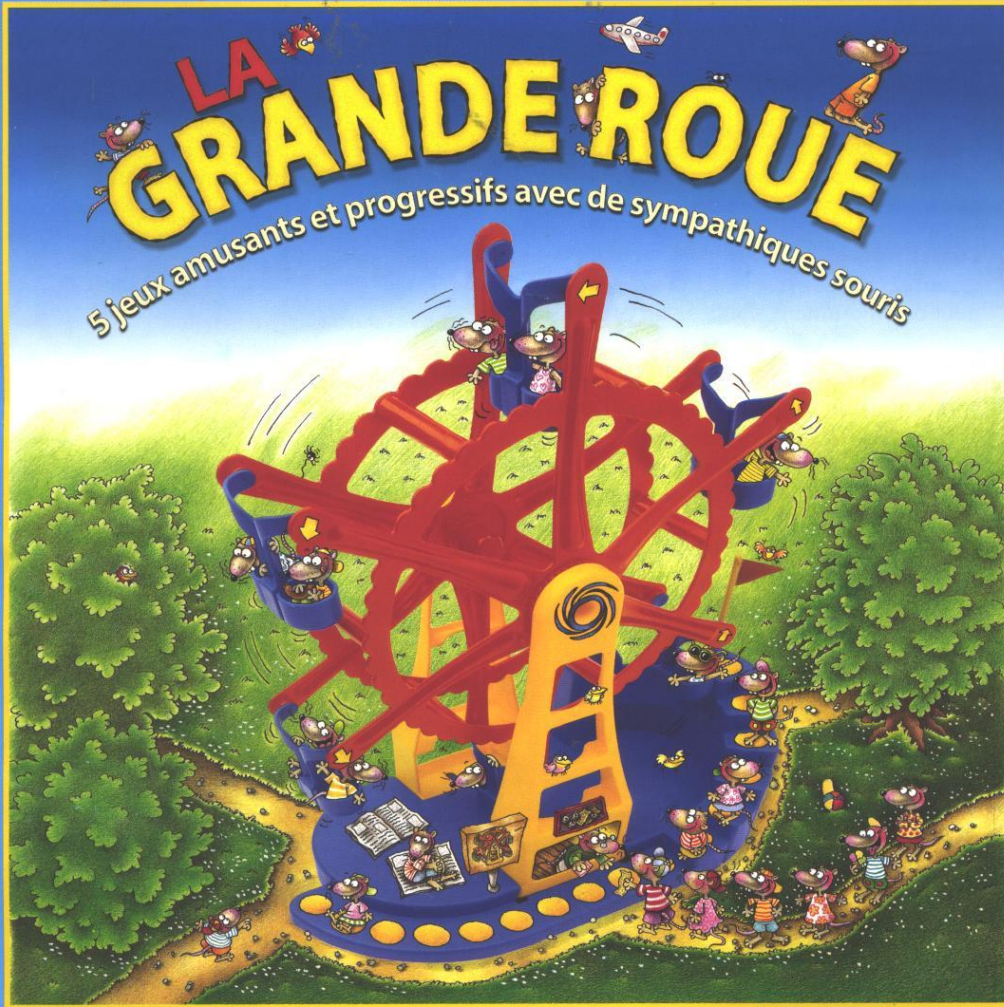




# LA GRANDE ROUE

5 jeux amusants et progressifs avec de sympathiques souris



## 5 jeux amusants et progressifs pour enfants de 3<sup>1/2</sup> à 7 ans



Quand une bande de petites souris de toutes les couleurs se donnent rendez-vous autour de la grande roue, cela tourne vite à la folie ! Un jeu amusant chasse l'autre : du plus simple pour les plus jeunes à partir de 3<sup>1/2</sup> ans, au plus passionnant pour les enfants jusqu'à 7 ans.

### Contenu

1 grande roue avec 6 nacelles  
16 souris de 4 couleurs

1 dé avec les faces 1, 1, 2, 2, 3, 3  
20 jetons

*Les dessins sous les souris  
ne sont importants que pour le jeu  
Souris gourmandes.*

*Les couleurs des ballons ne sont  
importantes que dans le jeu  
La roue secrète.*

Ravensburger

## Montage de la roue

La grande roue est presque prête.  
Il ne reste plus qu'à accrocher les six nacelles.  
C'est très simple : accrochez-les de manière à  
ce qu'elles soient orientées vers la droite.

