



**Jeux de Poche**

**7 ans et +**

# La Super toupie



**Quelle image se  
cache dans la toupie?**

®

**Ravensburger**

# La Super toupie

Jeu Ravensburger® N° 23 030 3  
Pour 2 à 8 joueurs à partir de 7 ans.

Auteur : H. Meister

Illustration : D. Richter

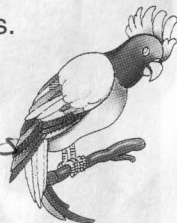
Contenu : 1 toupie **EN 2 PARTIES**

22 24 cartes illustrées

22 24 jetons illustrés

8 pastilles de couleur

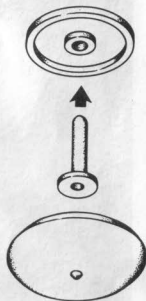
1 règle du jeu



## Préparation du jeu

Dans ce jeu tout se déroule autour de la toupie.

Elle est constituée de 3 parties : la tige se glisse dans la partie supérieure de façon bien ferme, puis, on pose cette partie sur la partie inférieure.



Avant de commencer, chaque joueur s'entraîne à actionner la toupie. Alors que la toupie tourne, on retire la partie supérieure.

Il est très important que la toupie tourne vite dès le début, c'est pourquoi il est important de bien s'entraîner avant la partie.

Détachez les jetons et les cartes des planches prédécoupées. Sur les cartes et sur les jetons figurent les mêmes motifs. Les cartes sont posées face visible sur la table. Les jetons sont placés, face cachée, dans le couvercle de la boîte. Chaque joueur reçoit une pastille de couleur.

## But du jeu

Une attention toute particulière et une capacité de réaction rapide sont essentielles. Si l'un des joueurs reconnaît l'image qui se cache dans la toupie, il place sa pastille sur la carte correspondante. Si sa réponse est correcte, il reçoit le jeton. Le joueur qui détient le plus de jetons est le gagnant.

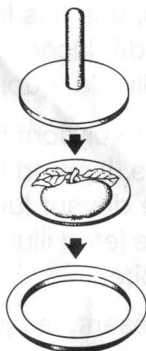


## Déroulement du jeu

Le joueur qui sait le mieux manier la toupie commence.

Il choisit l'un des jetons et le pose sur la partie inférieure de la toupie.

La partie supérieure viendra cacher l'image.



Attention !

Aucun des joueurs ne doit voir cette image. A présent on actionne la toupie et tous les joueurs tentent de découvrir quelle est l'image qui se cache. Le joueur ayant caché le jeton ne peut bien évidemment pas participer.

Lorsqu'on joue à deux, il est préférable que chaque joueur, à tour de rôle, mette l'image dans la toupie en fermant les yeux (sans tricher). Ceci permet aux deux joueurs de deviner en même temps.

Si l'un des joueurs pense avoir trouvé l'image, il place au plus vite sa pastille de couleur sur la carte où figure la même image. Un seul jeton peut être déposé sur une carte. Tant pis pour les moins rapides !

Au fur-et-à-mesure la toupie ralentit son mouvement et le motif devient de plus en plus visible.

Mais, une fois la pastille placée, elle ne peut plus être déplacée. Si tous les joueurs ont placé leur pastille, la toupie peut être freinée.

Le joueur dont la pastille est bien placée gagne la partie. Il prend le jeton illustré dans la toupie et le pose devant lui. Si aucun joueur n'a bien répondu, le jeton illustré est replacé, face cachée, dans la boîte.

A présent, les joueurs reprennent leur pastille de couleur pour la prochaine partie qui se déroulera de la même façon en changeant de "lanceur" de toupie, selon le sens des aiguilles d'une montre.

## Fin du jeu

Le jeu se termine lorsque les 24 images sont découvertes. Le gagnant est le joueur qui détient une majorité de jetons illustrés.

S'il arrive que deux joueurs aient le même nombre de jetons, les autres choisissent un motif particulièrement difficile et lui font faire un tour de toupie afin de départager les deux joueurs.

© 1995 Ravensburger Spieleverlag

