

ZWERGENKRÖNLEIN - LES COURONNES DE NAINS

Un jeu de mémoire pour 2 à 6 enfants à partir de 4 ans

Auteurs: Stefanie Rohner & Christian Wolf (©1996 Piatnik)

CONTENU

- 7 chapeaux de nain en bois
- 28 cartes noix (15 couronnes de nain, 7 noix vides, 5 nains cuisiniers, 1 nain paresseux)

PREPARATION

- Les 28 cartes noix sont posées avec la noix fermée visible sur la table et mélangées
- sur 7 noix, choisies au hasard, on dépose un chapeau de nain

JEU

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

Si c'est ton tour, choisis un chapeau de nain. Lève le chapeau, prends la noix et tourne-la:

- couronne: tu as de la chance! Tu as trouvé une couronne et tu peux la déposer devant toi.
- noix vide: pas de chance! Cette noix ne vaut rien et est mise de côté.
- nain cuisinier: puisque tu as goûté la soupe aux myrtilles, tu dois faire un cadeau au nain cuisinier. Remets donc une de tes couronnes de nouveau face cachée sur la table. Retourne aussi de nouveau le nain cuisinier et tu le poses sur la table avec les autres cartes. Essaie de te rappeler où tu a mis les deux! Si tu n'as pas de couronne, tu ne dois rien donner au nain cuisinier.
- nain paresseux: äieäieäie, les nains doivent toujours travailler! Dépose ce nain paresseux devant toi. Avant le début du jeu, tout le monde s'était mis d'accord sur ce que chaque enfant devait faire s'il attrapait ce nain. Par exemple, tu dois aider à mettre la table. Il faut remettre le chapeau de nain sur une noix sur la table qui n'a pas encore de chapeau.

FIN DU JEU

Le jeu est fini quand il ne reste que 7 noix sur la table, avec un chapeau de nain sur chacune d'entre elles.

Celui qui a trouvé le plus grand nombre de couronnes a gagné.