

Le bon champignon / 3566 / (F)

(SELECTA)

Genre:	Jeu de mémoire à dé à couleurs
Joueurs:	Pour 2 à 6 enfants à partir de 5 ans
Contenu:	3 lutins, 30 figures-touffes d'herbes, 3 dalles colorées de départ, 1 dé à points et 1 dé à couleurs.
Une idée de:	Tom Schoeps
Design:	Thamm-Design

Votre but à ce jeu est de trouver le plus de champignons. Chaque lutin a ses propres champignons bien cachés: le rouge ne mange que des champignons rouges, le bleu aime ses champignons bleus, et le jaune bien naturellement les champignons jaunes. Pour cela, les lutins sautent de touffe d'herbes en touffe d'herbes et cherchent leurs champignons.

Préparation du jeu: Prenez les figures-touffes d'herbes, côté vert vers le haut. Puis vous les mélangez avec les trois dalles colorées de départ et vous les poussez, bien serrés entre eux, au milieu de la table. Vous posez les trois lutins sur leurs dalles de départ de la même couleur. Le plus jeune d'entre vous commence et jette les deux dés.

Comment peux-tu sauter avec les lutins? Regarde tes dés: le dé à couleurs te montre quel lutin tu as le droit de prendre. Le dé à points te montre jusqu'où tu peux sauter avec ce lutin: d'une touffe d'herbe par point, de proche en proche. Tu peux choisir la direction: en zigzag, en tournant - tout est permis. Si un dé t'indique une étoile, tu as le droit de faire un grand saut et d'arriver directement sur une touffe d'herbe libre, celle que tu veux. Il n'y a que sur les dalles de départ et sur les touffes d'herbes déjà occupées par un autre lutin que tu n'as pas le droit de sauter.

Le lutin est arrivé! Et maintenant? Regarde sous la touffe d'herbes sur laquelle tu viens d'arriver avec le lutin si des champignons qui lui conviennent y sont cachés.

Si tu y trouves 1, 2 ou 3 champignons de la couleur de ce lutin, tu as le droit de garder cette touffe d'herbes, et tu remets le lutin sur sa dalle de départ.

Mais si tu trouves des champignons de la couleur d'un autre lutin, tu les montres à tout le monde et retournes la figure de façon à ce qu'on ne voie plus les champignons. *Tout le monde retient où ils sont!* Dans ce cas, le lutin reste sur cette touffe d'herbe. Puis c'est au tour de ton voisin de gauche de tenter sa chance.

Il n'y avait pas de champignon sous la touffe d'herbes? Tu poses alors cette figure, de façon à ce qu'on la voit, à côté de la surface de jeu. Il y en a trois en tout de cette sorte qui sont cachées parmi toutes les figures-touffes d'herbes. On joue ainsi à tour de rôle jusqu'à ce que la dernière touffe d'herbes vide ait été trouvée.

A près chaque bon champignon ou touffe d'herbes vide, il faut que vous resserriez bien les figures entre elles afin que les lutins puissent encore bien sauter de l'une à l'autre.

Le jeu est terminé dès que la dernière touffe d'herbes vide a été découverte. Celui d'entre vous qui a maintenant ramassé le plus de champignons a eu la main chanceuse et gagné le jeu.