



mini APPRENTI'KIT™

Apprendre et s'amuser

Jeux Ravensburger® n° 24175 0
3 jeux pour 1 à 4 enfants à partir de 3 ans

Contenu : 24 cartes, 2 planches, 4 caches de couleur, 1 dé Couleurs

Avant la toute première partie, détachez soigneusement les cartes des planches prédécoupées.

1er jeu : memory®

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans
Vous avez besoin des 24 cartes rondes.

Cette passionnante chasse aux images demande de la concentration et une bonne mémoire.

Préparation

Commencez par poser les 24 cartes sur la table, face cachée, et mélangez-les bien. Vous pouvez laisser les cartes éparpillées ou les aligner de manière à former un rectangle ou un carré. L'important est que les cartes ne se chevauchent pas.

Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur retourne deux cartes l'une après l'autre. Si elles sont identiques, le joueur gagne la paire et peut retourner deux nouvelles cartes. Il continue ainsi jusqu'à ce qu'il retourne deux cartes différentes. Celles-ci sont alors remises à l'envers et c'est au tour du joueur suivant.



Afin que vous puissiez tous bien mémoriser les images et l'emplacement des cartes, laissez-les visibles quelques instants avant de les remettre à l'envers, à la même place.

Fin de la partie

La partie prend fin lorsque la dernière paire d'images a été retrouvée. Pour connaître le vainqueur, chacun empile toutes ses cartes. Celui qui possède la plus haute tour a gagné.

2e jeu : loto des images

Pour 1-2 joueurs à partir de 3 ans

Vous avez besoin des 2 planches et des 12 cartes correspondantes

Le loto des images

But du jeu

Il s'agit de compléter votre planche à l'aide des cartes correspondantes.

Préparation

Avant de commencer, cherchez les cartes correspondant aux dessins sur les planches. Mélangez-les bien et étalez-les sur la table, face cachée. Chacun d'entre vous choisit alors une planche et la pose devant lui.

Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence. Les joueurs jouent ensuite à tour de rôle. Quand vient son tour, le joueur retourne une carte et annonce à voix haute le nom du personnage représenté. Regardez bien vos planches : Si l'un de vous découvre l'image sur sa planche, il crie « Moi ! ». Il gagne la carte et peut la poser dessus. C'est au tour de l'autre joueur de retourner une nouvelle carte. Le premier qui parvient à retrouver toutes ses images et à compléter ainsi sa planche gagne la partie.

Tu peux également jouer seul : Retourne les images l'une après l'autre et essaye de les replacer sur les planches. Toutes les images seront bientôt à leur place et les planches complètement recouvertes.

Le loto-mémoire

But du jeu

Il s'agit de compléter vos planches à l'aide des cartes correspondantes.

Préparation

Avant de commencer, cherchez de nouveau les cartes correspondant aux dessins sur les planches. Chacun d'entre vous choisit alors une planche et la pose devant lui. Les cartes sont étalées au centre de la table, face cachée.



Déroulement de la partie

Commencez par regarder attentivement votre planche en essayant de mémoriser les images. Retournez ensuite vos planches en même temps, de manière à ce qu'elles soient cachées devant vous.

Quand vient son tour, le joueur retourne une carte. Celui qui pense que celle-ci appartient à sa planche crie « Moi ! », prend la carte et la pose à côté de sa planche cachée. Il faudra attendre la fin pour vérifier si elle correspond !

Si les deux joueurs crient en même temps « Moi ! » au moment où la carte est retournée, remettez-la au milieu. Si personne ne réclame la carte, celle-ci est remise dans la boîte.

Fin de la partie

Une fois que toutes les cartes ont été piochées, retournez vos planches et vérifiez combien de bonnes cartes vous avez trouvées. Celui qui a trouvé le plus de cartes correspondantes gagne la partie. Il peut arriver que vous soyez ex aequo.

3. Cache cache

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans

Vous avez besoin des 12 cartes, des 4 caches de couleur et du dé Couleurs

But du jeu

Il s'agit de gagner le maximum de cartes.

Préparation

Commencez par étaler toutes les cartes sur la table, face visible. Le joueur le plus âgé recouvre alors 4 cartes au choix à l'aide des 4 caches de couleur, en annonçant à chaque fois quel cache il pose sur quelle carte. Par exemple : « Je pose le cache rouge sur X, le cache bleu sur Y... ». À vous de bien mémoriser les dessins sous chacun des caches pour gagner le plus de cartes ! Le dé est prêt à être lancé... et c'est parti !

Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence. Il lance le dé et doit nommer le dessin qui se trouve sous le cache de la couleur correspondante. Exemple : Si votre dé indique "rouge", vous devez vous souvenir du dessin sous le cache rouge.

La carte est alors découverte. Si le dessin est bien celui nommé, le joueur gagne la carte et la pose devant lui, face cachée. Puis il place le cache sur une nouvelle carte de son choix en nommant le dessin recouvert. Par contre, si votre annonce est fautive et que le dessin sous le cache n'est pas le bon, la carte reste en place et disparaît de nouveau sous le cache. C'est ensuite au tour de votre voisin de gauche de jouer.



Si vous obtenez un joker, vous pouvez choisir le cache de votre choix, sauf la dernière couleur découverte ! Annoncez le dessin qui, d'après vous, est dissimulé sous le cache. Si vous avez bien deviné, vous gagnez la carte, sinon, elle est de nouveau cachée.

La partie prend fin lorsqu'il ne reste plus que trois cartes en jeu et que le quatrième cache ne peut plus être posé sur aucune carte.

Le vainqueur est le joueur qui a gagné le plus de cartes.

4. Jeu Bonus: La course aux couleurs

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans

Vous avez besoin des 24 cartes rondes, des 4 caches de couleur et du dé Couleurs

But du jeu

Il s'agit de réunir le premier 6 cartes dans l'un des caches.

Préparation

Commencez par placer les 24 cartes rondes sur la table, face cachée, en formant 4 rangées de 6 cartes. Posez alors un cache de couleur sur la première carte de chaque rangée. L'ouverture des caches doit se trouver vers le haut, de manière à pouvoir placer les cartes dedans.

Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence et lance le dé. Il peut alors déplacer le cache de la couleur correspondante sur la carte suivante de la rangée. La carte sur laquelle se trouvait le cache est alors placée dans le cache. Puis c'est au tour du joueur suivant. Si vous obtenez le joker, vous pouvez choisir quelle couleur de cache vous déplacez.

La partie prend fin dès que le premier cache atteint le bout de la rangée et que vous avez recueilli les 6 cartes. Le vainqueur est le joueur qui a recueilli la dernière carte.

© Disney. www.disney.com

www.ravensburger.com

© 2006 Jeux Ravensburger S.A. • 21 rue de Dornach
F-68120 Pfastatt

225148
Ravensburger