

C'est maintenant que nous verrons qui a une bonne mémoire! Celui qui vient de gagner un jeton a le droit de faire tourner les cubes du tourniquet pour obtenir une nouvelle série de 4 animaux à découvrir. Peut-être cette nouvelle série contient-elle un ou plusieurs animaux de la série précédente... il s'agira de se souvenir de leur emplacement. Le joueur placé à gauche de celui qui vient de faire tourner les cubes du tourniquet pourra de suite tester sa mémoire en retournant la première carte.

Quand mélange-t-on les cartes?

Les cartes sont mélangées lorsque l'un des joueurs a réussi à totaliser 3 jetons. On mélange les cartes et on les dispose en un nouveau carré sur la table.

Remarque: Si de très jeunes enfants jouent à ce jeu, il n'est pas nécessaire de mélanger à nouveau les cartes.

Qui sera le gagnant?

Le premier qui aura réussi à totaliser 5 jetons sera le vainqueur.

© 1993 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Editions Ravensburger,
68220 Attenschwiller, France

Ravensburger
25/417



Jeux de Poche

4-8 ANS



Tourniquet

Le tourniquet malin

Jeu Ravensburger N° 23 506 3

Un jeu d'observation avec un tourniquet à images pour 2 à 5 joueurs de 4 à 8 ans.

Auteur: H. Meister

Illustration: D. Kersten

Illustration de la règle du jeu: A. Döringer

Contenu: 16 cartes d'animaux

16 images autocollantes

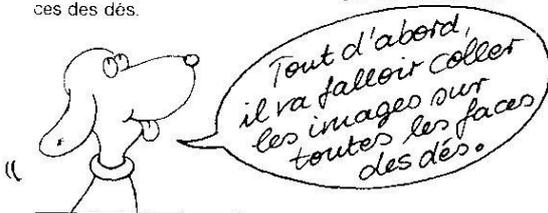
1 tourniquet d'images avec 4 dés rotatifs
(4 cubes, 1 axe, 2 boutons de fixation)

20 jetons

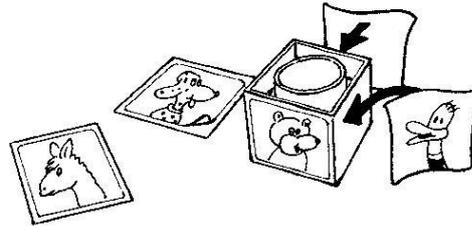
1 règle du jeu

Préparation:

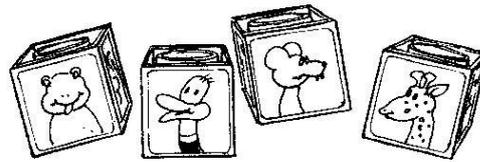
Tout d'abord, il va falloir coller les images sur toutes les faces des dés.



1. Detacher avec précaution les autocollants de leur support
2. Coller une image autocollante sur chaque face des 4 dés (Attention: Sauf sur les faces où il y a un trou!)



3. Il faudrait veiller à ce que les images d'animaux soient collées de telle manière qu'ils regardent tous dans la même direction. (voir illustration)



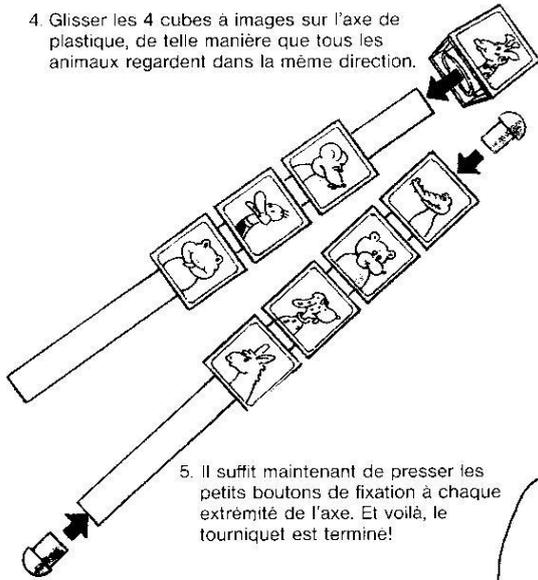


Comment assembler le tourniquet à images ?

Que fait-on des cartes d'animaux ?