**Conseil :** Si la grande roue tourne trop facilement,  
resserrez les deux piliers qui la soutiennent,  
pour qu'en tournant elle fasse un petit "tac".

Placez enfin le drapeau sur la droite.  
La photo ci-dessous montre à quoi ressemble  
la grande roue correctement montée.

Placez les 20 jetons, le dé et les souris à côté  
de la grande roue.

Et c'est parti !...





## Amusez-vous bien !

**Par quel jeu voulez-vous commencer ?  
Le mieux est peut-être de faire connaissance avec la roue.  
Les souris sont déjà impatientes.**



## Attention ! Les souris sont lâchées !

**Pour 1 ou plusieurs enfants à partir de 3<sup>1/2</sup> ans**

Et si on essayait d'abord cette roue ?  
Vous avez vu les souris ? Amusantes, non ?  
Ce sont de sacrées chipies et, une fois dans les nacelles, elles font des farces. Encore faut-il qu'elles réussissent à monter.

Le mieux est de leur faire monter les marches.  
Placez bien les souris à la queue leu leu.  
Classez-les par couleur : tout en haut, sur la dernière marche, placez une souris rouge, puis derrière elle les trois autres souris rouges.  
Placez ensuite toutes les souris vertes, puis les jaunes et enfin les violettes.  
N'est-elle pas amusante cette ribambelle de souris ?

À moins que vous ne préfériez mélanger les couleurs ? Alors, placez tout en haut une souris rouge, suivi d'une verte, puis d'une jaune et à la quatrième place une violette. Et vous n'avez qu'à recommencer avec les autres souris : toujours la rouge d'abord, puis la verte, la jaune et la violette. Si vous ne vous êtes pas trompés, la dernière de la file est une souris violette.

Mais les souris commencent à s'impatienter :  
"Nous voulons monter dans la grande roue"  
crient-elles toutes en chœur.  
Allons, ne les faisons plus attendre !



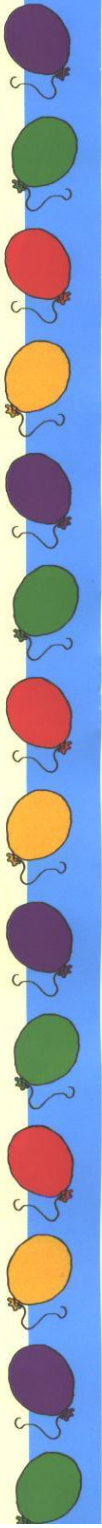
Tournez la roue vers la droite.  
Hou ! là, là ! Quel bruit ! Dès qu'une nacelle se trouve devant la dernière marche près du drapeau, vous pouvez faire monter la souris qui s'y trouve. Les autres souris avancent alors toutes d'une marche. Si maintenant vous faites tourner de nouveau la roue, une nacelle vide arrive et hop ! la souris suivante grimpe à bord.  
Vous pouvez continuer jusqu'à ce qu'il y ait une souris dans chaque nacelle.

Quand une nacelle revient au départ avec une souris déjà à son bord, ce n'est pas grave.  
Par chance, chaque nacelle peut accueillir deux souris. Faites monter simplement la souris qui attend. "Salut ! Je monte aussi !" crie déjà la nouvelle passagère. "Ne prends pas toute la place !" se plaint l'autre souris. Mais comme il y a de la place pour tout le monde, elle est heureuse de ne pas voyager seule. C'est bien plus drôle d'être à deux dans la grande roue !

Ouah ! Ça tourne ! Et de tout en haut, les souris ont une superbe vue.

Avez-vous remarqué ? Quand chaque nacelle est occupée par deux souris, il y en a encore qui restent sur les marches. Combien sont-elles ?  
Quatre souris sont restées en bas.  
Il n'y a plus de place pour elles. Pas grave !  
Les premières souris sont déjà revenues.  
À peine sont-elles descendues de la grande roue que les dernières souris peuvent aussi s'amuser.

Mais maintenant, je suis sûr que vous voulez tester le premier jeu de dé. Pas vrai ?



