

## Oyez Robert ! Règle du jeu

### BUT DU JEU

Etre le 1<sup>er</sup> joueur à se débarrasser de ses cartes.

### PREPARATION

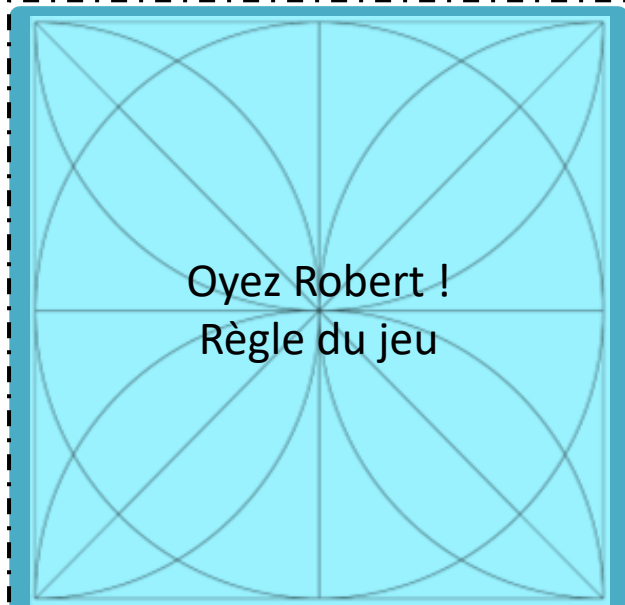
Distribuer toutes les cartes. Les joueurs ne regardent pas leurs cartes. Ils les posent en paquet devant eux.

### DEROULEMENT

Le plus jeune commence. Il prend la carte supérieure de son paquet, la retourne, et la pose au milieu. Attention ! Le mouvement de rotation de la carte doit se faire face imprimée dirigée vers le centre du jeu, de manière à ce que tous les joueurs découvrent l'illustration en même temps. Si la carte retournée représente un personnage important (Robert, Etienne, Bernard ou Benoît), tous les joueurs le saluent (comme indiqué plus bas). Si tout le monde a salué sans se tromper, le joueur suivant pose immédiatement une carte sur le tas, et ainsi de suite.

### LES REACTIONS DES JOUEURS

Lorsqu'un joueur se trompe de salut, tarde à le faire, marque une hésitation, salue ou tape alors qu'il n'y a pas lieu de le faire, ou lorsqu'il est le dernier à taper quand une carte « ding deng dong » (cloche) apparaît, il prend toutes les cartes déjà posées, les place sous son propre paquet et relance le jeu.



## Oyez Robert ! Règle du jeu

### FIN DE LA MANCHE

La manche se termine dès qu'un joueur a posé sa dernière carte. Ce joueur marque un point.

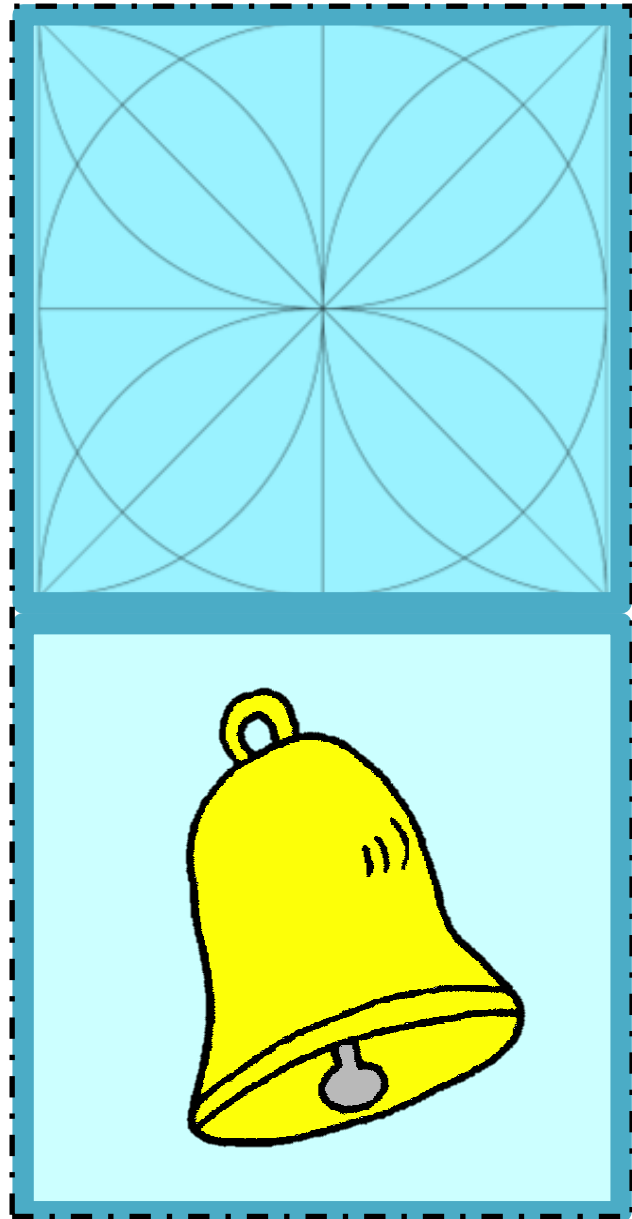
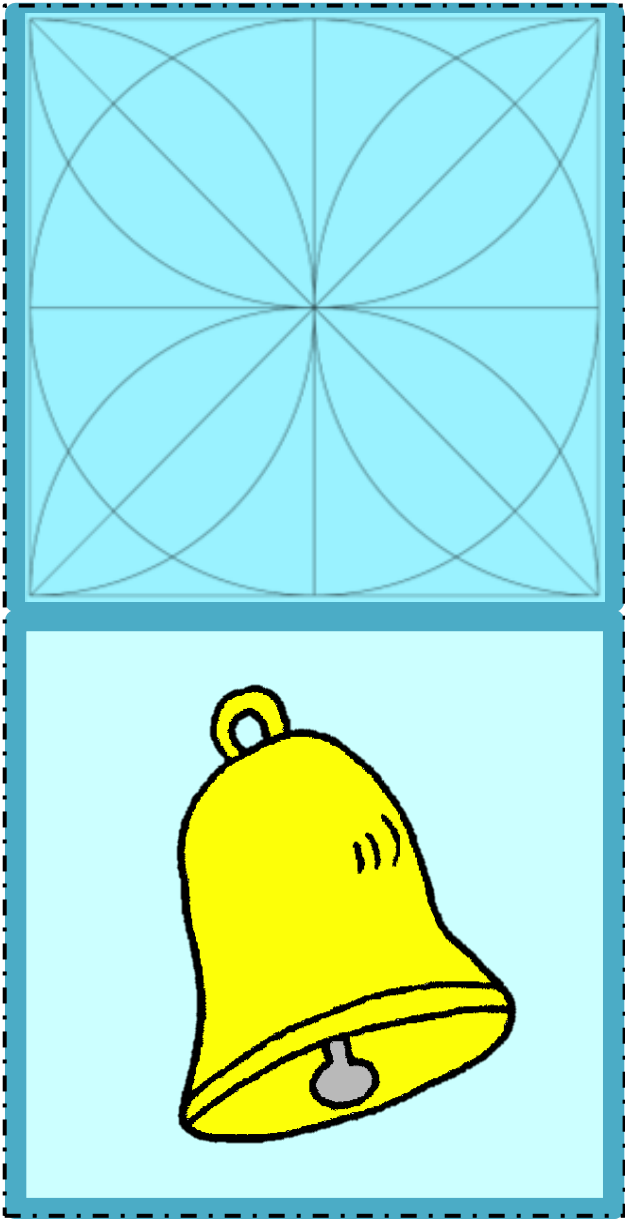
### PARTIE LONGUE

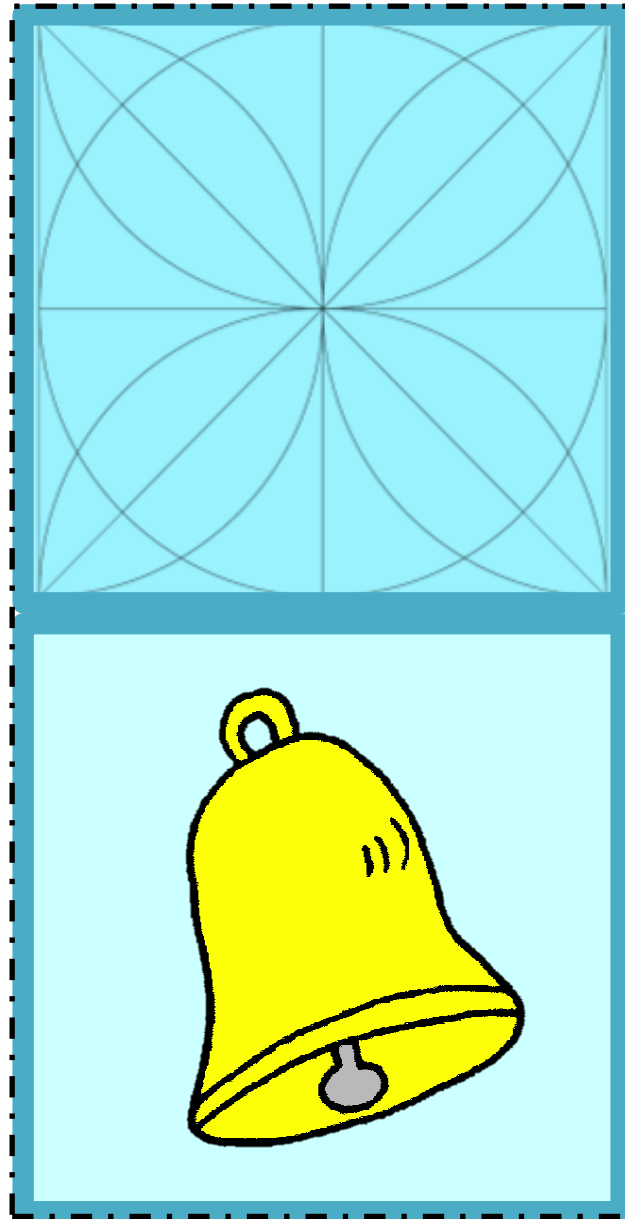
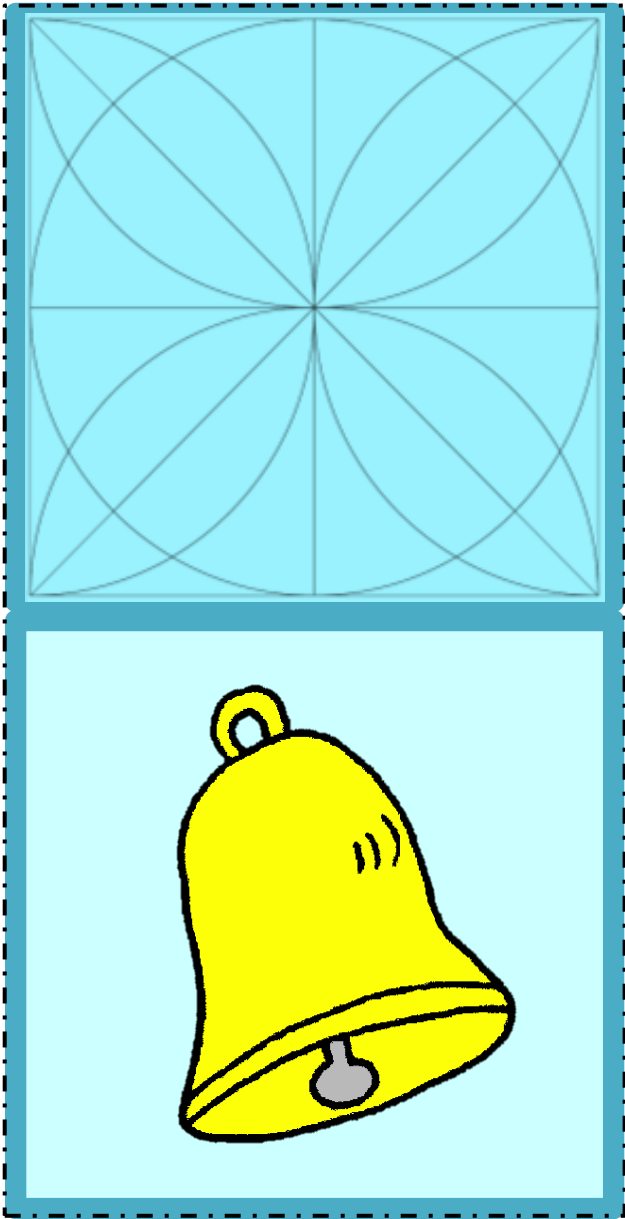
Lorsqu'un joueur n'a plus de cartes, il continue de participer au jeu en saluant comme il se doit. Ainsi, s'il se trompe (ou tape le dernier sur une carte « ding deng dong » (cloche)), il récupère les cartes déjà posées. La manche se termine lorsqu'il ne reste qu'un joueur avec des cartes en sa possession. Ce joueur marque alors 1 point de malus. Le gagnant est le joueur qui, après plusieurs manches, a le score le plus bas.

