

PIATNIK KINDERSPIELE
SAFARI

Ein Merkspiel mit Tieren in ihrer natürlichen Umgebung
von Erika Bruhns.
Mit 4 Spielmöglichkeiten.
Für 2-4 Kinder **ab 4** Jahren

Nr. 7042



© 1990 PIATNIK WIEN

PIATNIK

SAFARI !

matériel : 48 cartes (2 séries de 24)

idée du jeu : Gagne le joueur qui est parvenu à réunir le plus de paires. Une paire se compose de deux cartes. Sur l'une est dessinée un animal seul : nous l'appellerons *carte animal*; l'ensemble de ces cartes forme le *talon animaux*. Sur l'autre est dessiné l'animal intégré dans son milieu de vie : nous l'appellerons *carte milieu*; l'ensemble de ces cartes forme le *talon milieu*.

préparation : Séparez les deux séries et mélangez-les bien chacune pour en faire deux talons. Du talon des *cartes animaux*, prenez les huit premières cartes et déposez-les en une rangée, bien ordonnées et faces visibles, sur la table. Les joueurs reçoivent une minute pour les mémoriser. Ce temps passé, les cartes sont retournées sans être mélangées. Le restant du *talon animaux* est mis sur le côté faces découvertes. Chaque joueur reçoit maintenant quatre cartes du *talon milieu* : il les tient en main, cachées aux yeux des autres. Le restant du *talon milieu* est posé sur la table, faces cachées.

déroulement : Le plus jeune commence et retourne une des huit cartes déposées sur la table. Il essaie de faire apparaître une carte dont il tient la complémentaire en main. S'il réussit, il obtient la paire et la pose devant lui. Il prend alors une nouvelle carte du *talon milieu*. Sur la table, on pose retournée, dans le trou laissé vide, la carte supérieure du *talon animaux*. Le suivant joue.

Si le joueur n'a pas retourné une *carte animal* qui lui convient, il la replace face cachée et le suivant joue.

Un joueur peut cependant, quand c'est à son tour de jouer, ne pas tenter de faire la paire car il sait de mémoire qu'aucune *carte animal* posée sur la table ne lui convient. Il prend alors la carte supérieure du *talon milieu* et rejette une de ses cinq cartes en la plaçant sous le *talon milieu*. Il doit rejeter mais ne doit pas montrer la carte qu'il écarte.

Vers la fin du jeu, lorsque les talons seront épuisés, les joueurs auront moins de cartes en main. De même, sur la table, le nombre des *cartes animaux* diminueront.

Fin de jeu : Gagne le joueur qui possède le plus de paires à la fin de la partie. Chaque paire vaut un point.

SUPER VARIANTE

Les paires acquises sont posées, faces cachées et en tas, devant chaque joueur. A la fin du jeu, chaque joueur, à tour de rôle, doit citer les paires qu'il a acquises. Après vérification, il n'obtient que celles dont il se souvient.

ENCORE PLUS COMPLIQUE

Les paires acquises sont posées, faces cachées et en tas, devant chaque joueur. A la fin du jeu, chaque joueur, à tour de rôle, essaie de citer les paires acquises par son voisin de gauche. S'il en nomme effectivement qui sont possédées par ce voisin, il les fait perdre à ce voisin (sans gagner davantage de points pour lui-même). S'il nomme, par contre, des paires que son voisin ne possède pas, par paire incorrecte, il perd un point à valoir sur son propre résultat.

Traduction de CASSE-NOISETTES

ch d'Alsemberg 76 - 1060 Bruxelles 537.83.92
rue Loigue 15 - 1150 Woluwe/Stockel 731.68.11