# Tout en haut

Pour 2 à 4 enfants à partir de 3<sup>1/2</sup> ans

"Je veux aller tout en haut !" crient les petites chipies. Les souris veulent toujours être dans la nacelle la plus haute, parce qu'elles ont la plus belle vue de là-haut. Cet amusant jeu de dé consiste à bien faire attention et à réagir quand ses propres souris sont dans la nacelle la plus haute.

## Préparation

- Placez la grande roue entre les enfants.
- Chaque enfant choisit une couleur et pose les 4 souris devant lui. À 2 joueurs, chacun prend toutes les souris de 2 couleurs et joue donc avec 8 souris. À 3 joueurs, il reste 4 souris d'une couleur qui peuvent être placées sur les marches.
- Placez les jetons près de la grande roue.
- Faites tourner la roue pour amener une nacelle près de la case de montée.
- L'enfant le plus jeune commence.

## Déroulement du jeu

L'enfant dont c'est le tour place une de ses souris dans la nacelle près de la montée.



Au cours de la partie, il ne peut y avoir que 2 souris par nacelle, soit d'un même joueur, soit de deux joueurs différents.

Ensuite, l'enfant lance le dé et compte le nombre de pattes indiquées. Il peut y avoir 1, 2 ou 3 pattes.

Pour chaque patte, l'enfant tourne alors la grande roue d'une nacelle dans le sens de la flèche. À chaque fois qu'une nacelle se trouve devant la montée, on compte 1.



*Exemple : L'enfant a obtenu 3 pattes au dé. Il fait tourner la roue de 3 nacelles.*

Tous les enfants regardent alors s'il y a des souris dans la nacelle tout en haut. Si oui, chaque enfant qui possède une souris dans cette nacelle gagne un jeton au choix.



*Exemple : Dans la nacelle du haut se trouve une souris verte. L'enfant à qui appartiennent les verts gagne un jeton.*

C'est ensuite à l'enfant suivant de jouer.

Quand vient son tour, si la nacelle près de la montée est déjà occupée par deux souris dont l'une appartient à un autre enfant, le joueur la fait descendre. Si les deux souris appartiennent à d'autres enfants, les deux doivent descendre. Ces enfants reprennent leur souris devant eux. Ensuite, l'enfant dont c'est le tour peut placer **une** de ses souris dans la nacelle.

Le vainqueur est le premier enfant qui a gagné 6 jetons.

# Monter - descendre

Pour 2 à 4 enfants à partir de 3<sup>1/2</sup> ans



"Je veux monter aussi !" crie une souris et elle passe devant tout le monde.  
"Nous aussi !" crient les autres souris toutes en chœur. Et bientôt, c'est la cohue !  
Dans ce jeu, seules les souris de même couleur peuvent monter dans une même nacelle.  
Cela veut dire que les souris passent leur temps à monter et descendre.

## Préparation

- Placez la grande roue entre les enfants.
- À 2 joueurs, chaque enfant choisit 2 couleurs et prend 3 souris ; il joue donc avec 6 souris.  
À 3 joueurs, chacun prend les 4 souris d'une couleur.  
À 4 joueurs, chacun prend 3 souris de sa couleur.  
Les enfants placent leurs souris devant eux.  
Toutes les souris restantes peuvent être placées sur les marches.
- Faites tourner la roue pour amener une nacelle au hasard près de la case de montée.
- L'enfant le plus jeune commence.

## Déroulement du jeu

L'enfant dont c'est le tour lance le dé et tourne la roue dans le sens de la flèche du nombre de nacelles correspondant aux pattes indiquées par le dé. Il place ensuite une de ses souris dans la nacelle près de la montée.  
Si une nacelle est déjà occupée par 1 ou 2 souris adverse(s), celle(s)-ci doit (doivent) descendre.  
L'enfant redonne cette (ces) souris à son (leurs) propriétaire(s).

**Important :** Dans une même nacelle ne peuvent se trouver que deux souris **de même couleur**, jamais de couleur différente.

C'est ensuite à l'enfant suivant de jouer.

Le vainqueur est l'enfant qui n'a plus de souris au pied de la roue au début de son tour.

À 2 joueurs, le vainqueur est l'enfant qui a fait monter ses 3 souris à bord de la roue.



## Souris gourmandes

Pour 2 à 4 enfants à partir de 4 ans

Miam ! Miam ! Un tour de grande roue donne faim. Une chance qu'il y ait autant de bonnes choses à acheter. En plus, on peut même les manger à bord !