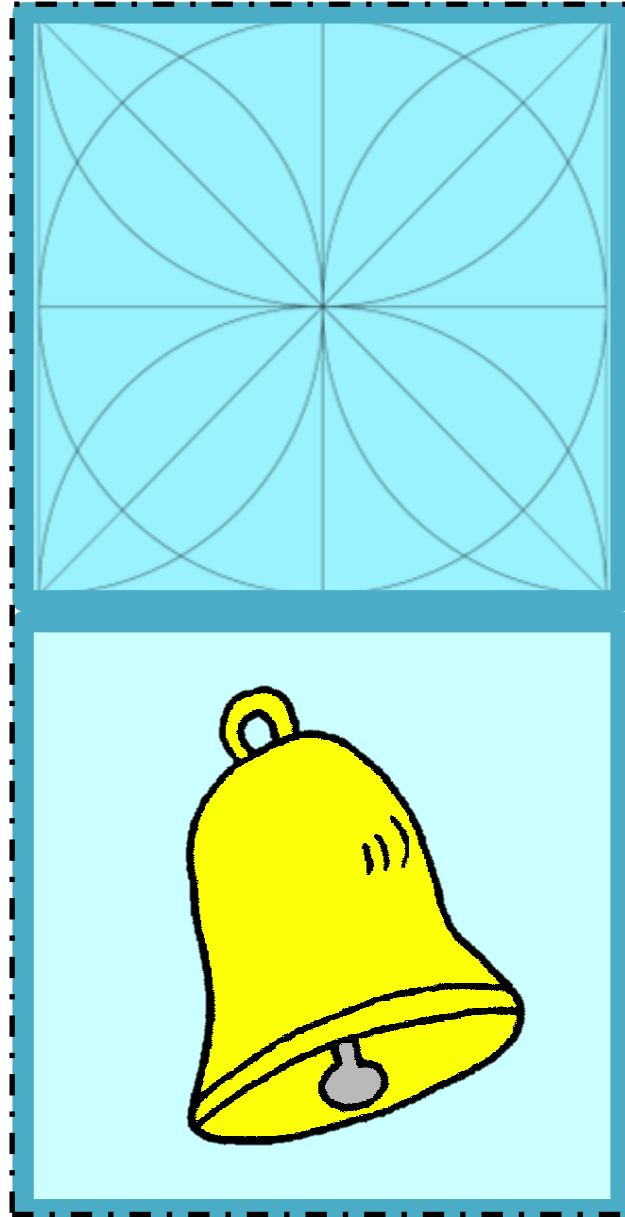
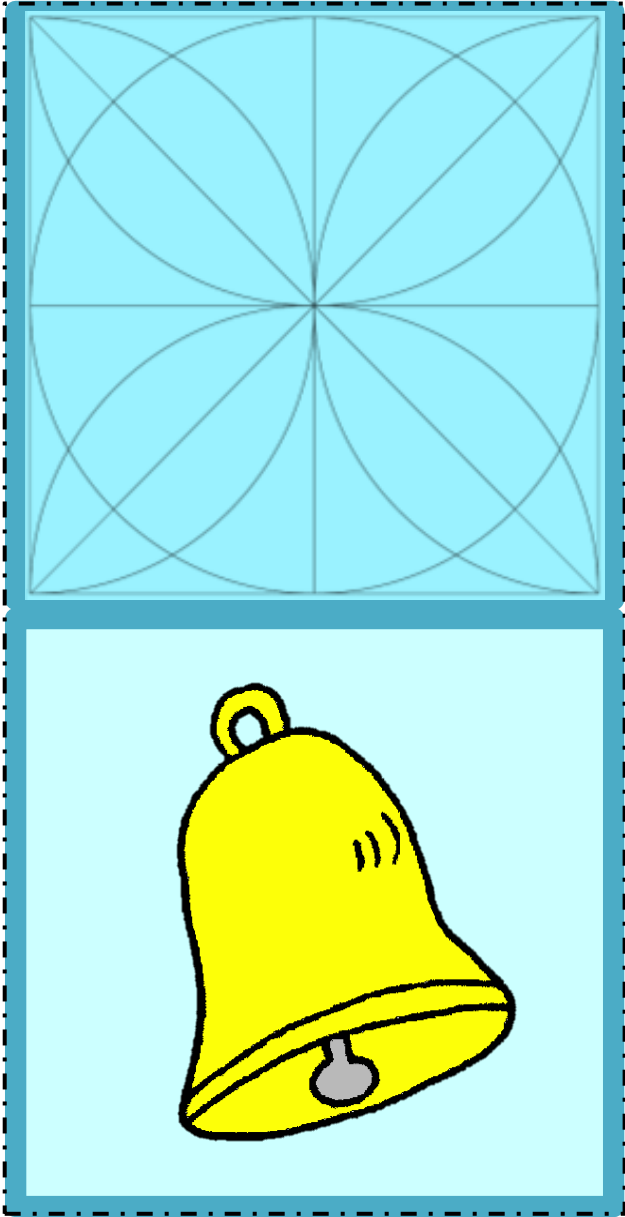
### NIVEAU 2

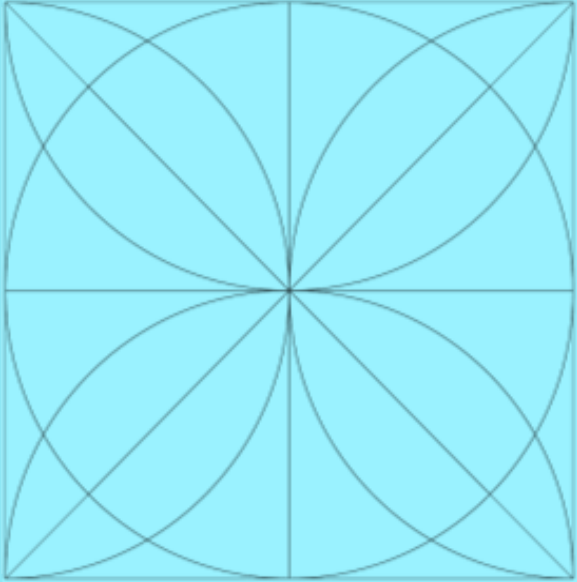
Vous maîtrisez bien le jeu ? Accélérez le rythme, ou passez au niveau 2 :

Retournez 2 cartes en même temps, en laissant bien apparaître les 2 images. Saluez 2 fois à la suite s'il y a lieu (dans l'ordre de votre choix).

