

Jeu Habermas N° 4390

# Drôles d'engins

Un jeu de dé à couleurs pour **2 à 6** enfants **à partir de 3 ans**.

**Durée du jeu :** environ dix minutes

**Conception du jeu :** Dirk Hanneforth

**Conception graphique :** Astrid Krömer

Sur les cartes, vous voyez des véhicules rigolos - mais il leur manque les roues ! Avec un peu de chance au dé, vous complèterez bientôt vos cartes.

## Contenu de la boîte :

13 cartes montrant des véhicules

30 roues colorées

1 dé à couleurs

## Règle résumée :

### But du jeu :

Chaque enfant s'efforce de réunir le plus grand nombre de roues sur les cartes.

### Préparatifs :

cartes au milieu,  
préparer roues et  
dé

Les **cartes** montrant des véhicules sont placées au milieu de la table. Les **roues** et le **dé à couleurs** sont préparés.

### Règle du jeu :

lancer une fois le  
dé

Qui sait rouler le plus longtemps un „R“ sans reprendre son souffle ? Tu commences. **Lance une fois le dé.**

prendre une  
roue, la poser

- Prends une **roue de la couleur montrée sur le dé**. Pose-la à un **endroit de la même couleur** (garde-boue) sur **n'importe quel véhicule**.

orange = joker

- Le dé montre du **orange** ? C'est la **couleur du joker**. Prends une des **roues préparées** et pose-la au **bon endroit sur n'importe quel véhicule**.

il n'y a plus de  
roues de la  
bonne couleur :  
2ème essai

- S'il **n'y a plus de roues de la couleur montrée par le dé** sur la table, tu peux tenter une **deuxième fois ta chance**. Si le dé montre à nouveau une couleur qui n'est plus sur la table, alors tu n'as pas de chance : tu passes le dé à ton voisin.

le véhicule est  
complet :  
le prendre

Lorsque tu poses la **dernière roue** sur un **véhicule**, tu peux **prendre** celui-ci. Certains véhicules sont rapidement complets : une roue suffit et ils sont prêts.

Toutes les roues  
ont été utilisées ?  
Qui en a le plus  
grand nombre ?

### Fin du jeu :

Le jeu s'achève lorsqu'il **ne reste plus de roues**.

C'est toi qui en a rassemblé **le plus** ? Tu as gagné !

Les enfants qui ne savent pas encore compter aussi loin enlèvent toutes les **roues** de leurs **cartes** et **les placent en une longue rangée**. Comparer les rangées. L'enfant qui a la plus longue a gagné.

Plusieurs enfants ont rassemblé le même nombre de roues ? C'est celui qui a le plus grand nombre de cartes qui gagne.

moins d'objets  
en jeu, supprimer  
le dé, classer les  
roues

### Jeu de classement pour les tout-petits

On prend **huit cartes au hasard** et les **roues** qui leur correspondent. Les autres objets du jeu restent dans la boîte.

Les enfants observent les cartes et placent les **roues au bon endroit**.