Dans ce passionnant jeu de mémoire, les enfants doivent se souvenir quelle bonne chose à manger se cache sous chaque souris. Mais ce n'est pas facile, car les nacelles n'arrêtent pas de tourner.

### Préparation

- Placez la grande roue entre les enfants.
- Toutes les souris sont alignées dans n'importe quel ordre sur les marches.
- Faites tourner la roue pour amener une nacelle au hasard près de la case de montée.
- L'enfant le plus jeune commence.

**Important :** Dans ce jeu, il ne peut y avoir qu'une souris par nacelle.

L'enfant dont c'est le tour lance le dé et tourne la roue dans le sens de la flèche du nombre de nacelles correspondant aux pattes indiquées par le dé. Il prend ensuite une souris au hasard qui attend sur les marches. Elle peut se trouver n'importe où dans la queue.

L'enfant retourne la souris de manière à ce que tous les joueurs voient le dessin en dessous et l'annonce à haute voix.



Pain d'épice Pizza Glace Barbapapa Saucisse Bonbon

Il place ensuite la souris dans la nacelle près de la montée. C'est ensuite à l'enfant suivant de jouer.

Si un enfant lance le dé et amène une nacelle près de la montée avec une souris à bord, il annonce à voix haute quel dessin se trouve, d'après lui, sous cette souris. Il la sort ensuite de la nacelle et retourne la souris de manière à ce que tous les joueurs puissent bien voir le dessin :

- Si l'enfant a annoncé le bon dessin, il place la souris devant lui. Ensuite, il choisit une nouvelle souris au hasard dans la queue et montre de nouveau le dessin en dessous à tous les joueurs. Il annonce le dessin à voix haute et place la souris dans la nacelle vide.
- Si l'enfant s'est trompé, il remet la souris dans la nacelle. Cependant, il n'a pas le droit de placer une seconde souris, car dans ce jeu il ne peut y en avoir qu'une par nacelle.

C'est ensuite à l'enfant suivant de jouer.

Le vainqueur est l'enfant qui retrouve le premier 4 dessins et possède donc 4 souris devant lui.

## Souris gourmandes - Règle plus difficile

Pour 2 à 4 enfants à partir de 5 ans

**Important :** Dans cette variante, il y a toujours deux souris par nacelle. La préparation et le déroulement du jeu restent les mêmes que dans la règle facile, aux exceptions suivantes :

Après avoir lancé le dé, l'enfant prend deux souris au choix dans la queue, de préférence de deux couleurs différentes.

Il montre alors aux autres enfants les dessins en dessous et les nomme à haute voix. Il place ensuite les deux souris dans la même nacelle.

Si un enfant a lancé le dé et tourné la roue, il doit commencer par dire s'il veut deviner le dessin qui se trouve sous l'une des souris ou sous les deux.

S'il décide de deviner les dessins sous les deux souris, il doit donner deux bonnes réponses.

- S'il se trompe, il replace les deux souris dans la nacelle et c'est à l'enfant suivant de jouer.
- S'il y parvient, il pose les deux souris devant lui et place deux nouvelles souris de la queue dans la nacelle. Avant cela, il montre encore les deux dessins sous les souris et les nomme à haute voix.

S'il décide de deviner un seul dessin et qu'il y parvient, il remplace cette souris par une autre de la queue après avoir montré à tous le dessin en dessous. Il pose la souris qu'il a découverte devant lui. C'est ensuite à l'enfant suivant de jouer.

Le vainqueur est l'enfant qui retrouve le premier 4 dessins et possède donc 4 souris devant lui.



## La roue secrète

Pour 2 à 4 enfants à partir de 5 ans



Chut ! Chaque enfant a un objectif secret. Chacun sait uniquement quelles souris il doit faire monter dans les nacelles, mais pas ce que doivent faire les autres.

### Préparation

- Placez la grande roue entre les enfants.
- Placez une souris de chaque couleur dans une nacelle. Dans les deux dernières, placez une souris verte et une rouge.
- Toutes les souris restantes peuvent être placées sur les marches.
- Dans ces jeux, les jetons ne sont plus des récompenses mais des jetons secrets. Retournez-les face cachée, du côté montrant la roue, et mélangez-les.
- Chaque enfant pioche 5 jetons secrets. À 2 ou 3 joueurs, les jetons restants sont écartés du jeu sans que l'on puisse voir quels ballons sont dessinés dessus.
- Les enfants regardent secrètement leurs jetons et les reposent face cachée devant eux. À partir de maintenant, ils n'ont plus le droit de les retourner.

