



Jeu Ravensburger® n° 23 161 4

Un jeu avec plusieurs variantes qui invite **2 à 6** enfants de **3 à 8** ans dans le monde de Winnie l'Ourson.

Contenu : 36 cartes géantes, 1 notice

Le but du jeu est de constituer le maximum de familles (4 cartes avec la même image).

Au début de la partie, mélangez les cartes et distribuez-en le même nombre à tous les joueurs. Commencez par regarder vos cartes. Celui qui a déjà une famille peut la poser sur la table. Chacun forme un paquet devant lui avec les cartes restantes.

Le plus jeune joueur commence, retourne la première carte de son paquet et la pose face visible à côté. À tour de rôle, chaque joueur retourne une carte de son paquet et la pose sur la pile visible à côté.

Quand faut-il crier « SCHNAPP ! » ? Regardez bien chaque nouvelle carte retournée : le premier qui repère une carte identique chez un autre joueur crie fort « SCHNAPP ! ». Il gagne alors

7

toutes les cartes que ce joueur a retournées. Si cette image est retournée devant plusieurs joueurs, il gagne toutes les cartes retournées par tous ces joueurs. Il regarde ensuite toutes ses cartes pour voir s'il peut poser une famille. Il mélange les cartes restantes et repose le paquet devant lui. Et la partie continue.

Celui qui se trompe doit poser au milieu de la table toutes les cartes qu'il a déjà retournées. Pour gagner ce paquet, il faut crier fort « **SCHNIPP !** » dès que la carte supérieure correspond à celle d'un joueur. Mais attention : celui qui se trompe en criant « **SCHNIPP !** », doit poser ses cartes retournées au milieu !

Il n'y a plus de cartes à retourner ? C'est simple : il suffit de mélanger les cartes retournées pour continuer. Si un joueur n'a plus de cartes, il ne joue plus.

Le vainqueur est le joueur qui possède le plus de familles sur les 9 possibles à la fin de la partie.

Variantes :

Le jeu des 9 familles :

Distribuer les cartes. Le joueur dont c'est le tour peut demander des cartes aux autres jusqu'à ce qu'on lui dise non. C'est alors au tour du joueur suivant. Celui qui constitue une famille la pose. Le joueur qui possède le plus de familles à la fin a gagné.

La Taupe, le pouilleux :

Enlever du jeu 3 cartes La Taupe. Bien mélanger les cartes restantes et les distribuer. Une paire de 2 cartes identiques peut être posée immédiatement. Le plus jeune commence et tire une carte chez son voisin de gauche. Pourvu que ce ne soit pas La Taupe ! Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que toutes les cartes aient été posées. Celui qui se retrouve avec La Taupe en main à la fin doit chanter une chanson.



8

Le Memory® :

Étaler toutes les cartes, face cachée, sur la table. À son tour, chaque joueur peut retourner deux cartes. Si elles sont identiques, il peut les garder, sinon, il les remet face cachée. Mémorisez bien où se cache chaque carte. Vous gagnerez alors rapidement de plus en plus de paires. Celui qui possède le plus de cartes à la fin gagne la partie.

© 2003 Ravensburger Spieleverlag

© Disney. Based on the "Winnie the Pooh" works

© A. A. Milne & E. H. Shepard