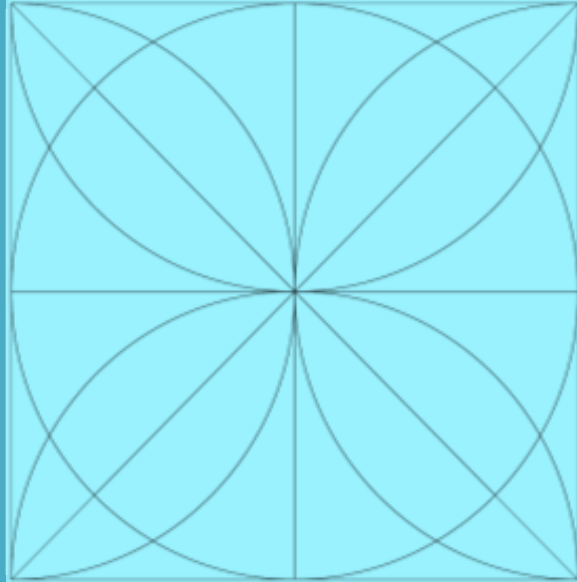




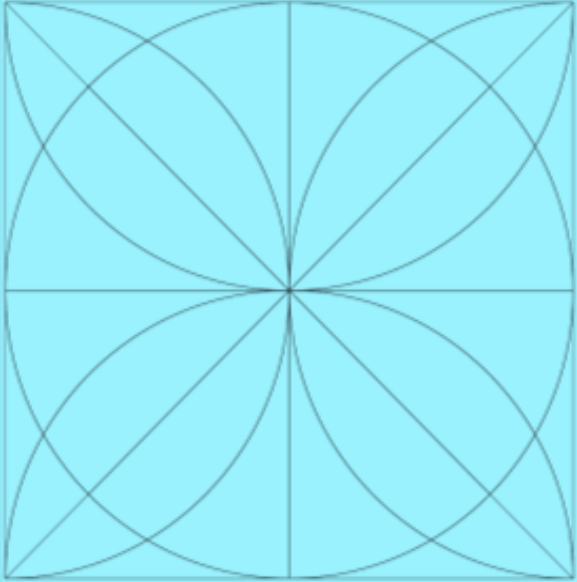




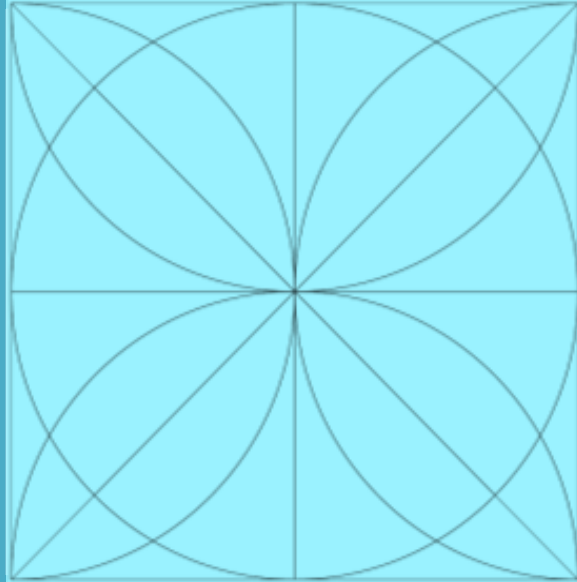
Frère cuisinier



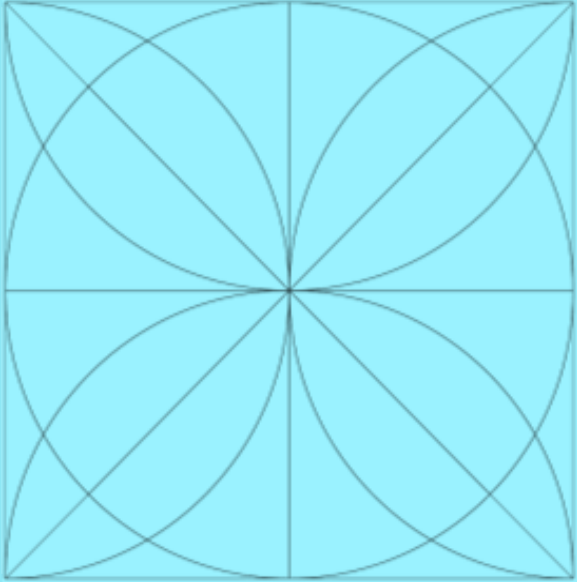
Novice



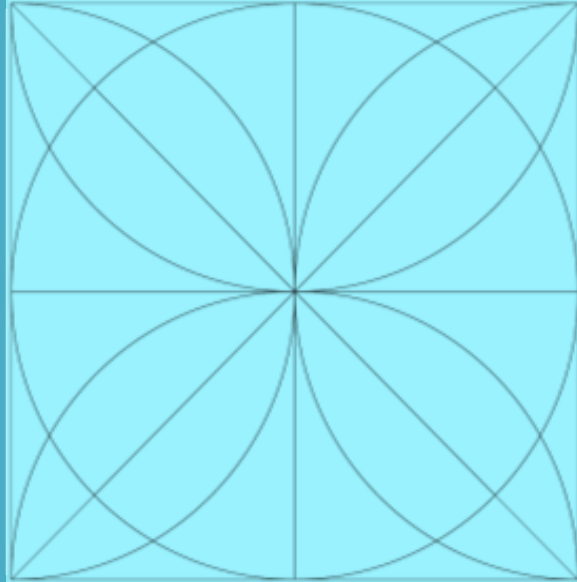
Frère cuisinier



Novice

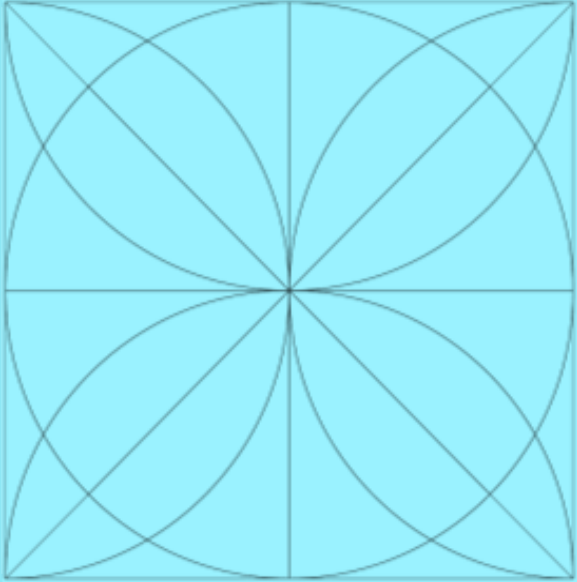


Frère cuisinier

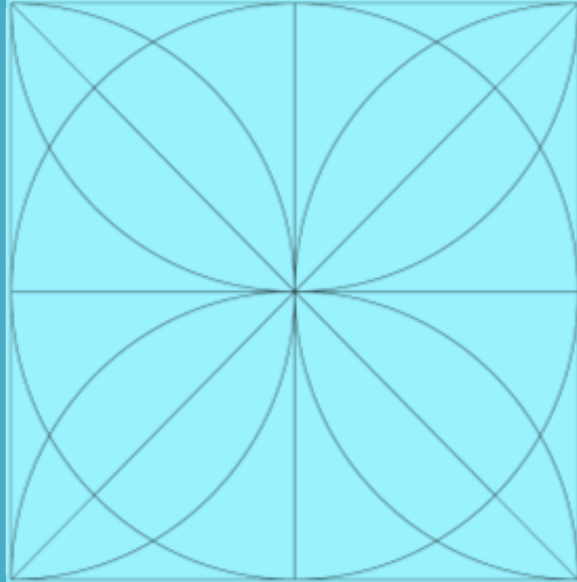


Novice

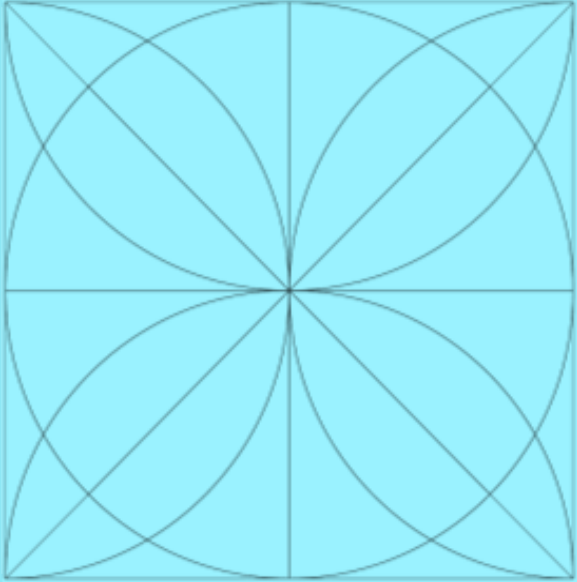




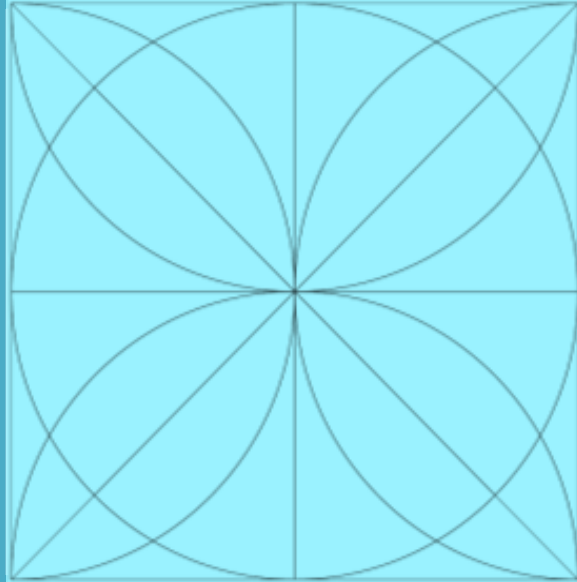
