

Jeu Habermaab n°. 4424

Cocorico

Mes quatre premiers jeux

Pour 2 à 5 joueurs de 3 à 10 ans, de différents degrés de difficulté.

Idee : Heinz Meister

Illustration : Anja Rieger

Durée d'une partie : env. 5 à 10 min. par jeu

Les enfants vont rendre visite à un ami qui habite à la ferme. Il y a beaucoup à faire : il faut réveiller les animaux et leur donner à manger, et parfois ce n'est pas facile car ils se cachent.

Contenu :

5 pions

18 cartes d'animaux (2 x coqs, chiens, lapins, chats, vaches, chevaux, moutons, cochons et chèvres)

1 dé multicolore avec symbole

Suggestion 1 :

Cocorico !

Pour 2 à 5 joueurs dès 3 ans.

But du jeu :

Qui a de la chance en lançant le dé et va pouvoir réveiller le plus grand nombre d'animaux ?

Préparatifs :

Poser les pions et le dé au milieu du jeu.

Faire une pile avec six cartes d'animaux prises au hasard, retourner la pile et la poser au milieu de la table.

Les autres cartes ne seront pas utilisées.

Déroulement du jeu :

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre chacun à tour de rôle.

Le joueur le plus endormi commence. Il prend la carte posée au-dessus de la pile et la pose sur la table en la retournant pour que les autres joueurs la voient.

Ensuite, il lance le dé.

Sur quoi est tombé le dé ?

- Un point en couleur : est-ce que cette couleur se trouve aussi sur la carte ?
- Qui : le joueur pose le pion de cette couleur sur la case correspondante de la carte et a le droit de relancer le dé.

Si au cours du jeu, le dé tombe sur une couleur dont la case correspondante est déjà occupée par un pion, le joueur ne peut pas poser de pion et donne le dé au joueur suivant.

- Non : le dé est passé au joueur suivant.
- Le visage souriant : le joueur pose un pion de son choix sur la case de la couleur correspondante. Il a le droit de jouer encore une fois.

Le joueur qui pose un pion sur la dernière case libre d'une carte, remet les trois pions qui s'y trouvent au milieu du plateau. Il doit alors prendre la carte et la poser devant lui.

Ensuite, le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre prend la carte posée au-dessus de la pile, la retourne et la pose au milieu de la table et lance le dé.

Fin du jeu :

Le jeu est terminé dès que les six cartes d'animaux ont été toutes distribuées. Le gagnant est celui qui a pu récupérer le plus de cartes.

Si plusieurs joueurs sont ex-æquo, ils gagnent tous ensemble.

Conseil : selon l'âge des enfants et le nombre de joueurs, on peut jouer avec plus de six cartes ou moins.

Suggestion 2 :

Miam Miam

Pour 2 à 5 joueurs dès 3 ans.

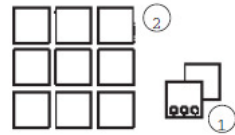
But du jeu :

Qui va avoir de la chance en lançant le dé et pourra donner à manger au plus grand nombre possible d'animaux ?

Préparatifs :

Prendre une carte par animal.

Poser ces neuf cartes les unes à côté des autres pour en faire un cercle



Poser ces neuf cartes les unes à côté des autres pour en faire un cercle (1). Les cases de couleur doivent être dirigées vers le centre du cercle.

Avec les neuf cartes restantes faire une pile, la retourner et la poser à côté du cercle de cartes.

Ensuite poser un pion sur n'importe quelle case de couleur d'une carte.

Les quatre autres pions ne sont pas utilisés pour ce jeu.

Déroulement du jeu :

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre chacun à tour de rôle.

Le joueur qui a le plus faim commence. Il prend une carte de la pile et la pose au centre du cercle (2) en la retournant pour voir ce qu'il y a dessus.

Ensuite, il lance le dé.

Sur quoi est tombé le dé ?

- Un visage souriant. Le joueur prend la carte posée au centre du cercle. Ensuite, il prend une nouvelle carte sur la pile et la pose au milieu du jeu. C'est alors au tour du joueur suivant de lancer le dé.

