

Pélicorigolo

Règle du jeu

REF: 74942

Nombre et âge des joueurs :

De 2 à 6 joueurs.
À partir de 4 ans.

Ce jeu contient :

- 1 pélican électronique (piles fournies).
- 40 cartes recto verso : 20 cartes Mime et 20 cartes Imite.
- 1 planche de 60 poissons à détacher.
- 1 règle du jeu.

But du jeu :

Le premier joueur à s'être débarrassé de tous ses poissons en répondant correctement au pélican a gagné.

Préparation du jeu :

Au début de la partie, chaque joueur reçoit 10 poissons.

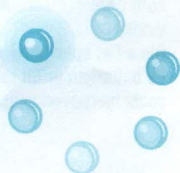
Les joueurs placent le tas de cartes Mime dans un des compartiments du dos du pélican et le tas de cartes Imite dans l'autre compartiment.



Déroulement du jeu :

Le joueur le plus jeune commence. (Puis le sens du jeu est celui des aiguilles d'une montre.)

Il appuie sur le bouton orange du pélican : les lumières clignotent toutes, puis l'une d'entre elles reste allumée. La couleur de la lumière qui reste allumée indique le type d'épreuve que le joueur doit effectuer :



et les autres joueurs doivent deviner ce qu'il mime. S'ils devinent, le joueur place un de ses poissons dans le bec du pélican. Sinon, il ne fait rien. Dans tous les cas, c'est au tour du joueur suivant.

• **Lumière bleue** : le pélican demande au joueur dont c'est le tour de tirer une carte Imite. Le joueur imite alors le son de ce qui est dessiné dessus et les autres doivent deviner ce qu'il imite. S'ils devinent, le joueur met un de ses poissons dans le bec du pélican. Sinon, le joueur ne fait rien. Dans tous les cas, c'est au tour du joueur suivant.

• **Lumière jaune** : le pélican demande au joueur dont c'est le tour de réaliser une action. S'il réussit à relever le défi, le joueur met un de ses poissons dans le bec du pélican. Sinon, il ne fait rien. Dans tous les cas, c'est au tour du joueur suivant.

• **Lumière rose** : le pélican pose une devinette sous la forme d'un « Que suis-je ? » au joueur dont c'est le tour. S'il répond juste, le joueur met un de ses poissons dans le bec du pélican. Sinon, il ne fait rien. Dans tous les cas, c'est au tour du joueur suivant.

• **Lumière blanche** : le pélican pose une devinette sonore (l'enfant doit reconnaître un son) au joueur dont c'est le tour. S'il répond juste, le joueur met un de ses poissons dans le bec du pélican. Sinon, il ne fait rien. Dans tous les cas, c'est au tour du joueur suivant.

• **Lumière verte** : le pélican pose une question à choix multiple au joueur dont c'est le tour. S'il répond juste, le joueur met un de ses poissons dans le bec du pélican. Sinon, il ne fait rien. Dans tous les cas, c'est au tour du joueur suivant.

Attention, le joueur doit répondre juste avant le pélican ou réaliser correctement son épreuve de mime, d'imitation ou d'action avant le bip sonore, sinon il a perdu et il ne met pas de poisson dans le bec du pélican.

Fin de la partie :

La partie est terminée quand l'un des joueurs s'est débarrassé de tous ses poissons dans le bec du pélican !

• **Lumière rouge** : le pélican demande au joueur dont c'est le tour de tirer une carte Mime. Le joueur mime alors (uniquement à l'aide de gestes) ce qui est dessiné dessus

Lansay.com

112, quai de Bezons
95100 Argenteuil
FRANCE