Frère cuisinier



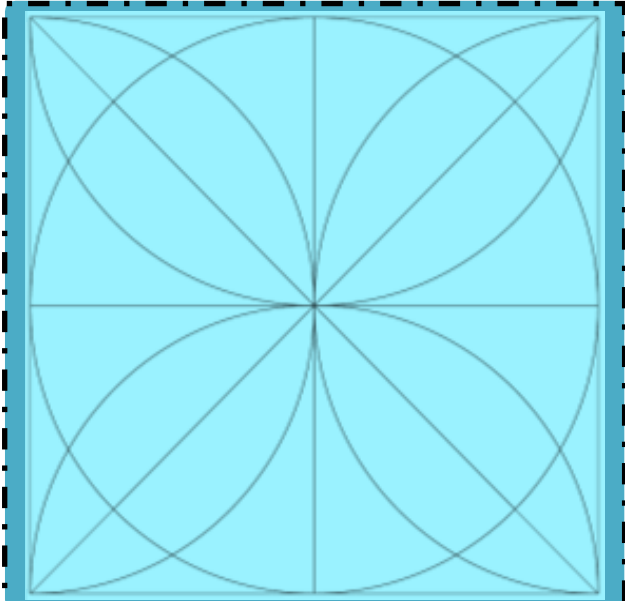
Novice



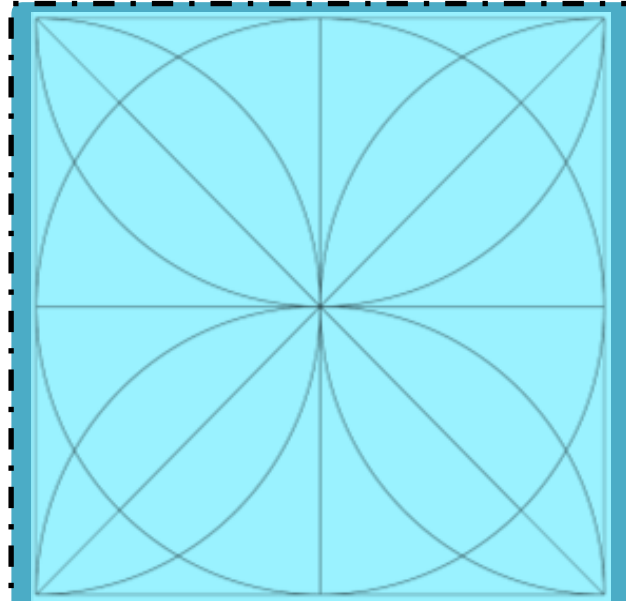
Frère cuisinier



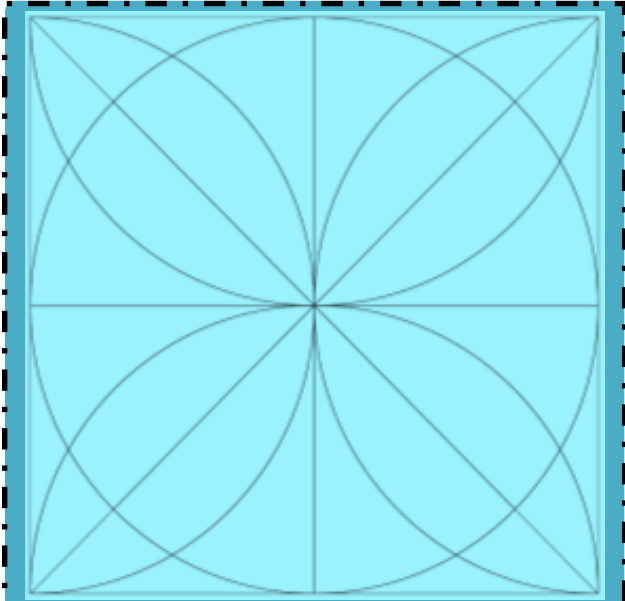
Novice



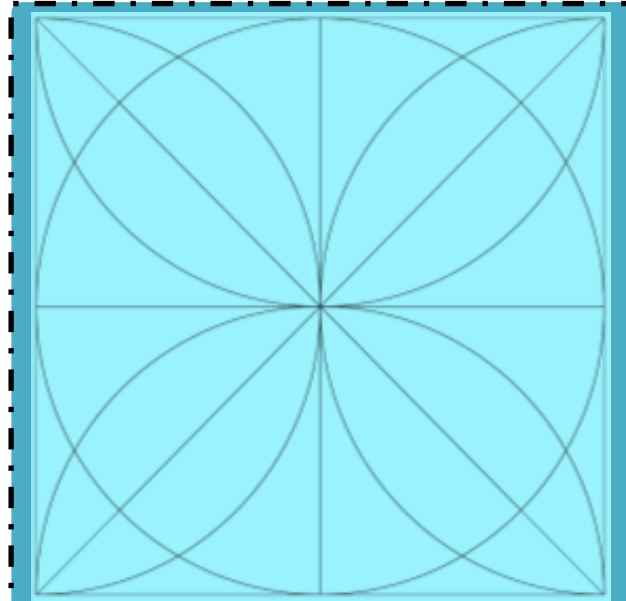
Frère convers



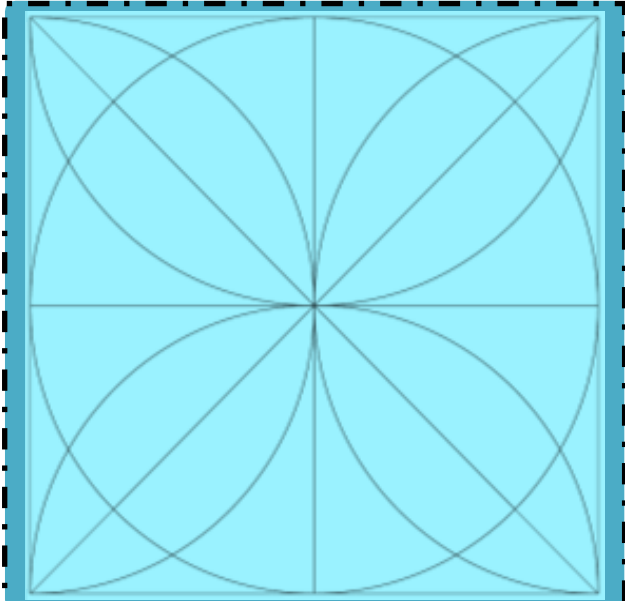
Frère jardinier



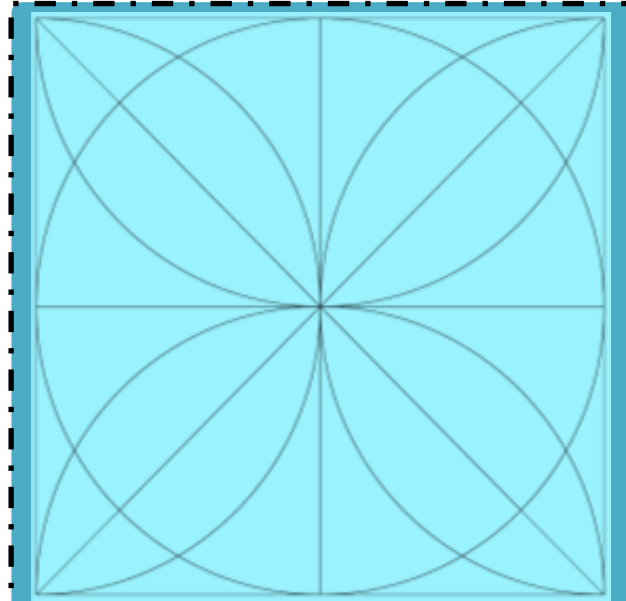
Frère convers



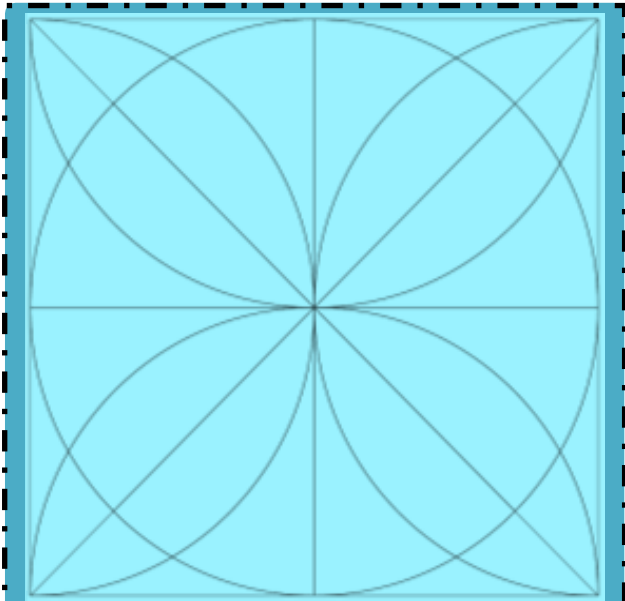
Frère jardinier



