

# LE DRAME DES PYJAMAS

Author Dirk Andreas Taube  
Illustrator Gediminas Akelaitis



3-5 joueurs à partir de 6 ans.  
Durée du jeu : environ 15 min.  
Avec une variante simplifiée des règles du jeu pour les enfants à partir de 3 ans.

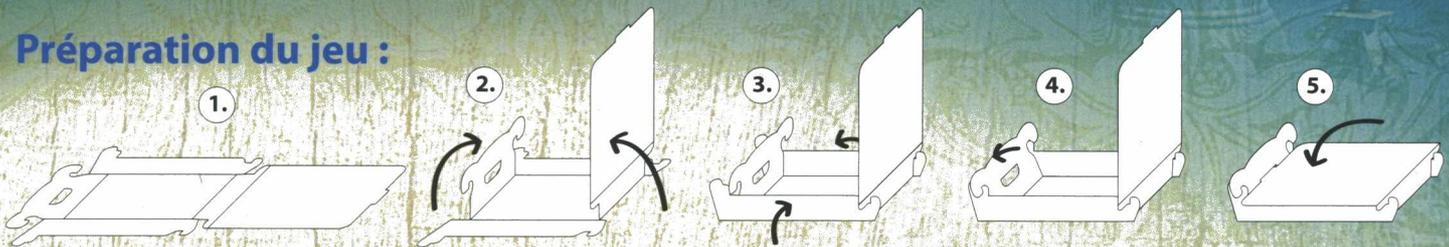
Les membres de la famille royale se préparent à aller se coucher, mais ils n'arrivent pas à se décider sur la couleur de leurs vêtements de nuit, ils changent donc en permanence. Ainsi, ils doivent donc à chaque fois descendre du lit, mettre un nouveau pyjama ou chemise de nuit, puis se remettre au lit. Toutefois, le fantôme du château apparaît, tous filent se cacher sous la couette. Mais stop, où est maintenant le roi et qui était habillé en bleu : le roi ou la princesse ? Peut-être les deux ? Qui l'a mémorisé ?

C'est un jeu d'observation particulier : les couleurs et les lits des membres de la famille changent au cours du jeu.

La boîte contient :

5 lits, 1 couette,  
50 cartes (5 x 8 = 40 membres de la famille royale, 3 bouffons et 7 fantômes du château),  
36 pièces d'or, 6 jetons joker,  
Règles du jeu

## Préparation du jeu :



Les lits sont disposés l'un à côté de l'autre au milieu de la table. La couette est donnée au joueur le plus âgé. Le tas de cartes est **très minutieusement** mélangé et posé faces retournées au milieu de la table afin que tous les joueurs puissent l'atteindre (Fig. 1). Le tas de pièces d'or retournées (côté pile) est posé à côté.

Chaque joueur reçoit un jeton joker (niveau de jeu « difficile »).  
Différents niveaux de jeu peuvent être choisis :

### Facile

3 lits – **sans déplacement des lits**  
(retirer 2 membres de la famille)  
À partir de 3 ans  
(Déroulement du jeu A,C,D)

### Moyen

4 lits – **avec déplacement des lits**  
(retirer 1 membre de la famille)  
À partir de 4-5 ans  
(Déroulement du jeu A,B,C,D)

### Difficile

5 lits – **avec déplacement des lits**  
**Avec joker**  
À partir de 6-7 ans  
(Déroulement du jeu A,B,C,D)

Fig. 1



## Jeu

Le joueur avec la couette commence à jouer. On joue selon le sens des aiguilles d'une montre.

