

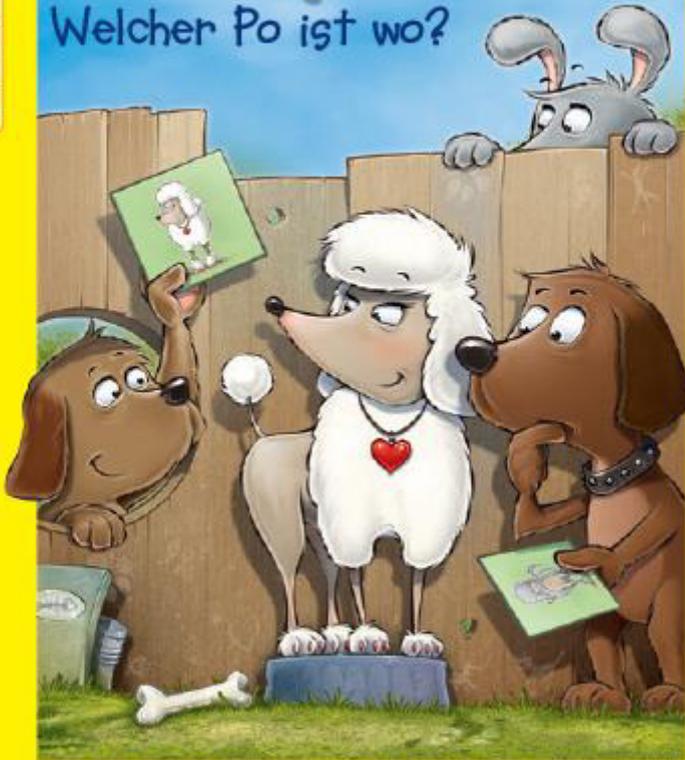


Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Polly Pudel

Welcher Po ist wo?



Polly Poodle • Toutous en folie • Polly Poedel
Perritos • Caccia ai sederini

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2019

Toutous en folie

Un jeu d'action et de réaction fou, fou, fou
pour 2 à 4 dresseurs de chiens de 5 à 99 ans.

Auteur : Jean-François Rochas
Concédant de licence : L'Atelier des Bonnes Idées
Illustrateur : Oliver Freudenreich
Rédaction : Sina-Marie Straub
Durée d'une partie : 10 à 15 minutes



FRANÇAIS 

Dans le parc, c'est la panique sur la pelouse réservée aux toutous ! Les propriétaires cherchent désespérément leur chien, mais ont du mal à les retrouver avec toute cette pagaille. Heureusement, ils ont des photos de leur cher compagnon à quatre pattes qu'ils vous montreront si vous acceptez de les aider à les retrouver. Mais attention : certains toutous se ressemblent beaucoup ! Le but du jeu consiste à retrouver le plus de chiens possible en associant correctement les photos des chiens prises de face aux cartes des chiens vus de dos.

Contenu du jeu

25 cartes-photos de chiens, 25 cartes « vue de dos », 4 os en bois,
1 règle du jeu



Préparatifs du jeu

Pour commencer, triez les cartes-photos des vues de dos. Le recto montre 25 chiens différents.

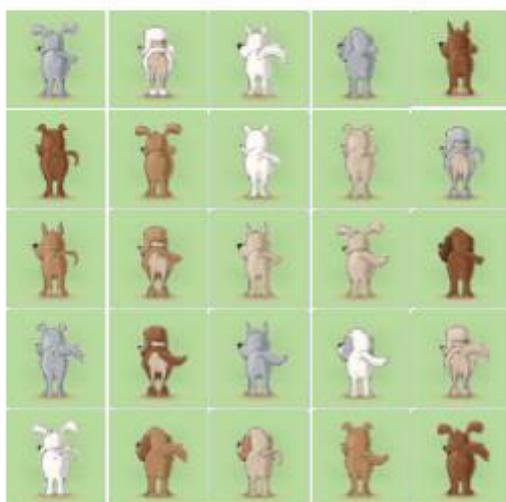


Photos des toutous : Toutes les cartes (25) sur lesquelles une patte est imprimée au verso sont mélangées et empilées faces cachées (= patte sur le dessus). Ce sont les photos que les propriétaires des chiens vous ont données pour vous aider dans votre recherche.

Vues de dos des toutous : Les cartes restantes représentent les chiens vus de dos. Mélangez les cartes et posez-les au centre de la table, de manière à ce que l'on voie les chiens vus de dos, en formant un carré de 5 x 5 cartes.

Dans la pagaille, vous ne voyez les chiens que de dos.

FRANÇAIS



Chaque joueur prend alors un os en bois ; les os éventuellement restants sont rangés dans la boîte.

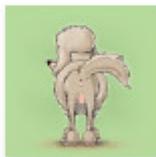
Déroulement de la partie

Celui qui aboie le plus fort commence. Retourne vite la première photo de chien, le recto face à toi. Pose la carte de manière à ce que tous les joueurs la voient bien. On ne voit que le chien de face.

Et c'est parti !

Tout le monde cherche en même temps la vue de dos du toutou correspondant au toutou sur la photo. Mais attention : les chiens se ressemblent beaucoup ! Si vous faites attention aux oreilles, à la couleur, à la queue, vous pourrez voir les différences.

Exemple : Photo du toutou



A) faux



B) faux



C) correct



Allusion

Familiarisez-vous tranquillement avec les cartes avant la première partie.

Regardez bien les chiens et apprenez à reconnaître les différences.

Celui qui pense avoir trouvé la bonne carte « Vue de dos » pose vite son os dessus. Si plusieurs joueurs veulent poser leur os sur la même carte, c'est la rapidité qui compte ! Le premier qui pose son os sur une carte le laisse. Les autres joueurs décident s'ils veulent poser leur os sur une autre carte, ou renoncer.

Puis on vérifie quel os est posé sur la bonne carte. Pour cela, toutes les cartes sur lesquelles un os est posé sont retournées et comparées à la photo.



FRANÇAIS

Tu as posé ton os sur le bon chien ?

Oui. Super, quel fin limier ! Prends la photo du chien et pose-la devant toi.

Aucun os n'est posé sur le bon chien ?

Dommage ! Repose la photo du chien qui ne correspond pas face cachée sous la pile.

Les cartes du carré restent en place.

Toutes les cartes découvertes sont alors de nouveau retournées, de manière à ce que l'on ne voie à nouveau que les chiens vus de dos.

Puis c'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque la pile est épuisée. Comptez les cartes-photos que vous avez récupérées. Celui qui a le plus de cartes, et donc qui a trouvé le plus de toutous, gagne la partie.

Astuce : si l'enfant ne sait pas encore bien compter, on forme des rangées avec les photos des toutous. Comparez les rangées entre elles. Celui qui a la plus longue rangée a gagné la partie.