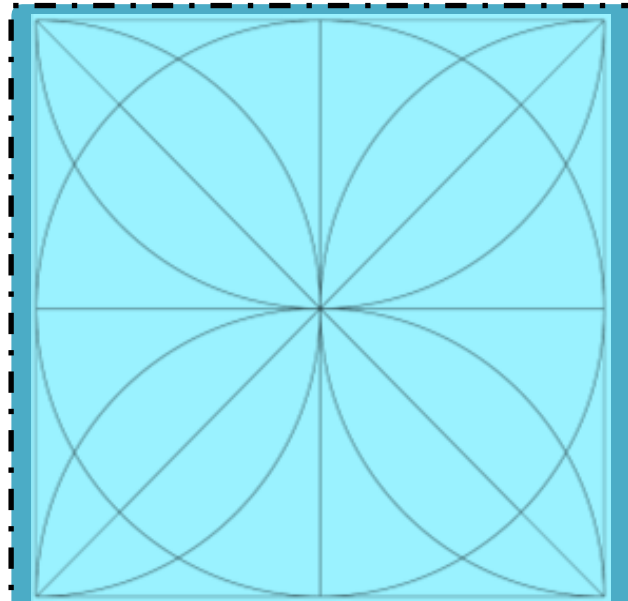
Frère convers



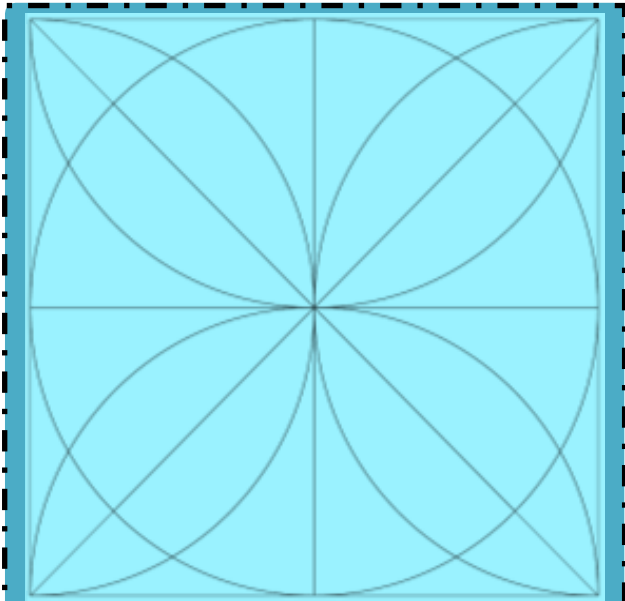
Frère jardinier



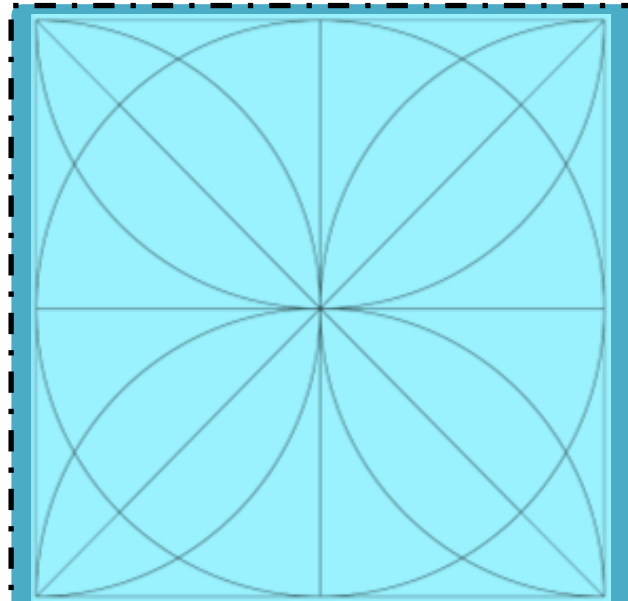
Frère convers



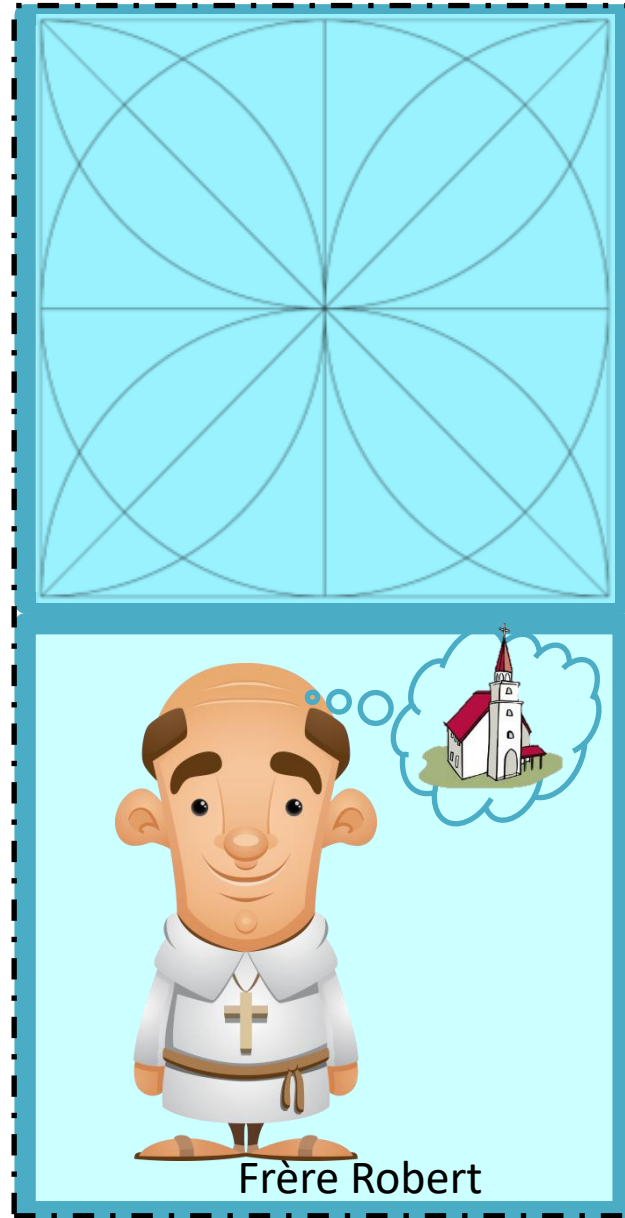
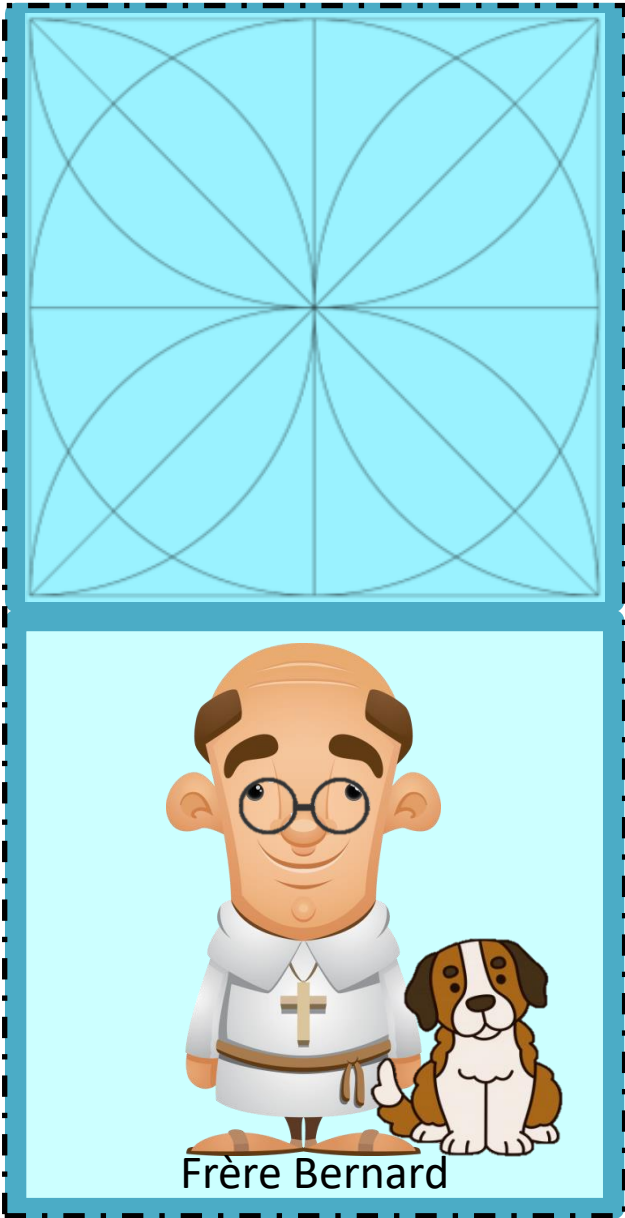
Frère jardinier



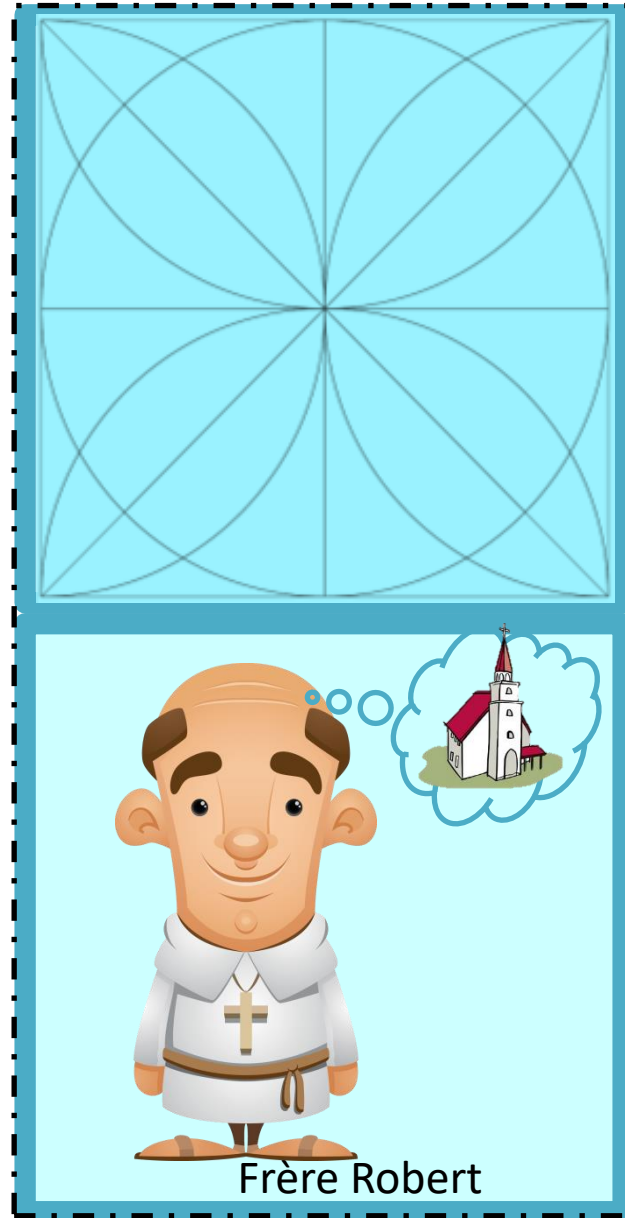
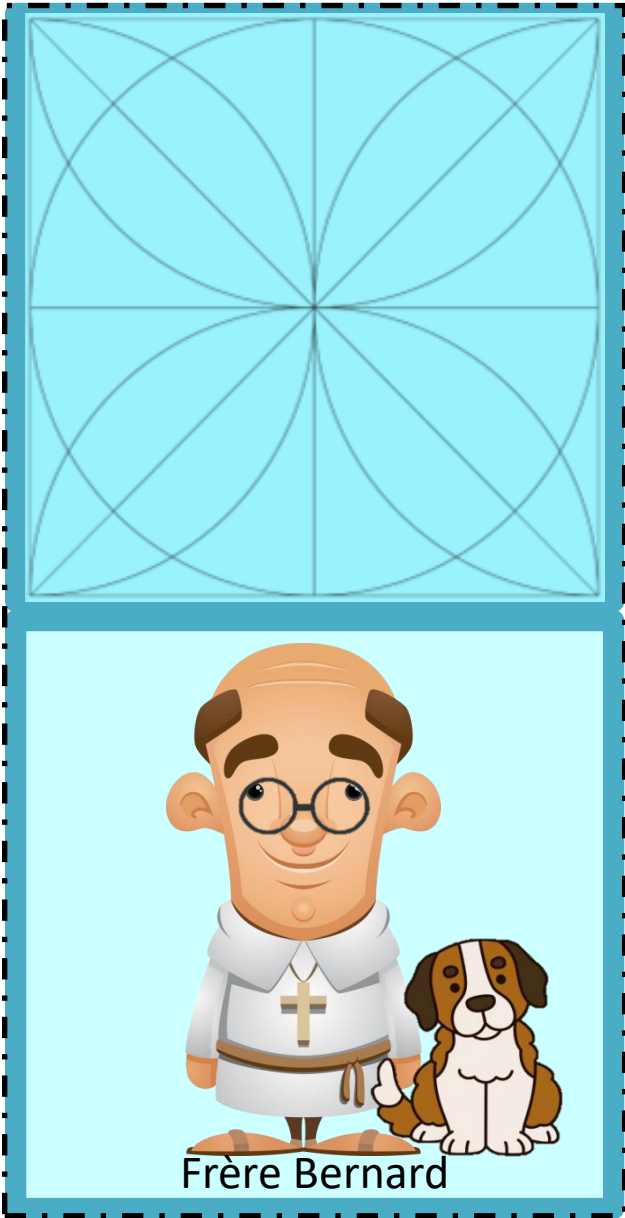
Frère convers

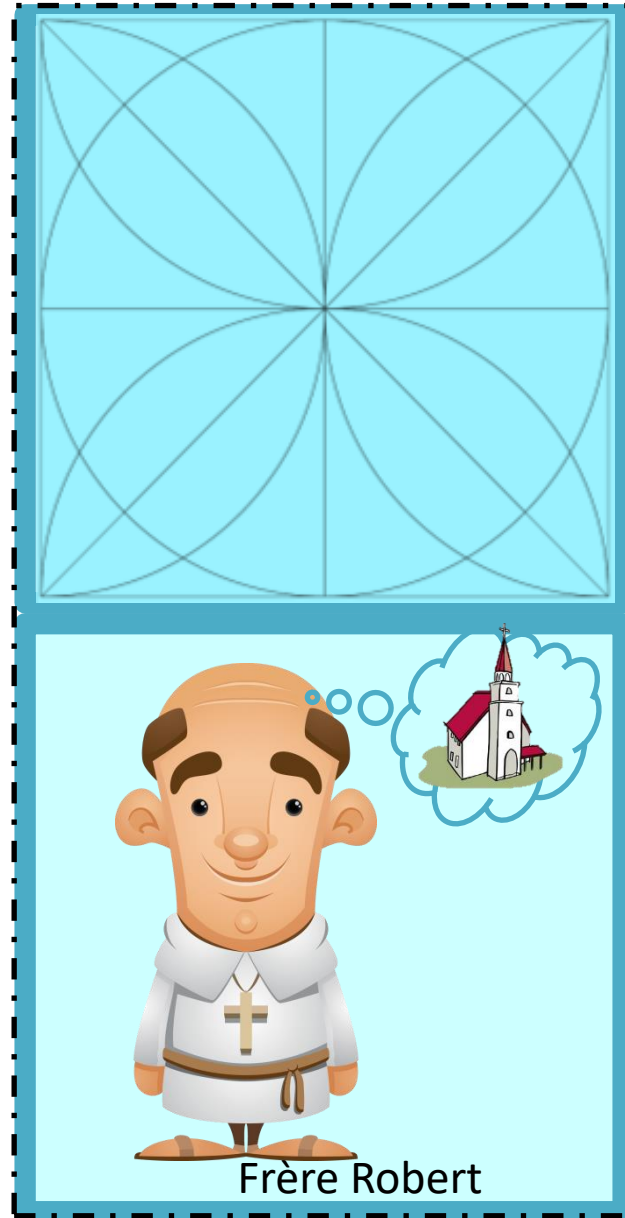
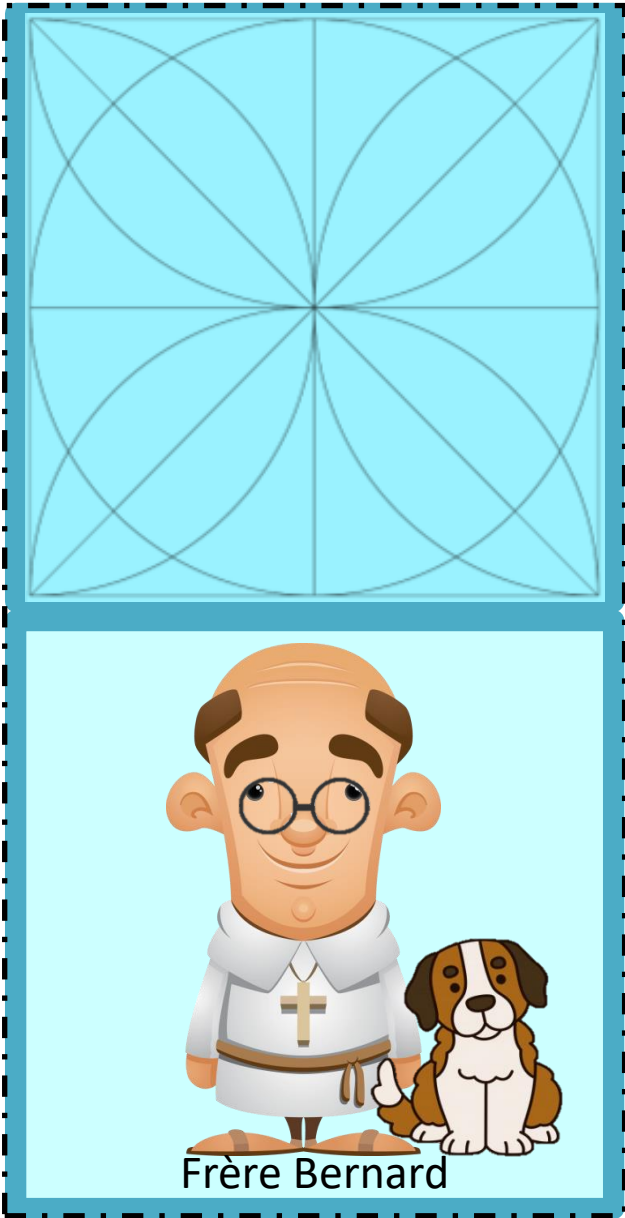


