

OUGA BOUGA :

Si un joueur parvient à placer sa troisième et dernière carte sur la pile et à répéter toutes les cartes jusqu'à la sienne, il hurle « **OUGA BOUGA !** ». Il peut alors prendre le tas de cartes visibles et le distribuer aux autres joueurs comme pénalité, en commençant par sa gauche. S'il possède des cartes de « pénalité », il les inclut dans la distribution.

NOUVELLE MANCHE :

Après chaque interruption (accusation ou « Ouga Bouga »), la réserve de chaque joueur est complétée jusqu'à 3 cartes avec la pioche. Le joueur coupable, ou celui qui a crié le « **OUGA BOUGA !** », retourne une de ses cartes et joue comme indiqué précédemment...

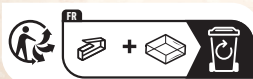
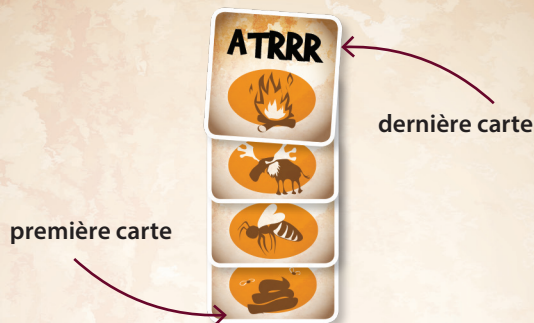
Fin Du jeu :

La partie s'arrête quand il n'y a plus assez de cartes dans la pioche pour compléter la réserve de tous les joueurs. Chaque joueur compte toutes ses cartes visibles devant lui et celui qui en a le moins est élu chef de clan ! Celui qui a le plus de cartes est applaudi pour sa persévérance.



VARIANTE JUNIOR :

Pour réduire la difficulté, vous allez pouvoir utiliser votre mémoire visuelle. Jouez en modifiant la façon d'empiler les cartes : chaque carte jouée ne recouvre plus que la moitié de la carte précédente. Ainsi, les lettres sont masquées, mais l'illustration de chaque carte en jeu reste toujours visible.



Un jeu de **Daniel Quodbach & Bony**
illustré par **Bony**

Pour 3 à 8 joueurs, à partir de 7 ans

Materiel :

- 54 cartes de jeu
- 1 règle de jeu



Le clan tout entier s'est réuni pour désigner son chef ! Femmes et hommes vont lutter pour devenir celle ou celui qui parle pour les autres, au cours d'une litanie sacrée qu'on appelle **OUGA BOUGA !**

CHA BOUGA ANI HA HU PO
OUGA BOUGA !



But du jeu :

Avoir le plus petit nombre de cartes à la fin de la partie.



Préparation :

Les cartes sont mélangées, puis chaque joueur en reçoit 3, faces cachées, qu'il place devant lui sans les regarder. Le reste du paquet forme une pioche, face cachée, sur le côté de la table.

Le jeu :

La partie comporte plusieurs manches. La première est entamée par le joueur qui imite le mieux le mammouth.

Celui-ci retourne une de ses cartes, la pose au centre de la table, prononce le son indiqué et défie un autre joueur en le pointant du doigt tout en disant distinctement « **HA !** ».

Le joueur défié retourne à son tour une carte de sa réserve et la superpose sur la carte du milieu de la table. Il doit alors prononcer les sons des 2 cartes empilées (d'abord celle qui est masquée puis celle du dessus de la pile). Il défie ensuite un joueur en disant « **HA !** » et en le pointant du doigt comme indiqué précédemment.

NB : Il faut défier un joueur différent de celui qui vient de vous défier.

Le jeu se poursuit ainsi : chaque joueur défié ajoute une carte à la pile, répète les précédentes dans l'ordre en terminant par la sienne et défie le joueur suivant.



LES 4 CARTES ACTION :

Lorsque qu'une carte action est jouée, aucun nouveau son ne s'ajoute mais il faut effectuer l'action décrite par celle-ci.



Taper du poing sur la table



Taper une fois dans ses mains



Tirer la langue



Répéter le dernier son
(ou la dernière action)

NB : Ne rien faire s'il s'agit de la 1^{ère} carte de la manche.

ERREUR :

Si un joueur se trompe, s'il oublie un son, s'il bafouille, s'il hésite trop longtemps, les autres joueurs peuvent l'accuser en le pointant du doigt et en disant « **HO !** ». Tout le monde vérifie si l'accusation est juste.

- Si c'est le cas, le joueur accusé reçoit une pénalité. Cette pénalité est matérialisée par les cartes faces visibles du milieu de la table qu'il récupère et qu'il empile devant lui. De plus, chaque accusateur lui donne une de ses cartes « pénalité », s'il en a.
- Si les accusateurs se sont trompés, ce sont eux qui récupèrent le tas de cartes visibles comme pénalité. Le joueur accusé à tort leur distribue les cartes en sens horaire, en commençant par sa gauche. Si l'accusation à tort n'a été portée que par un seul joueur, ce dernier récupère tout le tas de cartes comme pénalité.

II

III

IV