

Cochon-Zèbre

Un jeu super marrant pour 3 à 6 joueurs à partir de 6 ans, d'après une idée d'Emely & Lukas Brand.

SOURISFANT, GIRAFFARAIGNÉE et COCHONZÈBRE... Deux en un ! Qui devine en premier celui des deux animaux qui se cache dans le méli-mélo dessiné ? Qui, en plus, arrive vite à faire grogner le cochon-zèbre, prend une longueur d'avance dans ce jeu.

Matériel du jeu

1 cochon-zèbre, 6 plaquettes, 30 cartes animaux, 1 lance-dé avec couvercle (en forme de groin), 2 dés, 1 bloc de papier à dessin et 1 crayon.

Préparatifs



Placez le cochon-zèbre au milieu de la table, de manière à ce qu'il soit bien accessible à tous les joueurs. Placez autour les 6 plaquettes, de sorte à ce que les points indiqués par les dés se trouvent dans l'ordre ascendant. Mélangez bien les cartes d'animaux et posez-les en pile, face cachée. Si vous jouez à cinq, vous retirez 6 cartes du jeu, que vous remplacez dans le carton. Posez ensuite une carte d'animal, face visible, sur chaque plaquette. Le joueur le plus jeune prend le lance-dé avec couvercle, les deux dés, ainsi que le bloc de papier à dessin et le crayon.

Le méli-mélo d'animaux peut alors commencer ...

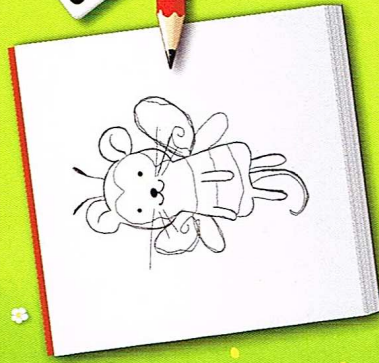
La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand ton tour est arrivé, tu mets les deux dés dans le godet, tu places le couvercle dessus et tu secoues bien le tout. Tu poses ensuite le godet devant toi sur la table, tu retires le couvercle et tu regardes ce que t'indiquent les dés, en faisant bien attention à ce que les autres joueurs n'en voient pas le résultat.

Si tu as fait un doublet - et que les deux dés indiquent donc le même nombre de points - tu les montres aux autres. Tu secoues alors de nouveau le godet, jusqu'à ce que les dés indiquent des points différents.

Le résultat des deux dés correspond aux animaux composant ton méli-mélo. Après avoir vu en cachette le résultat indiqué par les dés, tu remets le couvercle sur le godet

et tu le mets de côté. Tu prends alors le bloc de papier à dessin et tu dessines ton mélange d'animaux. Pour cela, tu regardes discrètement quelles cartes d'animaux sur les plaquettes correspondent au résultat obtenu avec les dés et tu commences à dessiner ton méli-mélo d'animaux. Rassure-toi : ton dessin ne sera pas noté !

Exemple : tu fais un 2 et un 6, donc une sourisbourdon (ou un bourdonsouris), soit un mélange de souris et de bourdon.



Pendant que tu dessines, les autres joueurs essaient de deviner les deux animaux dont il s'agit. Qui croit savoir ce que tu as dessiné, appuie vite sur le cochon-zèbre pour le faire grogner. Tu t'arrêtes alors immédiatement de dessiner et le joueur pensant connaître la réponse dit le nom des animaux composant ton méli-mélo.

Le joueur a tort ?

Exemple : il dit « giraffaraignée ».

Domage pour le joueur qui ne peut plus alors retenter sa chance pendant ton tour. Tu continues ton dessin, jusqu'à ce que le joueur suivant appuie sur le cochon-zèbre.

Le joueur a raison ?

Exemple : il dit « sourisbourdon » ou « bourdonsouris ».

Le joueur ayant deviné la combinaison d'animaux correcte retire du milieu de la table l'une des deux cartes d'animaux impliqués et toi, tu prends l'autre. S'ils le veulent, les joueurs peuvent alors regarder le contenu du godet pour vérifier ta combinaison d'animaux.

Une fois le méli-mélo d'animaux deviné, tu transmets le bloc de papier à dessin, le crayon et le lance-dé avec son couvercle à ton voisin de gauche. Les cartes ayant été retirées du milieu de la table sont remplacées par 2 nouvelles cartes de la pile et le jeu se poursuit.

Fin du jeu

Le jeu s'achève lorsque les cartes d'animaux sur les plaquettes ne peuvent plus être complétées jusqu'à 6. Chacun fait alors le décompte des cartes qu'il a regroupées. Remporte le jeu super marrant qui a rassemblé le plus grand nombre de cartes. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.