



# PIROUETTE CACAHUÈTE

4-99 ans

2-4 joueurs

15 min

48 cartes

## But du jeu



Sauras-tu enchaîner les pirouettes  et les cacahuètes  sans te tromper ? Le gagnant s'envolera dans un avion à réaction !

## Déroulement du jeu

Les cartes sont mélangées et empilées face cachée au milieu des joueurs.



**Le premier joueur** retourne la première carte de la pioche. Il dit ou fait ce qu'il voit sur la carte et finit sa phrase par « *Pirouette Cacahuète* ». Par exemple : « *Il était une maison en carton, Pirouette Cacahuète* ».

**Le deuxième joueur** répète le mot  ou refait l'action  du premier joueur, puis retourne une nouvelle carte en la posant sur la précédente. Il dit ou fait ce qui est indiqué et finit sa phrase par « *Pirouette Cacahuète* ».



Par exemple : « *Il était une maison en carton* », le joueur lève les deux bras, « *Pirouette Cacahuète !* ».

**Le troisième joueur** répète le mot ou refait l'action dans l'ordre des 2 premières cartes posées (sans les soulever bien évidemment !), puis retourne une nouvelle carte qu'il décrit et termine par « *Pirouette Cacahuète !* ».



Par exemple : « *Il était une maison en carton* », le joueur lève les deux bras, « *et du fil doré, Pirouette Cacahuète !* ».



Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur se trompe. Quand un joueur se trompe, les cartes sont défaussées et le **joueur précédent** gagne un « avion à réaction » : il prend une carte dans la défausse et la pose côté « avion » devant lui.



## Fin du jeu

- Une partie se joue en **5 tours** (ou plus selon le temps dont vous disposez). Quand il n'y a plus de cartes dans la pioche, on reprend les cartes de la défausse après les avoir mélangées.
- C'est le joueur qui a le plus grand nombre d'avions à réaction qui gagne la partie.

## Pour les plus jeunes

- Vous pouvez séparer les **cartes Pirouette**  des **cartes Cacahuète**  et ne jouer qu'avec l'une ou l'autre série.
- Les mots peuvent être dits et les actions faites dans le désordre, du moment qu'aucune carte n'a été oubliée.
- Vous pouvez simplifier les consignes « lève le bras, la jambe » sans préciser gauche ou droite.

 Nathan

Un jeu créé par *Les Fées Hilares*  
Illustré par Mélanie Luthringer

© 2013 Diset - Développement Nathan

Fabriqué et distribué sous licence marque Nathan® par Diset, S.A.  
Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca, 08040 Barcelone, Espagne.  
Groupe Jumbodiset - [www.diset.fr](http://www.diset.fr)

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur [jeux.nathan.fr](http://jeux.nathan.fr)

service consommateurs : [info.fr@jumbodiset.com](mailto:info.fr@jumbodiset.com)

réf. 31 491