

Il prend ensuite le pion de couleur rouge, le pose sur une autre carte au choix, en annonçant comme précédemment le motif qu'il cache.

Si le joueur s'est trompé en nommant l'image cachée sous le pion, il fera voir la vraie image à tous les joueurs, puis la reposera et la recouvrira avec ce même pion.

On jouera à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur qui a gagné une carte-image n'a pas le droit de jouer une deuxième fois. Il donne immédiatement le dé au joueur suivant et attend son tour.

Fin de la partie:

Le jeu sera terminé lorsqu'il n'y aura plus que cinq images, qui ne peuvent de ce fait être recouvertes par les 6 pions de couleur.

Le joueur, qui à ce moment, a le plus de cartes est déclaré vainqueur. Il peut être fier d'avoir mis aussi efficacement en compétition sa capacité de mémorisation et d'observation.

© 1989 by Otto Maier Verlag Ravensburg

**Editions Ravensburger
Attenschwiller, France**

®

Ravensburger

257576



Mince alors!

Jeu Ravensburger® n° 00 609 0

Un jeu de mémoire pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans.

Auteur: Heinz Meister

Illustration: Klaus Hermann

Contenu: 30 cartes-image rondes

6 pions en bois de
couleurs différentes

1 dé à couleurs

1 règle de jeu.



But du jeu:

Le but du jeu consiste à mémoriser l'emplacement des illustrations qui se trouvent cachées sous les pions en bois et de les nommer correctement pour collectionner un maximum de cartes-image rondes.

Préparation du jeu:

Avant la première partie, on séparera les cartes rondes de leur support avec précaution. Si des enfants de 4 à 6 ans jouent pour la première fois, il est conseillé de regarder avec eux chacune des cartes-image rondes et de nommer correctement l'image, afin d'éviter toute confusion au cours de la partie.

Règle de jeu

Les cartes-image rondes sont étalées sur la table, face visible.

Le joueur le plus âgé prend les six pions en bois et les place l'un après l'autre sur les différentes cartes-image de façon à couvrir ces dernières totalement. Il énonce ce faisant la couleur du pion qu'il pose sur chacune des cartes et l'image qu'il couvre. Par exemple, je pose le pion rouge sur le soulier, le bleu sur la poire etc. . .

La partie peut maintenant commencer.

Le plus jeune joueur commence en lançant le dé à couleurs. La couleur obtenue par ce lancer lui permet de dire quel pion de couleur il doit soulever. Mais attention, avant ceci, il faut qu'il dise quel est, selon lui, le motif de l'image caché en dessous. C'est seulement après qu'il pourra enlever le pion de couleur!

Exemple:

Admettons: le joueur vient d'obtenir avec son dé, la couleur rouge, il doit se souvenir de l'image qui est cachée sous le pion de la même couleur.

Toujours dans le cas de cet exemple, le joueur dira que sous le pion rouge est caché le soulier. Puis, il enlève le pion. Si la carte avec le soulier se trouve réellement en dessous, il peut se l'approprier et la poser face cachée devant lui.