


1. **Titre du jeu:** Devine, petit phoque!

2. **Catégorie:** 2 

3. **Nombre de joueurs:** 2 à 6 joueurs

4. **Type de jeu:** jeu de hasard

5. **Type de compétences exercées:** organisation spatiale
discrimination tactile
mémorisation

6. **Description du jeu:** Six phoques jouent joyeusement sur la plage. Ils se lancent leurs ballons colorés. Quoi de plus amusant que de retrouver quel phoque a lancé quelle balle ! Et seuls les joueurs qui mémoriseront quelles balles ont été interverties avanceront rapidement...

Le but du jeu consiste à atteindre le premier le banc de sable opposé avec son phoque.

Devine, petit phoque !

Contenu :

6 grands phoques en bois

12 billes en bois de six couleurs différentes

1 plateau de jeu

1 support en bois

1 dé symboles

1 règle

Six phoques jouent joyeusement sur la plage. Ils se lancent leurs ballons colorés. Quoi de plus amusant que de retrouver quel phoque a lancé quelle balle ! Et seuls les joueurs qui mémoriseront quelles balles ont été interverties avanceront rapidement...

Le but du jeu consiste à atteindre le premier le banc de sable opposé avec son phoque.

Avant de commencer à jouer,

Installez le plateau de jeu au milieu de la table.

Posez les 6 phoques, les uns à côté des autres, sur les cases d'un des bancs de sable. Chaque phoque jongle avec 2 ballons colorés. Placez donc une bille de n'importe quelle couleur sur la nageoire caudale (la queue) et une sur la tête de chaque phoque. Choisissez, chacun, le phoque que vous déplacerez.

À 4, 5 ou 6 joueurs, chaque joueur déplace un seul phoque. À 2 ou 3, choisissez, chacun, 2 phoques que vous déplacerez en même temps ; les règles restent les mêmes qu'à 4, 5 ou 6 joueurs.

Mémorisez bien la couleur des billes sur chaque phoque.

Le dernier joueur à être allé au zoo commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Et c'est parti !

Quand vient ton tour, lance le dé Symboles. Dessus figurent 4 symboles indiquant des actions différentes :

Un seul clou:

Choisis l'adversaire qui intervertira 2 billes pour toi.

Regarde bien les couleurs des billes sur chaque phoque.

Mémorise les différentes paires de couleurs, puis ferme les yeux.

Attention, tes adversaires verront si tu clignes des yeux !

L'adversaire que tu as choisi intervertit alors 2 billes de couleurs différentes. Puis, il te prévient dès que tu peux rouvrir les yeux. Regarde de nouveau les phoques. Sais-tu quelles billes ont été interverties ?

Si tu réussis à nommer les deux billes interverties, tu peux avancer ton phoque de deux cases. Si tu retrouves une bille, tu peux avancer ton phoque d'une case. À 2 ou 3 joueurs, déplace à chaque fois tes 2 phoques en même temps. Si aucune des deux billes n'est bonne, ton phoque reste à sa place.

Attention : à moins de 6 joueurs, les phoques non utilisés restent simplement sur le banc de sable. Mais les billes sur ces phoques peuvent aussi être interverties.

5 clous

Cette fois, tous tes adversaires ferment les yeux, après avoir bien regardé les billes sur les phoques une dernière fois.

Intervertis alors 2 billes de ton choix de couleurs différentes et préviens tes adversaires dès qu'ils peuvent rouvrir les yeux.

L'un après l'autre, ils doivent maintenant retrouver les deux billes interverties.

Ton voisin de gauche commence.

S'il retrouve les deux billes, il peut avancer son phoque de deux cases. S'il retrouve une bille, il peut l'avancer d'une case. S'il s'est trompé sur une ou sur les deux billes, le joueur suivant peut tenter sa chance, jusqu'à ce que les deux billes aient été retrouvées. Si aucun de tes adversaires ne retrouve les bonnes billes, dis-leur lesquelles tu as interverties. Dans ce cas, aucun phoque n'est déplacé.

Face blanche

Si le dé indique le phoque, tu as de la chance: tu peux avancer ton phoque d'une case.

Point d'interrogation

Si le dé indique le point d'interrogation, tu peux choisir quelle action tu effectues : deviner toi-même, faire deviner les autres ou déplacer ton phoque d'une case. Si tu devines bien, tu avanceras bien sûr plus vite !

Après chaque action, c'est au tour du joueur suivant.

Le vainqueur est le premier joueur à atteindre le banc de sable opposé avec son phoque. Si vous voulez, vous pouvez continuer à jouer jusqu'à ce que tous les phoques soient arrivés.

Quelques conseils pour débiter

« Devine, petit phoque ! » est plus simple si vous jouez avec une seule bille par couleur. Placez alors une seule bille sur la nageoire de chaque phoque. Vous devrez alors mémoriser 6 billes, et non plus 12. Le déroulement de la partie reste le même. À 2, 4 ou 5 joueurs, vous pouvez aussi laisser les phoques et les billes restants dans la boîte. Cela rend aussi le jeu un peu plus facile.