

FR



Dès 7 ans



De 2 à 4 joueurs



Contenu : 9 cartes, 30 figurines, 1 dé.



But du jeu : obtenir le plus de figurines.



Règle du jeu :

Les 9 grandes cartes sont étalées au centre, faces cachées, en carré (3 rangs de 3 cartes).

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence.

Il retourne les 9 cartes en les laissant à leurs places initiales, et les observe avec attention en essayant de mémoriser :

- l'emplacement des animaux (chats, chiens, lapins)
- l'emplacement des couleurs (bleu, vert, orange).

Il retourne à nouveau les 9 cartes pour les cacher, toujours en prenant

soin de ne pas les changer de place.

Puis il lance le dé. Le dé indique soit une couleur, soit un animal.

Le joueur doit alors, de mémoire, retrouver l'emplacement exact des 3 cartes répondant au critère indiqué par le dé.

Exemple 1 : le dé indique «lapin». Le joueur doit retrouver les 3 cartes qui comportent un lapin.

Exemple 2 : le dé indique «vert». Le joueur doit retrouver les 3 animaux verts.

Au fur et à mesure que le joueur pense avoir localisé les cartes répondant au critère du dé, il les retourne, ce qui permet à tous les joueurs de vérifier ses dires.

S'il a réussi à retrouver 1 carte sur les 3, il gagne une figurine ; 2 cartes sur les 3, deux figurines ; 3 cartes sur les 3, trois figurines.

Puis c'est au tour du joueur suivant : il mélange les cartes et les dispose, faces cachées, en carré, etc.

La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus de figurines à gagner. Le gagnant est celui qui en a obtenu le plus.

NB. Pour les joueurs plus âgés, on peut décider de donner une figurine si, et seulement si les 3 cartes correspondant au critère ont été trouvées.



DJECO