

Remarques pédagogiques

Ce jeu très amusant développe à merveille la capacité de concentration des enfants.

Le principe de jeu permet aux enfants de développer une réflexion logique et un comportement réfléchi, du fait qu'ils doivent s'efforcer à trouver leurs propres méthodes pour mémoriser les niches sous lesquelles se trouvent les os.

Ce jeu met à l'épreuve à l'ide écrivain : essayez de jouer avec des faits, vous serez étonnés de constater combien de faits ils seront vainqueurs.

© Ravensburger 2007



La chasse à l'os

Jeu Ravensburger N° 24 207 8

Jeu de mémoire pour 2 à 3 joueurs à partir de 5 ans.

Auteur : Christine Weiz

Pluto a caché 9 délicieux os dans sa niche pour que personne ne puisse les lui prendre. Cacher les os est très facile, mais pour les retrouver c'est beaucoup plus difficile. Dans l'entourage de Pluto, il y a 18 niches. La question-mystère se pose : Dans quelle niche se trouvent les os ?



Contenu :

- 1 plan de jeu
- 1 figurine-faute
- 1 support
- 18 cartes os
- 18 cartes

Tu es le vainqueur...

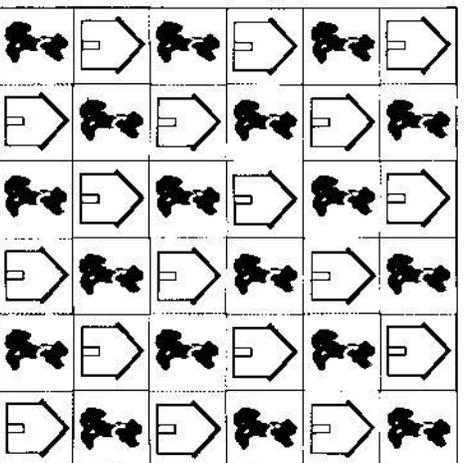
Si tu parviens à retrouver le plus de niches possibles, sous lequel os se trouve l'os et si tu arrives à les gagner avant la fin du jeu.

Avant de commencer la partie...

Avant de jouer pour la première fois, il faut décoller soigneusement la figure Pluto et la fixer sur son support.

Ensuite, déshabillez les 18 cartes et fixez les face contre carte sous les 18 niches. C'est-à-dire que si vous retournez les 18 cartes, vous devez trouver 9 cartes illustrées d'un os et 9 autres avec un fond noir.

Mélangez bien les niches et disposez-les sur les 18 cases «gazon» du plan de jeu de sorte que les 15 aléatoires dans la même direction.



Les niches sont disposées ainsi sur le plan de jeu

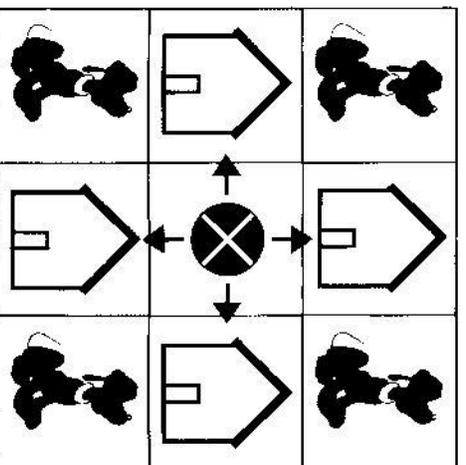
Enfin, vous devez grezeler le joueur qui commence. Celui-ci recroisera la figure Pluto et le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

Ce qui compte, c'est le tour de la figure Pluto et il a pose sur une case de son choix sur laquelle figure Pluto. Il peut maintenant contrôler une des niches à côté de la case où il se trouve avant de passer son tour au joueur suivant.



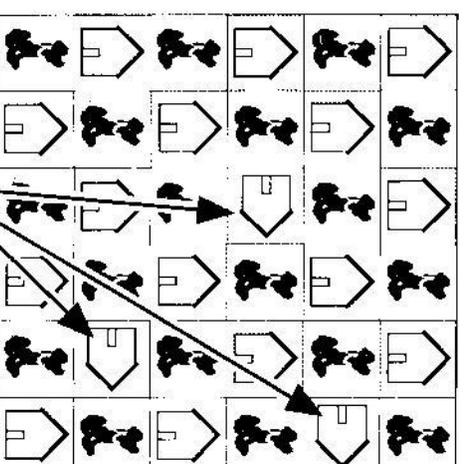
Pluto peut contrôler une des 4 niches



Celui qui contrôle une niche, la prend et regarde en dessous. Si c'est un os, il peut faire tous les mouvements aux autres joueurs, s'il n'y a rien, il ne dit rien.

Les niches contrôlées sont exposées à leur propriétaire. Mais si ce n'est pas plus allégre aux autres niches.

Le plus important est de ne contrôler qu'une seule fois. Comme chaque niche contrôlée change de direction, on peut reconnaître ceux qui ont été contrôlés.



Ces trois niches viennent d'être contrôlées.

La partie continue...

Si toutes les niches ont été contrôlées une fois, on arrête vers la fin du jeu. d'abord, chaque joueur contrôle une dernière niche.

Cette fois si tu ne devotes pas ce que tu as vu aux autres joueurs.

Ma raterant, vous pouvez ne pas venir poser la niche comme au début. Ensuite, chaque joueur a droit d'acquiescer aux niches qu'il a contrôlées.

Elles seront déplacées en même temps, sans que vous ne voyez de quoi dessous. Et naturellement, elles seront posées de sorte qu'il y en ait la même direction ou l'avant de la pièce.

Fin du jeu

Pour terminer la partie, le joueur qui commence prend une niche du plan de jeu et la pose devant lui jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de niches. Vous n'avez pas encore écrit tout ce que vous avez fait. Si vous avez plus de niches, retournez-les et voyez qui en a le plus avec un os en dessous. Le joueur a donc gagné la partie.

Avec 3 joueurs, il est toujours la possibilité qu'il y ait plus d'un vainqueur.

Variante de jeu

Si vous voulez essayer une variante plus complexe, à la fin du jeu, mettez-vous d'accord ensemble pour définir un seul et unique exemple 3.

Dans ce cas, faut faire attention à ce que les joueurs voient toujours que le jeu est toujours accessible.