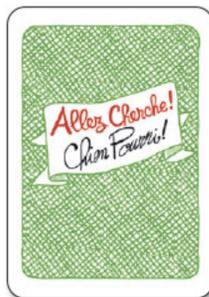
Sur le verso, **vous pouvez positionner les 4 pièces comme vous le souhaitez pour recréer à chaque fois un plateau différent**. Les joueurs peuvent se mettre tout autour du plateau, chacun d'un côté.

Recto



Verso

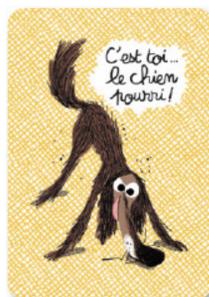




Une fois la face de plateau choisie, mélangez les cartes « **Allez Cherche!** » et formez une seule pioche face cachée.



Préparez les jetons « Croquette moisie » et placez-les à côté de la pioche.



Mettez à part la carte « C'est toi... le Chien Pourri! » Elle permet de se rappeler qui a la main à chaque tour.

Le joueur qui imite le mieux Chien Pourri, la truffe au vent, commence!

Sinon, c'est au plus jeune joueur de commencer. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

- 1) Le joueur qui commence prend la carte « C'est toi... le Chien Pourri! ». Il devient alors **le joueur « Chien Pourri »!**
- 2) Il lance la roue pour prendre connaissance de son défi lors du tour (voir le détail des défis ci-dessous).
- 3) Puis il pioche une carte « Allez Cherche! » qu'il pose face visible devant lui (voir le détail des cartes ci-dessous).
- 4) Dès que le joueur « Chien Pourri » a révélé la carte, il faut chercher l'image sur le plateau en respectant le défi indiqué par la roue. Le joueur qui retrouve l'image de la carte la montre du doigt en aboyant « Waf! »:
 - a. Si celui qui trouve l'image est le joueur « Chien Pourri », il gagne alors **2 croquettes moisies**.
 - b. Si celui qui trouve l'image est un autre joueur, il ne gagne que **1 croquette moisie**.
 - c. S'il y a égalité entre plusieurs joueurs, on pioche une autre carte et on refait le tour.

Si le joueur se trompe en indiquant le visuel sur le plateau, ce n'est pas grave, il peut continuer sans être pénalisé!

- 5) Une fois son tour terminé, le joueur donne la carte « C'est toi... le Chien Pourri! » au joueur suivant (toujours dans le sens des aiguilles d'une montre), et le prochain tour peut démarrer!

Note importante : une fois les cartes utilisées, on les remet à côté de la pioche (elles pourront resservir si la pioche est vide).



La roue

La roue propose **3 défis possibles** :
un se jouant seul, les deux autres à plusieurs.



- **Chien solitaire (défi seul)** : Le joueur « Chien Pourri » pioche une carte « Allez Cherche! ». Rien ne presse, il a tout son temps pour trouver! Cependant, si ses adversaires estiment qu'il met trop de temps à chercher, ils peuvent instaurer un « Top Waf-Waf ». Un décompte de 10 « Waf », un par seconde. Si le joueur n'a toujours pas trouvé après ce « Top Waf-Waf », alors il ne remporte pas ses 2 croquettes moisies. Attention : cette règle n'est pas obligatoire, elle est à adapter selon l'âge des joueurs.



- **Duel de Chiens Borgnes (défi à 2 joueurs)** : C'est un duel! Le joueur « Chien Pourri » défie le joueur de son choix et pioche une carte « Allez Cherche! ». Chacun se cache un œil pour chercher! Le gagnant **vole 1 croquette moisie** (et une seule, même si c'est le joueur « Chien Pourri »!) à son adversaire. Choisis bien ton adversaire. Si celui-ci n'en a pas, alors le gagnant peut récupérer un jeton dans la pioche. De même, si le jeu commence et que personne n'a encore de jetons « Croquette moisie » : le gagnant pourra en récupérer un dans la pioche.