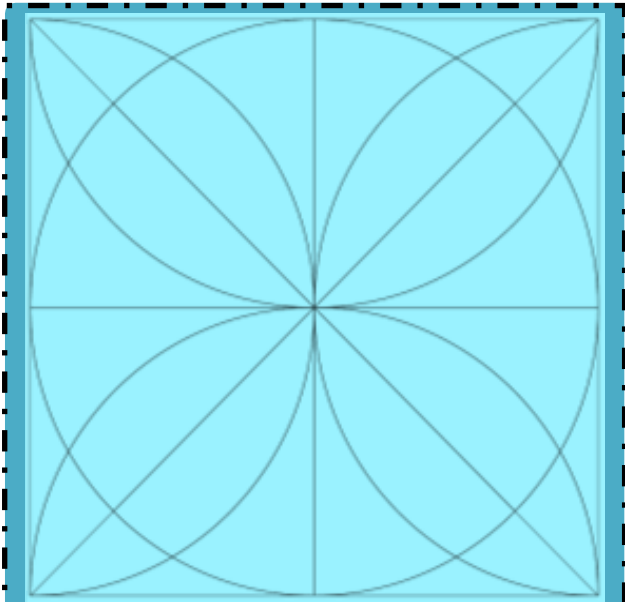
Frère jardinier



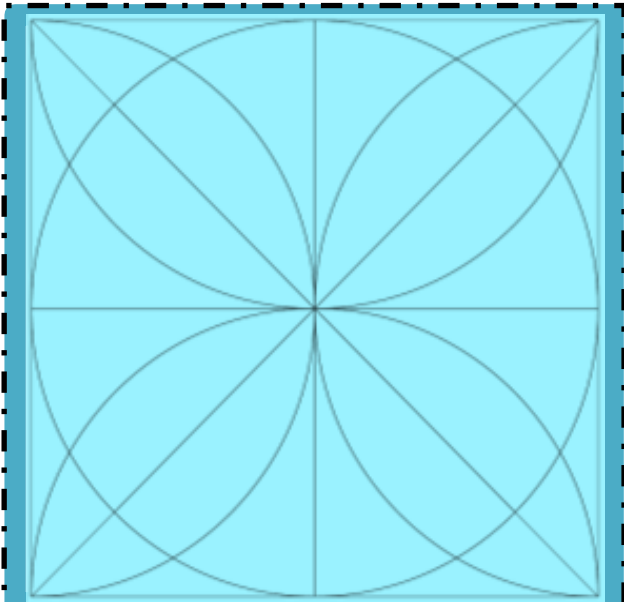




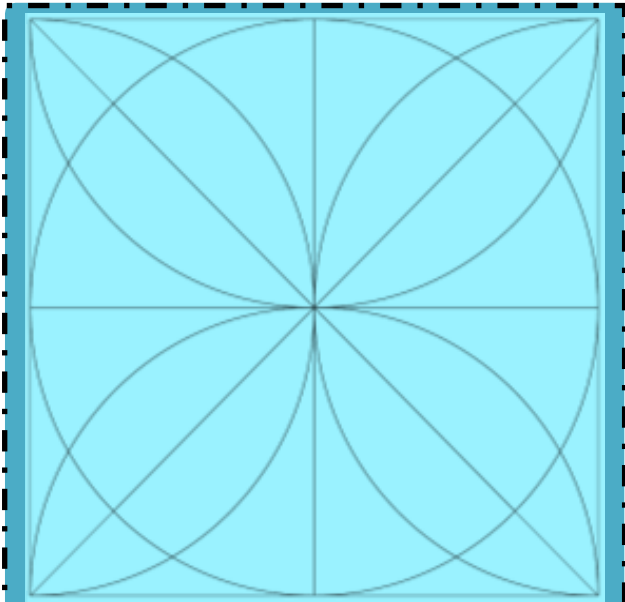




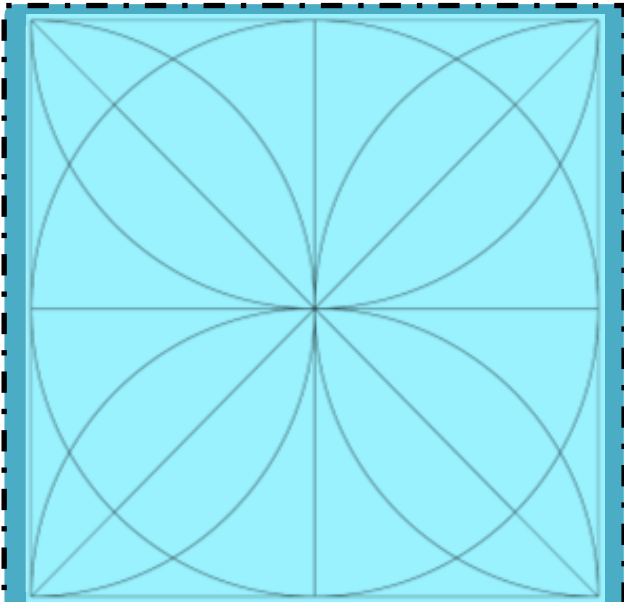
Frère Bernard



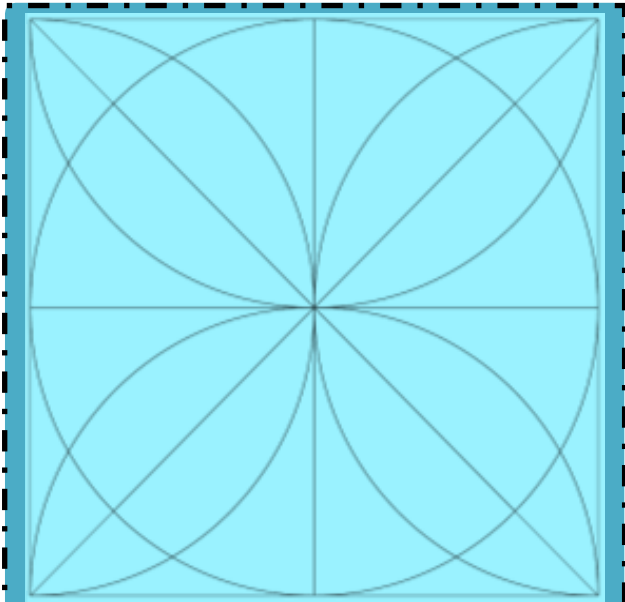
Frère Robert



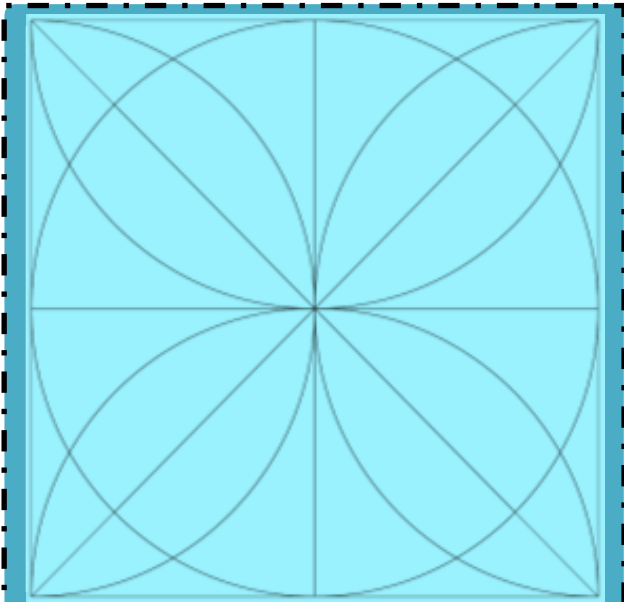
Frère Bernard



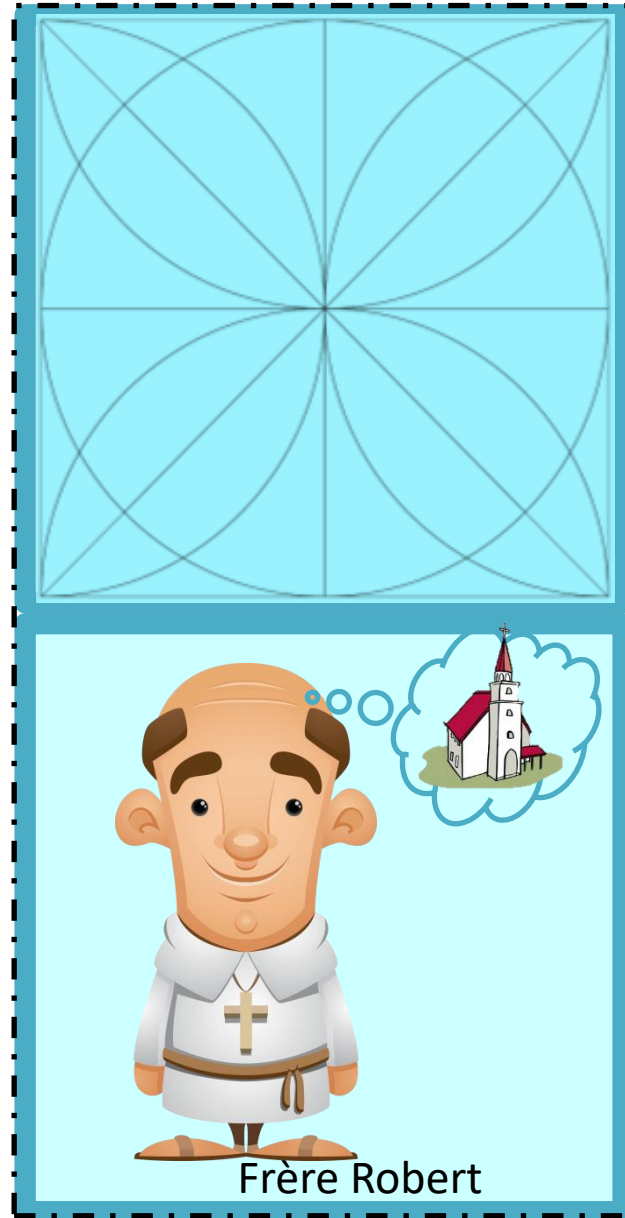
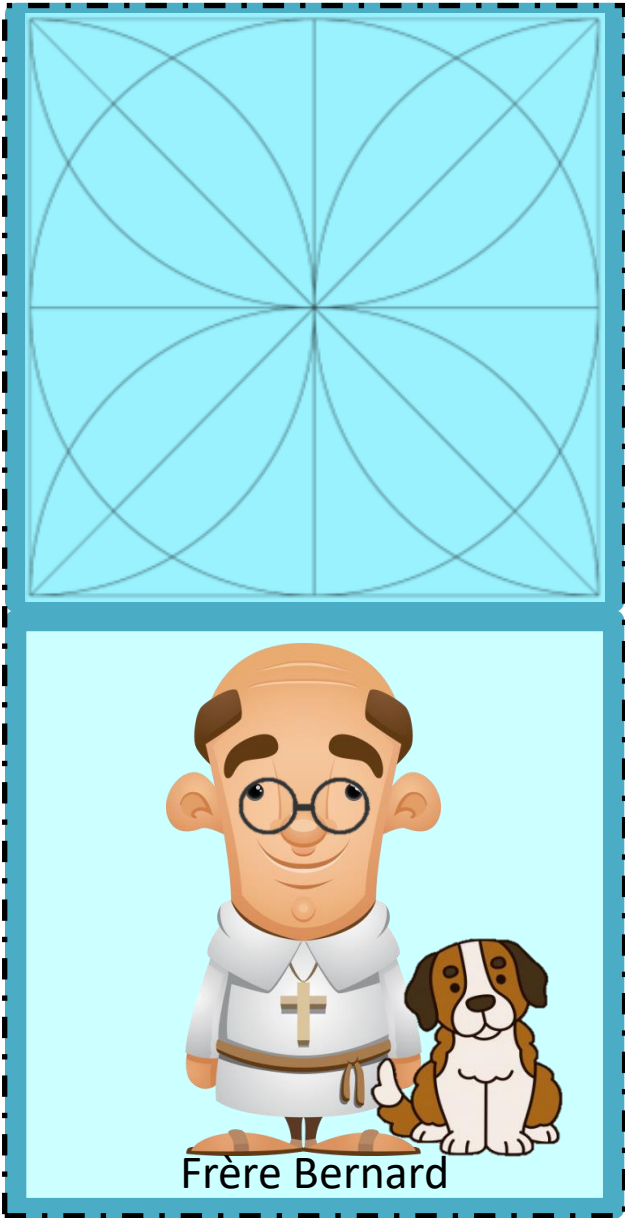
Frère Robert