4. Glisser les 4 cubes à images sur l'axe de plastique, de telle manière que tous les animaux regardent dans la même direction.



5. Il suffit maintenant de presser les petits boutons de fixation à chaque extrémité de l'axe. Et voilà, le tourniquet est terminé!

Ensuite, il faut détacher les cartes d'animaux de leur support, puis les mélanger et les poser face cachée sur la table, de préférence en formant un carré.

Il ne reste plus que les jetons!

L'un de vous sera chargé de gérer ces jetons qui resteront dans la boîte de jeu durant la partie.

But du jeu:

Il faut une excellente mémoire car il s'agit de retrouver les 4 animaux recherchés en une seule fois. Celui qui réussira à retrouver les 4 en un seul tour aura gagné 1 jeton en guise de récompense.



C'est parti!

Le plus jeune joueur commence. Il s'empare du tourniquet qu'il tient fermement dans une main afin de se servir de l'autre pour faire tourner les 4 dés à la fois (voir illustration).

Ensuite, on pose très vite le tourniquet sur la table. Les cubes s'arrêtent de tourner et 4 images d'animaux s'alignent. Il va falloir retrouver ces quatre-là parmi les 16 cartes qui sont rangées en carré sur la table.

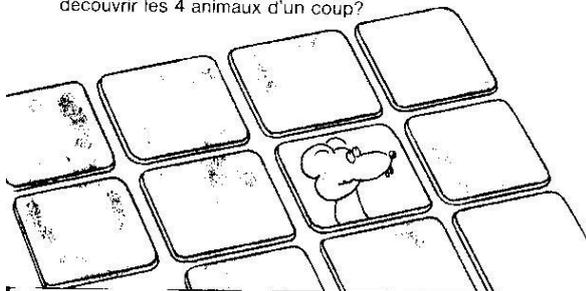
Il va falloir être très attentif!

Celui qui est assis à gauche du joueur qui vient de faire tourner les cubes du tourniquet, pourra commencer par découvrir les cartes.

On retourne 1 carte après l'autre. Si la carte retournée correspond à l'un des 4 animaux que l'on cherche, on la laisse de façon à ce que tous puissent la voir. Le joueur pourra retourner une seconde carte. Si celle-ci correspond aussi à l'un des animaux du tourniquet, il pourra retourner une 3ème carte.

Mais dès qu'il apparaît une carte qui ne correspond pas aux images du tourniquet, c'est au tour d'un autre joueur. Toutes les cartes retournées, dont l'image est visible, seront à nouveau posées face cachée. Attention, il faut que les cartes soient remises exactement à la même place. Il ne faut pas faire d'échanges. Le tourniquet, reste lui aussi à sa place. On recherche toujours le même groupe de 4 animaux.

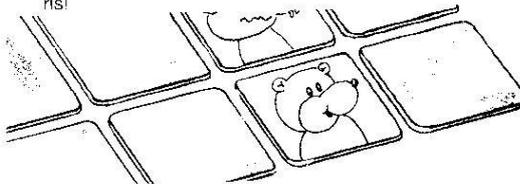
Maintenant, c'est au tour du joueur suivant. Réussira-t-il à découvrir les 4 animaux d'un coup?



Un exemple:

Sur le tourniquet nous pouvons voir la souris, le singe, l'ours et le canard. On recherche donc ces 4 animaux.

Le joueur dont c'est le tour retourne une carte: c'est la souris!



Cette carte restera donc visible pour tous.

La deuxième carte retournée représente l'ours!

Super! Voilà une 3ème carte à retourner. Mais... c'est le crocodile! Pas de chance, il ne fait pas partie des 4 animaux recherchés.

Le joueur passe la main. Observez une dernière fois les cartes retournées car il va falloir à nouveau les ranger face cachée.

Le joueur dont c'est le tour peut retourner des cartes jusqu'à ce qu'il tombe sur une image qui ne correspond pas aux 4 du tourniquet.

L'ordre dans lequel vous découvrez ces 4 animaux n'a aucune importance.

Tous les 4!

Celui qui réussira à découvrir en une fois les 4 cartes correspondantes aux 4 images du tourniquet sera récompensé par un jeton.

Puis, les 4 cartes sont à nouveau retournées de sorte que les faces illustrées soient cachées.

Attention: les cartes gardent toujours la même place. Ne jamais les intervertir.