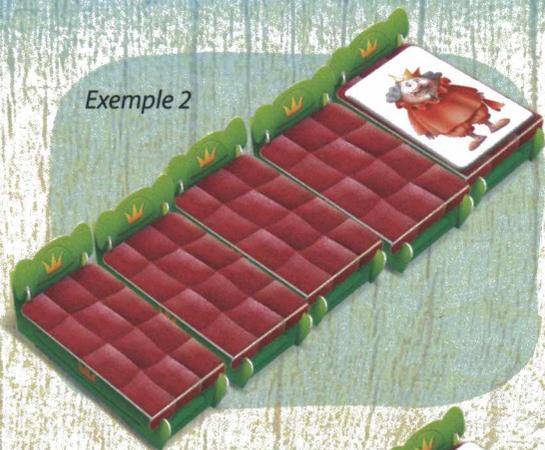
**B. Alternance des vêtements de nuit** : les joueurs tirent à tour de rôle la carte d'un membre de la famille royale, la retournent et couche le personnage royal sur le lit de ce même personnage (la carte du roi est toujours posée sur le roi, celle du chien royal sur le chien, etc.) (Attention : comme les lits sont encore vides au début du jeu, le « nouveau » membre de la famille est couché dans le lit non occupé à droite (Exemple 2). Si un bouffon est tiré au début du jeu, la carte est remis dans le tas et le joueur prend une nouvelle carte.)

**B. Déplacement des lits** : lorsqu'un nouveau personnage est couché sur le lit libre à gauche du lit déjà occupé, ce lit est retiré de la rangée de lits et posé sur le bord à droite (nous posons toujours du même côté). La rangée est de nouveau poussée pour que les lits soient les uns à côté des autres. Les lits sont déplacés comme les exemples 3 à 4.

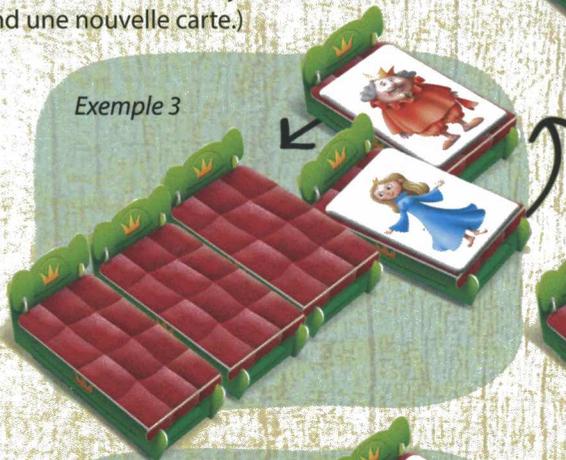
**C. Fantôme du château** : si la carte du fantôme du château est tirée, elle est immédiatement posée à un endroit bien visible de tous (Exemple 5). Le joueur avec la couette recouvre rapidement tous les lits pour qu'on ne voit plus qui est couché (Exemple 6).

**D.** Le joueur avec la couette prend dans le tas de pièces autant de pièces que de joueurs (sauf pour lui) et les pose retournées sur la table (par ex., lorsqu'il y a 4 joueurs, 3 pièces sont retournées). Un personnage ou la couleur d'un vêtement de nuit est représenté sur celles-ci (Exemple 7).