- Un point de couleur. Il pose le pion sur la case de la couleur correspondante. Le pion est toujours déplacé dans le même sens que celui dans lequel les animaux sont tournés. Maintenant on compare les animaux :

- La carte posée au milieu du jeu représente le même animal que

celui de la carte où se trouve le pion ? Le joueur a le droit de prendre la carte posée au milieu. Ensuite il retourne une nouvelle carte qu'il met au milieu. C'est au tour du joueur suivant de lan-



cer le dé.

- La carte posée au milieu du jeu représente un autre animal que celui de la carte où se trouve le pion ? C'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

fait une pile avec ses cartes. Celui qui a la plus grande pile est le gagnant. Si des joueurs sont ex-æquo, ils sont tous gagnants.

Suggestion 3 :

Cache-cache

Pour 2 à 5 joueurs dès 4 ans.

But du jeu :

Les animaux se sont cachés dans la ferme. Qui va avoir de la chance et une bonne mémoire pour les retrouver ?

Préparatifs :

Prendre une carte par animal.

Avec ces neuf cartes, faire une pile retournée (1) pour qu'on ne voie pas ce qu'il y dessus. Mélanger les neuf autres cartes en les retournant pour qu'on ne voie pas les motifs et les poser les unes à côté des autres (2).

On ne se servira pas ni du dé ni des pions.

Déroulement du jeu :

Le joueur le plus curieux commence.

Il retourne la carte posée au-dessus de la pile et la pose sur la pile de manière à voir le motif. Maintenant il retourne l'une des cartes posées au milieu de la table.

Les deux cartes sont alors comparées :

- Les animaux sont identiques ? Le joueur prend la carte posée au-dessus de la pile et la garde pour lui. Il retourne à nouveau l'autre carte sur la table. Il a alors le droit de rejouer.
- Les animaux sont différents ? La carte posée au milieu de la table est à nouveau retournée. La carte de la pile est retournée et remise en dessous de la pile. C'est au tour du joueur suivant.

Fin du jeu :

Une fois que toutes les cartes d'animaux ont été récupérées, le jeu est fini. Chaque joueur fait une pile avec ses cartes. Celui qui a la plus grande pile est le gagnant.

Si des joueurs sont ex-æquo, ils gagnent tous.

Suggestion 4 :

Bonne nuit

Pour 2 à 5 joueurs dès 4 ans.

But du jeu :

Les animaux sont fatigués. Qui va avoir de la chance en lançant le dé et pourra amener en premier ses animaux à la ferme ?

Préparatifs :

Prendre une carte par animal.

Poser ces neuf cartes les unes à côté des autres en cercle. Les cases de couleur doivent être tournées vers le centre.



Les neuf autres cartes sont retournées et mélangées.

Chaque joueur prend une carte, la retourne pour voir quel animal y est représenté. Il pose la carte devant lui : elle indique le point de départ et d'arrivée de son pion.

Chaque joueur pose son pion sur la case-couleur du milieu de sa carte de départ/arrivée.

Les autres cartes ne sont pas nécessaires et sont mises de côté.

Préparer le dé.

Déroulement du jeu :

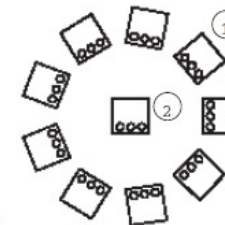
Le joueur le plus fatigué commence en lançant une fois le dé .

Sur quoi est tombé le dé ?

- Un point de couleur. Avancer son pion jusqu'à la prochaine case libre de la couleur correspondante. C'est alors au tour du joueur suivant de lancer le dé.
- Le visage souriant. Avancer son pion jusqu'à la prochaine case libre de n'importe quelle couleur. C'est alors au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Bien noter ce qui suit :

- Sur chaque case il ne doit y avoir qu'un seul pion : passer par dessus les cases occupées.
- Les pions doivent toujours être avancés dans le même sens que les animaux.



Fin du jeu :

Le premier qui atteint ou dépasse la case au

milieu de sa carte départ/arrivée a gagné.