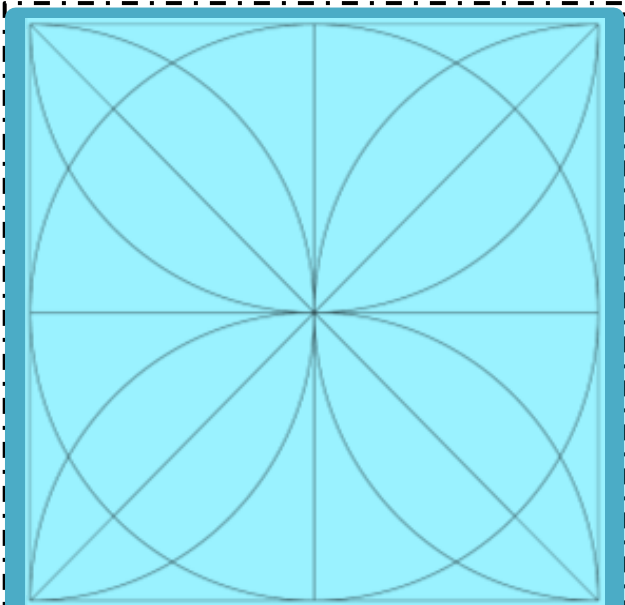


Frère Bernard

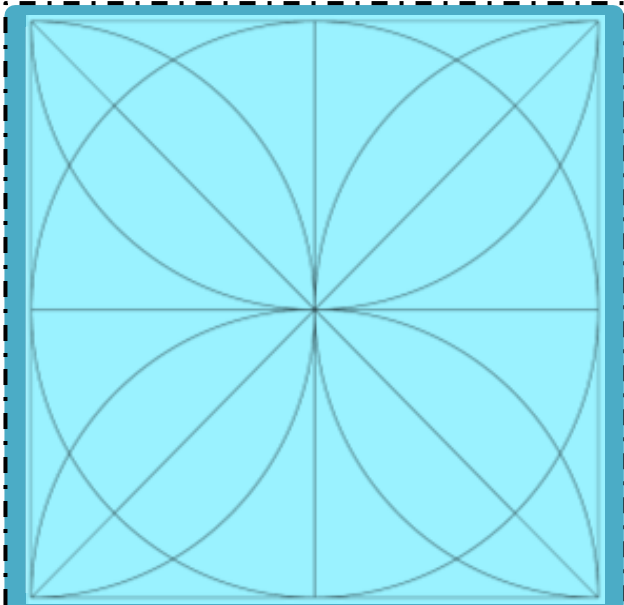


Frère Robert

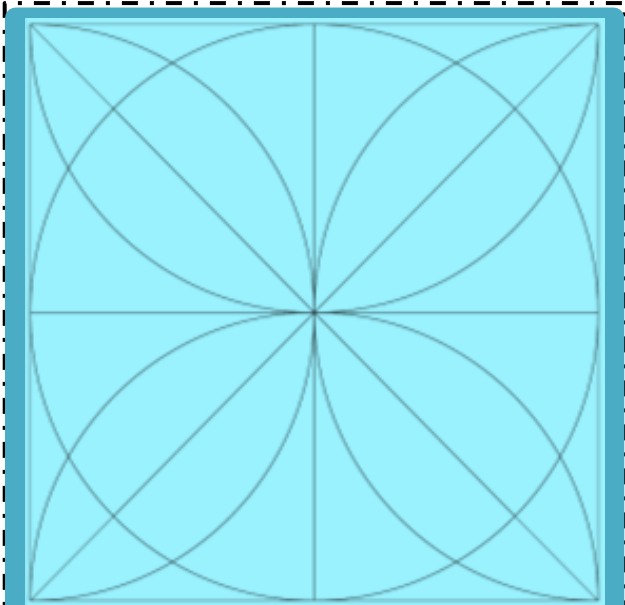




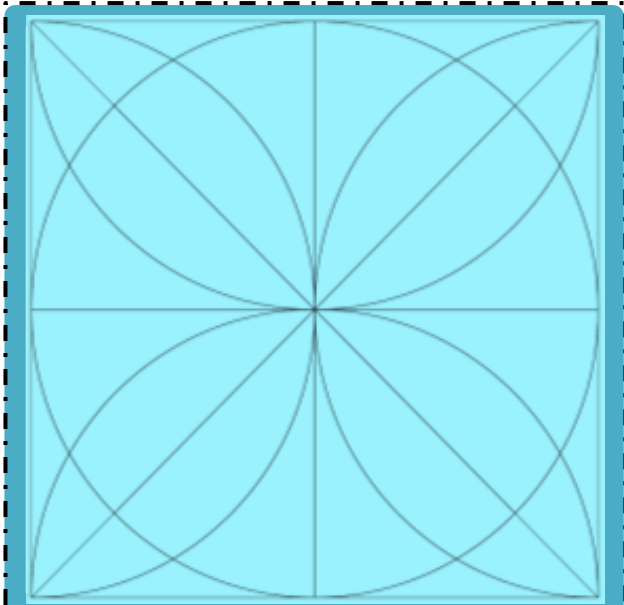
Abbé Etienne



Frère Benoît

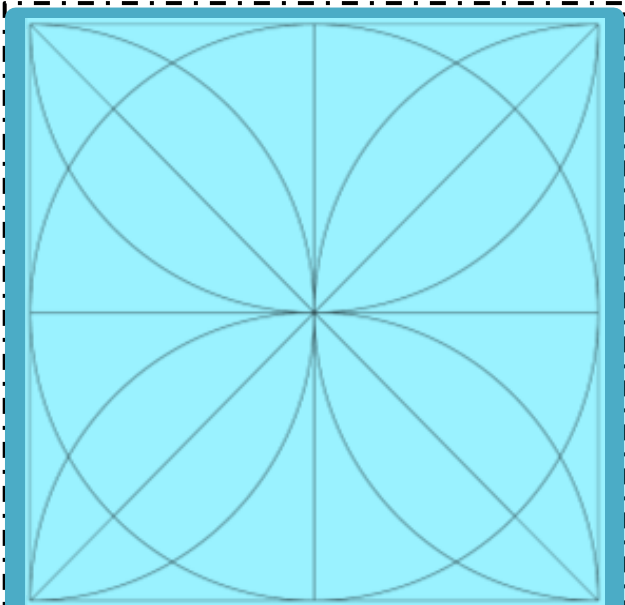


Abbé Etienne

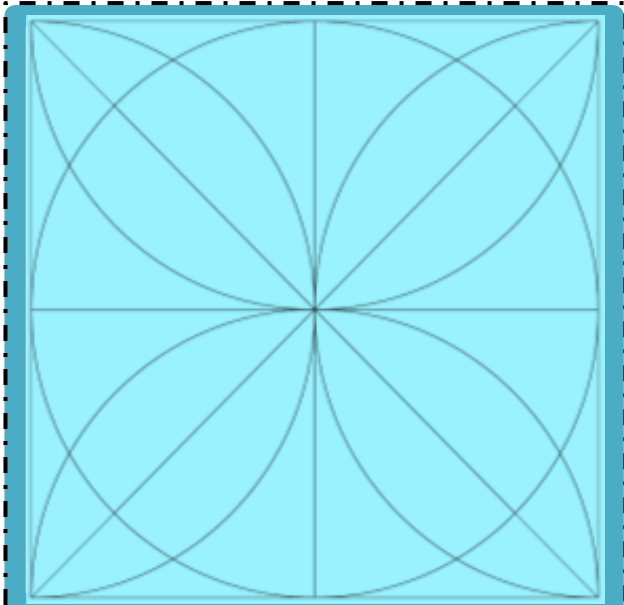


Frère Benoît

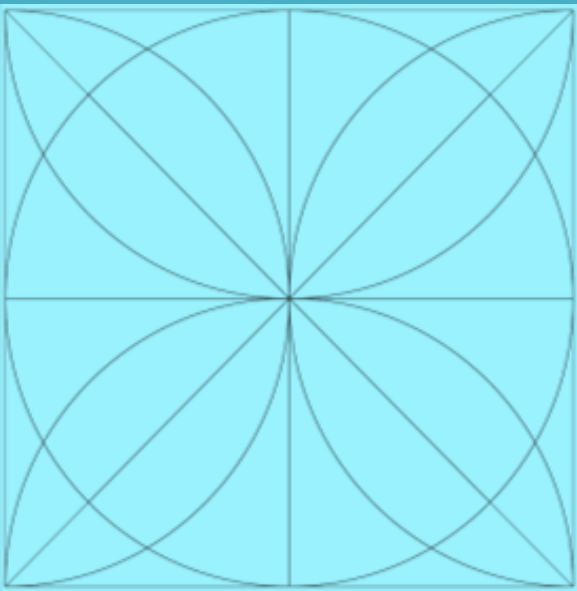




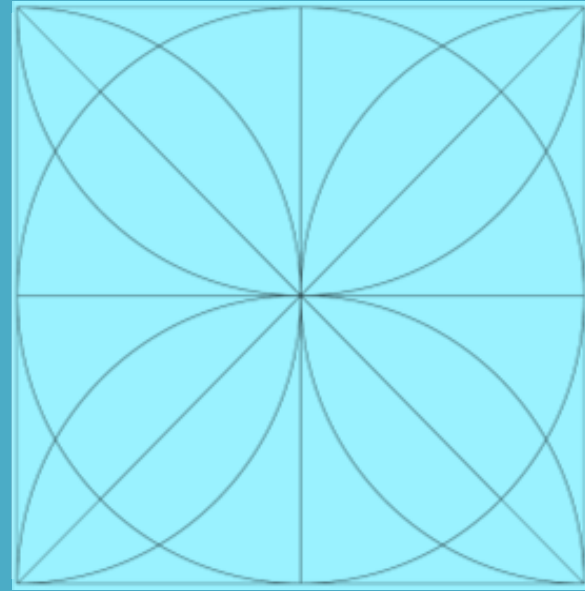
Abbé Etienne



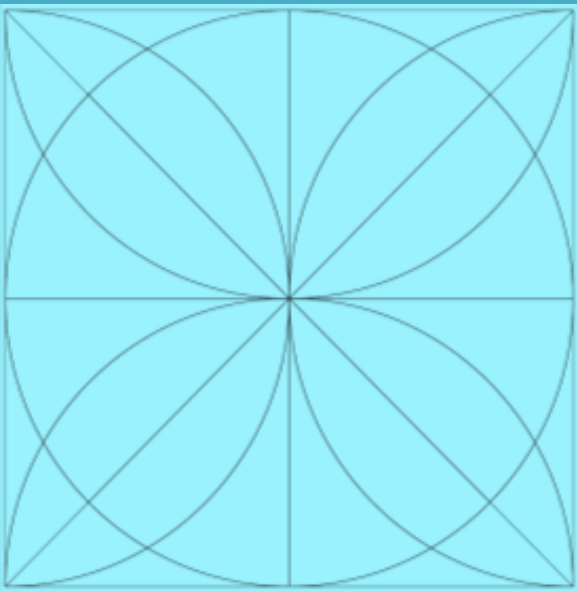
Frère Benoît



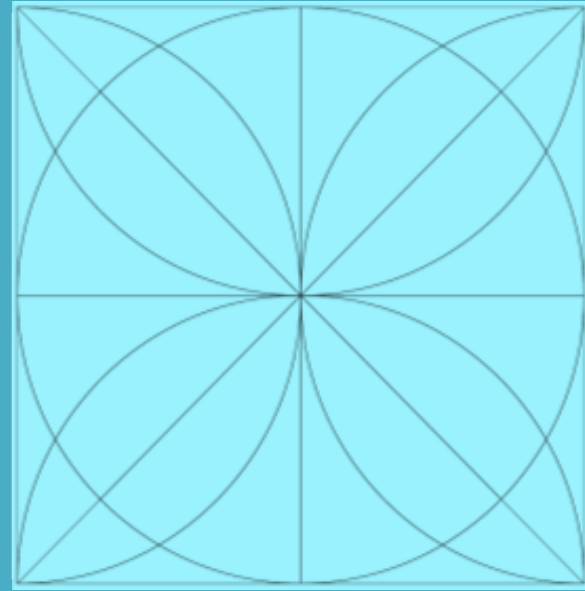
Abbé Etienne



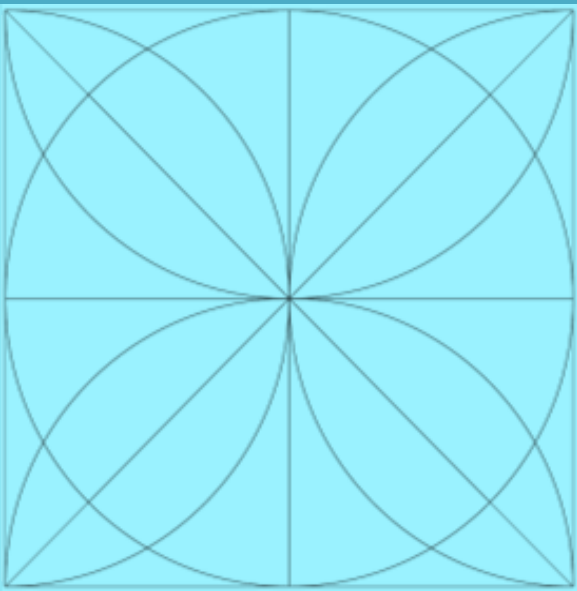
Frère Benoît



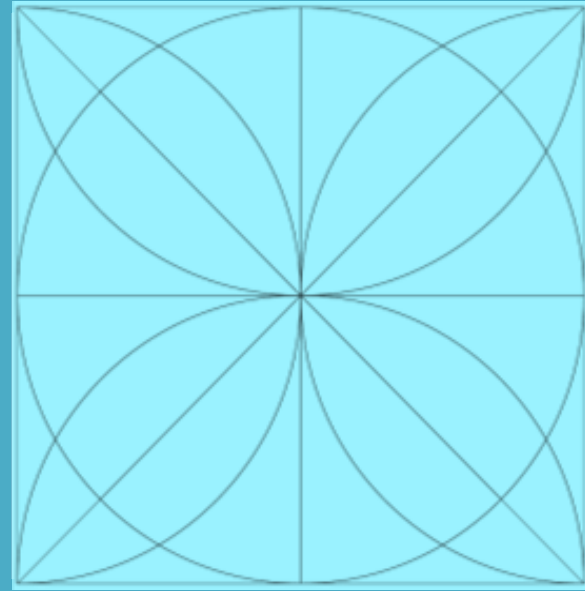
Abbé Etienne



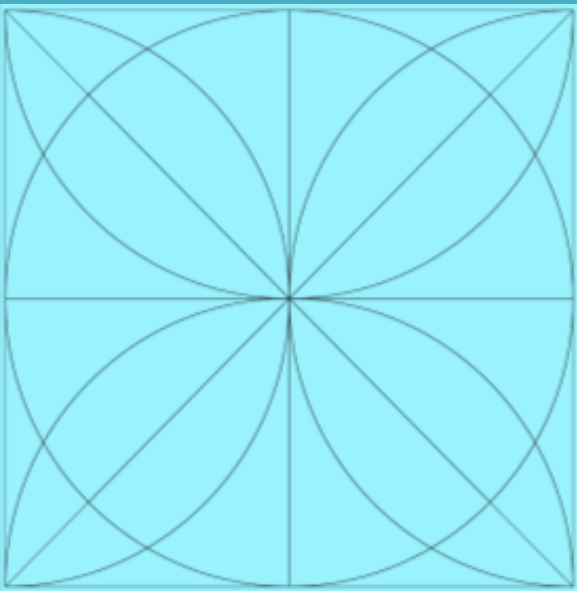
Frère Benoît



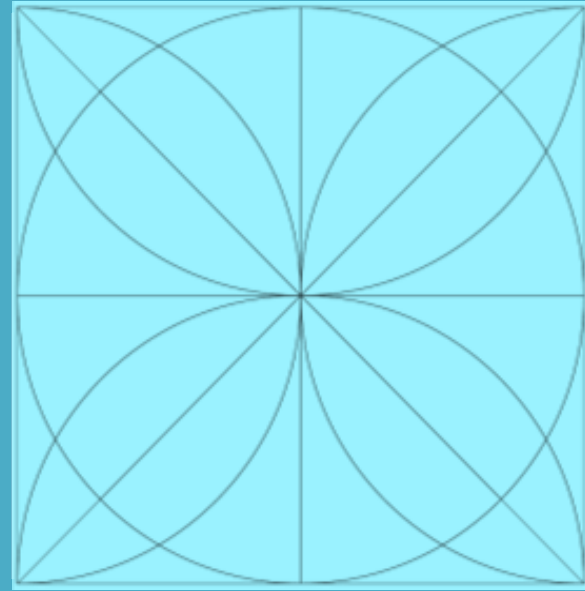
Abbé Etienne



Frère Benoît



Abbé Etienne



Frère Benoît

Oyez Robert  
Règle du jeu



**Abbé Etienne :**  
on dit « Hello »



**Frère Benoît :**  
on met la main  
sur le cœur

Oyez Robert  
Règle du jeu



**Frère Bernard :**  
l'index montre un  
chemin



**Frère Robert :**  
on dit « Oyez Robert »

# Oyez Robert !

## Règle du jeu

### BUT DU JEU

Etre le 1<sup>er</sup> joueur à se débarrasser de ses cartes.

### PREPARATION

Distribuer toutes les cartes. Les joueurs ne regardent pas leurs cartes. Ils les posent en paquet devant eux.

