

LA BONNE PAIRE DE VOYAGE (MB)

Règle reconstituée par Cl. Oger

Contenu

1 boîte rouge avec 2 curseurs pour indiquer les points
 36 fenêtres jaunes
4 cartons carrés illustrés recto-verso, pouvant être déplacés.
1 règle de jeu

But du jeu

Arriver le premier à gagner 10 parties (ou tout autre nombre fixé d'avance).

Préparation du jeu

- * vérifier que les 4 cartons sont bien placés en dessous des fenêtres jaunes.
- * refermer toutes les fenêtres.
- * mettre les 2 curseurs en position 0. Chacun des 2 joueurs en choisit 1.

Le jeu

1. le joueur le plus jeune commence.
 2. Chacun leur tour, les joueurs soulèvent 2 fenêtres et observent les dessins :
 - soit ils sont identiques, alors le joueur fait monter son curseur d'un cran.
Il peut continuer à jouer tant qu'il ouvre des fenêtres aux dessins identiques.
 - soit les dessins sont différents : les fenêtres sont refermées et c'est au tour du suivant.
- NB. On ne peut pas bien sûr rejouer les mêmes fenêtres que le joueur précédent.
3. Le gagnant est le premier arrivé au niveau 10.

Pour recommencer une partie, on peut changer les cartons (soit les tourner horizontalement ou recto-verso, soit les changer de place entre eux).

Variante

Suivant l'âge et l'habileté des joueurs, on peut convenir que les 2 fenêtres doivent être ouvertes ensemble ou successivement (dans ce dernier cas, cela permet d'équilibrer les chances pour des joueurs de niveaux trop différents).