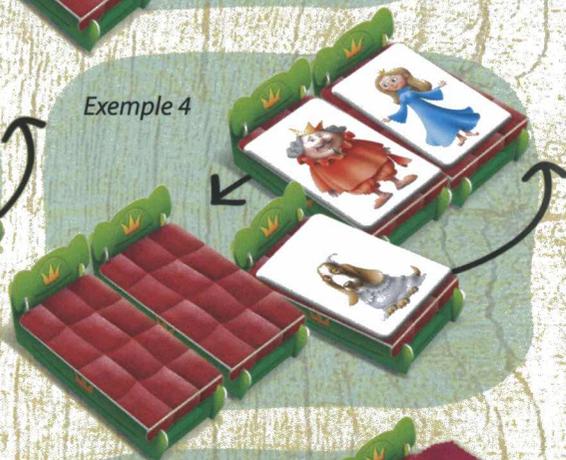
Exemple 2



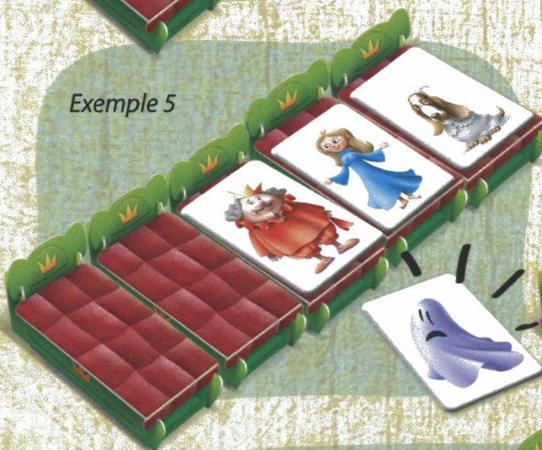
Exemple 3



Exemple 4



Exemple 5



Exemple 6



Exemple 7



Dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur à gauche du joueur avec la couette, chaque joueur choisit une pièce retournée (personne ou couleur) et la pose à côté du lit recouvert de la couette à l'endroit où il pense que se trouve le personnage représenté sur la pièce ou le personnage portant le vêtement de nuit de la couleur représentée sur la pièce (Exemple 8).

Le joueur qui a posé la couette ne prend pas de pièce.

Si le joueur doute de son choix, il peut poser un joker à côté du lit choisi (Exemple 9).

Si le joueur pense que le personnage (ou la couleur) ne se trouve pas sur les lits recouverts, il pose la pièce devant lui. Dans ce cas, il peut aussi poser un joker (Exemple 10).

Il est possible de poser plusieurs pièces près du même lit.

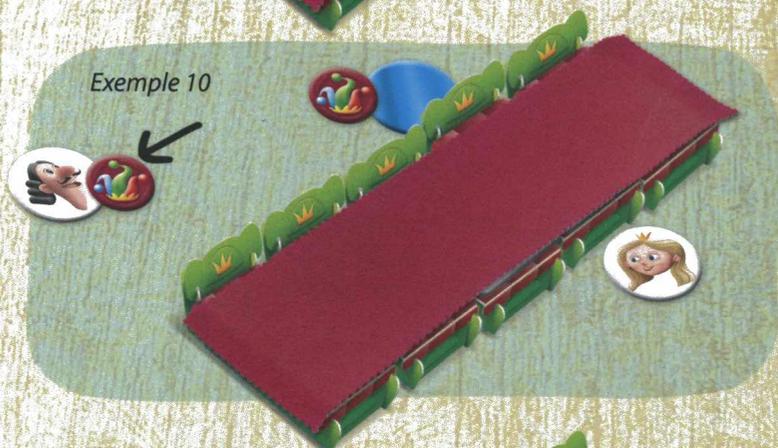
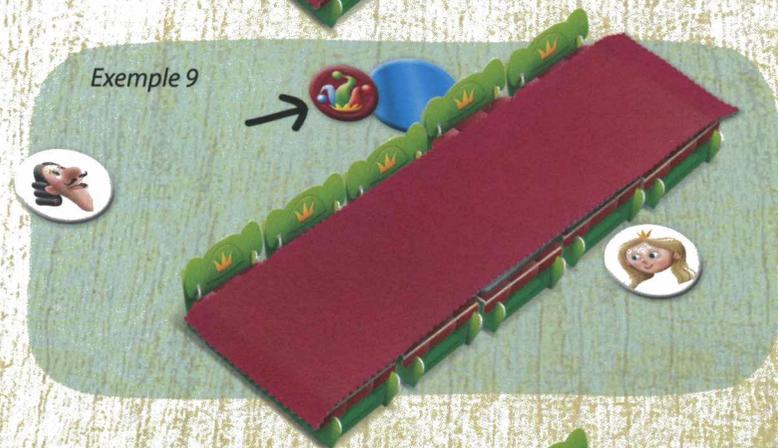
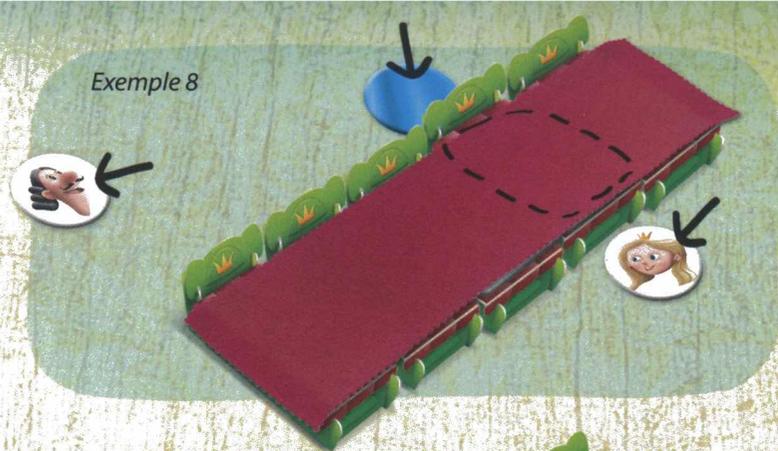
Lorsque tous les joueurs posent leur pièce, le joueur qui a posé la couette sur les lits la retire avec précaution Kai (Exemple 11). Il est maintenant possible de comparer et voir celui qui a bien deviné.