Les couleurs des ballons indiquent les souris qu'ils vont devoir faire monter dans les nacelles pendant la partie.

- Faites tourner la roue pour amener une nacelle au hasard près de la case de montée.
- L'enfant le plus jeune commence.

### Déroulement du jeu

L'enfant dont c'est le tour lance le dé et tourne la roue dans le sens de la flèche du nombre de

nacelles correspondant aux pattes indiquées par le dé. Tous les enfants qui possèdent un ballon dont la couleur correspond à une souris de la nacelle du haut crient fort "Sourissimo !" et retournent un de leurs jetons sur lequel, d'après eux, se trouve ce ballon.

**Important :** Un enfant n'a le droit de retourner qu'un ballon, même s'il en possède plusieurs de la même couleur.

Les enfants qui ont retourné le bon ballon peuvent se défausser de ce jeton. Celui qui s'est trompé le remet face cachée.



*Exemple : Dans la nacelle du haut se trouve une souris verte. Tous les enfants qui crient "Sourissimo !" et retournent un jeton avec un ballon vert, peuvent s'en défausser.*

Ensuite, l'enfant dont c'est le tour choisit une souris de la queue et la place près de la montée. La souris qui se trouvait dans la nacelle est, elle, placée sur les marches. Ainsi, un joueur peut placer dans la roue une souris dont la couleur correspond à l'un des jetons secrets qu'il possède. C'est ensuite à l'enfant suivant de jouer.

Le vainqueur est le premier qui s'est défaussé de tous ses ballons. Si plusieurs enfants se défaussent de leur cinquième ballon dans le même tour, il y a plusieurs vainqueurs.

## La roue secrète - Es-tu sûr(e) ?

Pour 1 enfant à partir de 4 ans

Cette variante peut se jouer seul.  
La préparation et le déroulement du jeu restent les mêmes que dans la règle facile de *La roue secrète*, aux exceptions suivantes :  
Au début, l'enfant prend 3 jetons secrets qu'il mémorise et replace devant lui face cachée.  
À chaque fois qu'il pense posséder un ballon de la même couleur que la souris dans la

nacelle du haut, il retourne un de ses 3 jetons secrets. Si l'enfant a retourné le bon jeton, il peut rejouer. Sinon, il a perdu. L'enfant gagne la partie s'il parvient à retourner ses 3 jetons. Si le jeu est devenu trop facile pour l'enfant, celui-ci peut passer au niveau supérieur : la fois suivante, il prend 4 jetons ou même 5, voire 6...



## La roue secrète - Réflexes

Pour 2 à 4 enfants à partir de 5 ans

La préparation et le déroulement du jeu restent les mêmes que dans la règle facile de *La roue secrète*, aux exceptions suivantes :  
Dans cette variante, seul l'enfant qui a crié

"Sourissimo !" en premier a le droit de retourner son ballon.  
Ici aussi, le vainqueur est celui qui s'est défaussé le premier de tous ses ballons.

## Tout est bien rangé ?

Après s'être autant amusées, les souris sont fatiguées de faire des tours de grande roue. Pour plus de facilité, vous pouvez placer toutes les souris sur les marches et

le dé et les jetons dans les compartiments correspondants... jusqu'à ce que *La grande roue* soit repartie pour un tour...

### L'auteur



Klaus Teuber est l'un des auteurs de jeux les plus célèbres et les plus talentueux. Nombre de ses jeux ont déjà été nominés pour le "Jeu de l'année" en Allemagne.

À trois reprises, il a atteint la première place du "Grand Prix du Jeu en Allemagne" et deux de ses jeux ont été couronnés comme meilleur jeu pour enfants.

Design grande roue : Andreas Klober  
Illustrations : Gabriela Hueck-Silveira  
Graphisme : Bluguy  
Photo : Sabine Dürichen

© 2000 Klee-Spiele GmbH • D-90762 Fürth, Germany  
Tous droits réservés.  
© 2001 Jeux Ravensburger S.A.  
Made in China

Jeux Ravensburger S.A. - Service Consommateurs - B.P. 60159 - 60111 Méru Cedex

Ravensburger