- **Tous en meute (défi avec tous les joueurs)** : Le joueur « Chien Pourri » pioche une carte « Allez Cherche! », et tout le monde cherche sur le plateau l'élément demandé! Le plus rapide à trouver remporte soit 2 croquettes moisies s'il est le joueur « Chien Pourri » soit 1 croquette moisie s'il ne l'est pas.

Les cartes « Allez Cherche! »



- **Les cartes illustrées :**

Elles indiquent au joueur l'image qu'il doit trouver sur le plateau. Une fois qu'il l'a trouvée, il la pointe du doigt et crie « Waf! »



- **Les cartes « Mystère » :**

Elles sont un peu plus difficiles, il faudra faire jouer sa truffe d'expert! La carte donne un indice pour sa recherche, mais sans aucune image. Quand le joueur pense avoir trouvé, il pointe l'élément de la consigne sur le plateau et crie « Waf! ».

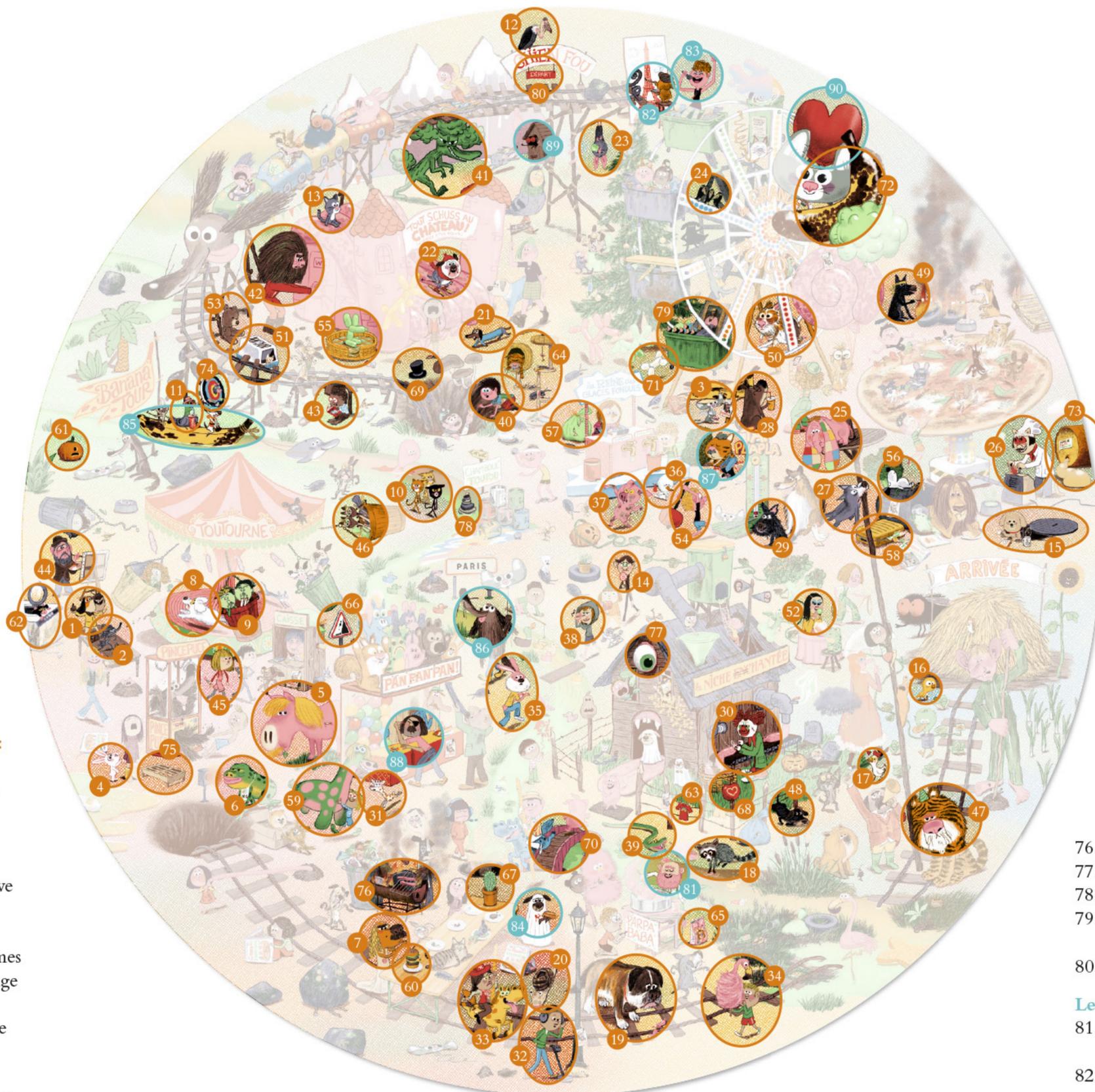


- **Les cartes « Peau de banane » :**

Zut, tu as flairé une fausse piste, tu passes ton tour!

Fin de la partie

Dès qu'un joueur a obtenu le nombre de croquettes nécessaire pour gagner (voir page 1 selon le nombre de joueurs), c'est la fin de la partie! Il a bien cherché, bien trouvé, c'est un bon Chien Pourri!



Solutions

Les cartes illustrées :

1. Le basset
2. Le caniche à frange
3. Chaplapla
4. Le petit lapin blanc
5. Le poney rose
6. La grenouille sportive
7. Le chien déguisé
8. Le chien blanc
9. Les deux bonshommes dans la poubelle rouge
10. Les trois chats
11. Le canard qui sirote
12. Le vautour
13. Le petit chat assis
14. Le garçon à la sucette
15. Le petit toutou dans les égouts
16. Le petit poussin
17. La petite poule
18. Le raton laveur
19. Le saint-bernard triste
20. L'escargot
21. Le teckel au tee-shirt bleu
22. Le chien skieur
23. La chauve-souris (attention : elle est à l'envers)
24. Les trois corbeaux
25. L'éléphant
26. Le cuisinier fou
27. Le loup qui s'accroche

28. Le chien qui sirote
