

Wo war's?

4-8 Jahre

Versteckt und wieder entdeckt!



Ravensburger

OU ÉTAIT-CE ? (wo war's ? – RAVENSBURGER 2002)

Traduction française de Geneviève Hubinon avec adaptation libre de Claudine Oger-Maas.

Caché et à nouveau trouvé!

Le jeu de cache-cache des animaux pour deux à quatre joueurs de quatre à huit ans.

Contenu

16 grandes cartes carrées ; 16 petites cartes carrées ; 16 jetons verts ronds ; 1 pion de jeu ; 1 dé ordinaire ; 1 règle de jeu.

But du jeu

Le perroquet se cache là, ici réapparaît le crocodile.

Celui qui découvre correctement les animaux obtient des jetons et gagne le jeu à la fin.

Préparation

Avant le premier jeu, détachez les cartes prudemment de leurs cadres.

Mettez les grandes cartes d'animaux face visible, en carré avec un espace au centre où l'on dépose les petites cartes, face visible elles aussi.

Les jetons verts sont placés dans la boîte. Le dé est posé sur la table. Le pion de jeu est mis sur la grande carte « éléphant ».

Le jeu peut commencer.

En avant!

Celui dont l'anniversaire est le plus proche commence et lance le dé. Il déplace le pion d'autant de cartes qu'indiqué par le dé et ce, dans le sens des aiguilles d'une montre. L'animal figurant sur la grande carte montre toujours quelle petite carte doit être retournée au centre. Si la figurine atterrit par exemple sur le perroquet, le joueur retourne la petite carte avec le perroquet. Son tour est terminé et il passe le dé au joueur de gauche.

On continue ainsi de jouer. Quand un joueur amène le pion sur une carte d'animal qui est déjà retournée au centre, il doit retrouver la petite carte d'animal qui correspond.

S'il retourne la bonne carte, il peut prendre un jeton vert. Et c'est alors le tour du joueur suivant.

S'il retourne la carte d'un autre animal, cette petite carte reste visible. Et c'est le tour du joueur suivant.

Celui-ci ne lance pas le dé mais continue à chercher la même carte d'animal au centre. Et ainsi de suite, chacun à son tour, jusqu'à ce qu'un des joueurs retourne la carte correcte. Il peut donc arriver que toutes les petites cartes se trouvent à nouveau étalées face visible sur la table.

Le joueur qui a trouvé la bonne petite carte, reçoit un jeton vert.

Puis c'est le tour de son voisin de gauche : il lance à nouveau le dé et déplace la figurine suivant les points obtenus.

Fin du jeu

Celui qui a rassemblé le premier quatre puces termine le jeu et est l'heureux gagnant de cette partie.

Bien sûr, vous pouvez aussi jouer avec moins de jetons verts. Déterminez alors simplement avant chaque partie combien de jetons doivent être rassemblés afin de gagner.

Variante Clom

Le début du jeu est le même mais si le joueur retourne la bonne carte du premier coup, il reçoit 2 jetons verts et met la petite carte sur le côté. En même temps, il retourne la grande carte correspondante. Elle comptera toujours comme case mais ne donnera lieu à aucune recherche quand un joueur tombera dessus.

La suite est la même mais le jeu prend fin

- Soit quand il ne reste plus que 4 petites cartes à découvrir ;
- Soit quand par malchance les joueurs ont mis face visible TOUTES les petites cartes encore au centre.

On compte alors le nombre de jetons verts obtenus par chacun. Le gagnant est celui qui en a le plus.

On peut aussi décider d'arrêter le jeu comme dans la version de base : quand un joueur obtient le nombre de jetons décidé au départ.