### DEROULEMENT

Le plus jeune commence. Il prend la carte supérieure de son paquet, la retourne, et la pose au milieu. Attention ! Le mouvement de rotation de la carte doit se faire face imprimée dirigée vers le centre du jeu, de manière à ce que tous les joueurs découvrent l'illustration en même temps. Si la carte retournée représente un personnage important (Robert, Etienne, Bernard ou Benoît), tous les joueurs le saluent (comme indiqué plus bas). Si tout le monde a salué sans se tromper, le joueur suivant pose immédiatement une carte sur le tas, et ainsi de suite.

### LES REACTIONS DES JOUEURS

Lorsqu'un joueur se trompe de salut, tarde à le faire, marque une hésitation, salue ou tape alors qu'il n'y a pas lieu de le faire, ou lorsqu'il est le dernier à taper quand une carte « ding deng dong » (cloche) apparaît, il prend toutes les cartes déjà posées, les place sous son propre paquet et relance le jeu.

### FIN DE LA MANCHE

La manche se termine dès qu'un joueur a posé sa dernière carte. Ce joueur marque un point.

### PARTIE LONGUE

Lorsqu'un joueur n'a plus de cartes, il continue de participer au jeu en saluant comme il se doit. Ainsi, s'il se trompe (ou tape le dernier sur une carte « ding deng dong » (cloche)), il récupère les cartes déjà posées. La manche se termine lorsqu'il ne reste qu'un joueur avec des cartes en sa possession. Ce joueur marque alors 1 point de malus. Le gagnant est le joueur qui, après plusieurs manches, a le score le plus bas.

### NIVEAU 2

Vous maîtrisez bien le jeu ? Accélérez le rythme, ou passez au niveau 2 : Retournez 2 cartes en même temps, en laissant bien apparaître les 2 images. Saluez 2 fois à la suite s'il y a lieu (dans l'ordre de votre choix).