29. Le chien noir
30. Le clown
31. La petite girafe
32. Le chercheur de trésor
33. La fille sur le cheval
34. Le garçon et la barbe à papa
35. Le lapin rose qui s'enfuit
36. Le petit bonhomme de neige
37. Le cochon zombie
38. La fille à la capuche grise
39. Le serpent
40. Le garçon qui tend la main

41. Le monstre vert
42. Le géant
43. Le garçon qui lit Ariol
44. Le peintre barbu
45. La petite fille à la salopette rose
46. Les deux chats siamois dans la poubelle orange
47. Le tigre
48. Le chien plat
49. Le chien noir au bandeau jaune
50. Le hamster
51. La litière du chat
52. La dame et la boule de cristal

53. L'ours en peluche
54. Le marteau rouge et le garçon
55. Le ballon vert en forme de chien assis dans son panier
56. La peluche Snoopy
57. Le sac-poubelle vert et le petit garçon
58. Le hamburger
59. La citrouille avec un œil
60. La machine à laver
61. Le tee-shirt rouge avec un arc-en-ciel

62. La machine à laver
63. Le tee-shirt rouge avec un arc-en-ciel
64. L'arbre à chat
65. Le sachet rose « éboulement »
66. Le panneau « éboulement »
67. Le cactus avec un cœur
68. Le chapeau
69. Le petit pont rose
70. Le petit ballon blanc en forme d'animal
71. Le ballon banane
72. Le bidon de pâte à tartiner
73. La cible
74. La petite cagette

75. La petite cagette
76. Le barbecue
77. Le gros œil
78. Le tas de pierres
79. La poubelle avec le tableau de la Joconde
80. L'écriteau « Départ »

Les cartes « Mystère » :

81. Trouve le monsieur à la barbe rose.
82. Trouve le peintre de la tour Eiffel.
83. Trouve le personnage qui chante avec un micro.
84. Trouve le chien fantôme qui mange un hot-dog.
85. Trouve le bateau banane.
86. Trouve le personnage déguisé en Chien Pourri.
87. Trouve le personnage qui fait du vélo.
88. Trouve le personnage à l'œil de pirate.
89. Trouve la mouche dans sa petite cabane.
90. Trouve un gros cœur rouge !