Le joueur qui a bien deviné reçoit une pièce (un point). Si le joueur avait aussi bien posé le joker, il reçoit du tas de pièces une pièce *supplémentaire* (en tout 2 points). Si le joueur n'a pas deviné, la pièce est mise de côté (0 point). S'il a aussi mal posé le joker, il doit rendre une des pièces gagnées (- 1 point).

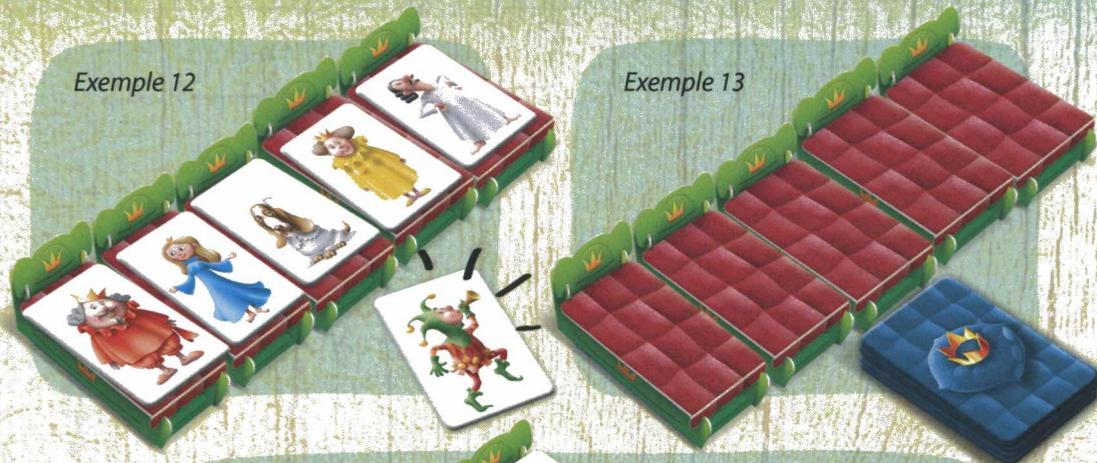
La carte du fantôme reste retournée sur la table.

Chacun récupère son joker.

La couette est passée au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.



**Le bouffon :** lorsqu'est retournée la **carte du bouffon**, tous veulent voir son spectacle et sautent des lits. Tous les lits se vident et les cartes des membres de la famille sont mises de côté (Exemples 12 à 13). Le jeu continue.



## Fin du jeu :

Lorsque le septième fantôme du château est retourné (dernière possibilité d'obtenir des pièces), le jeu prend fin après la fin du tour (Exemple 14). Le jeu prend également fin lorsqu'il ne reste plus de grandes cartes ou de pièces.

Le joueur qui a réuni le plus de pièces (points) gagne.



## Variante simple à partir de 3 ans

**Préparation.** Trois lits sont disposés au milieu de la table. Le tas de cartes est trié et deux personnages sont retirés en en laissant seulement trois, les cartes sont alors minutieusement mélangées et posé faces retournées au milieu de la table afin que tous les joueurs puissent l'atteindre. La couette est donnée au joueur le plus âgé. Le tas de pièces d'or retournées (côté pile) est posé à côté. Les jetons joker ne sont pas nécessaires dans cette variante du jeu (Exemple 15).

Le déroulement du jeu est le même que le jeu standard, mais il ne faut pas déplacer les lits.

