

La valise magique

C'est dans la boîte! **3007**

Un jeu d'observation pour 2 à 8 joueurs, de 4 à 99 ans.

Contenu: 48 cartes, 1 règle de jeu

Dans un vieux grenier les enfants ont trouvé une valise magique. Ils sont tous curieux de savoir ce qu'elle permet de faire. La surprise est grande lorsqu'ils constatent qu'on peut y mettre tout ce que l'on veut. Ils inventent alors un jeu intéressant : "faire sa valise". Un jeu où chacun laisse libre cours à son imagination.

But du jeu: Lequel des joueurs va être le premier à avoir mis tous ses objets dans la valise?

Préparatifs: Poser les cartes sur la table, les retourner sur la face illustrée et les mélanger. Chaque joueur prend 5 cartes et les pose devant lui en les retournant pour voir ce qu'il y a dessus. Les cartes restantes sont mises de côté car on n'en aura pas besoin. Poser la valise vide au milieu de la table.

Conseil: Selon l'âge des enfants, on pourra distribuer moins de cinq cartes ou plus. Si les enfants sont d'âge différents, les plus âgés prendront plus de cartes.

Déroulement du jeu:



Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a été le dernier à faire sa valise commence. Il ouvre la valise et y pose l'une de ses cartes. En même temps il dit tout fort : "Dans ma valise, je mets" et annonce le nom de l'objet illustré sur la carte. Ensuite, il referme la valise et la passe au joueur suivant. Avant qu'il ne mette sa carte dans la valise, ce joueur doit d'abord énumérer tous les objets que les joueurs précédents ont mis dans la valise. L'ordre des objets énumérés n'a pas d'importance.

Tous les objets ont été énumérés correctement?

Très bien. Le joueur qui a énuméré les objets sans se tromper a le droit de remettre une nouvelle carte dans la valise et d'annoncer le nom de l'objet. Ensuite, il passe la valise au joueur suivant.

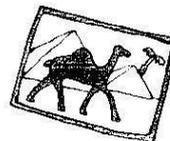
Les objets n'ont pas été tous énumérés?

Domage. Le joueur prend deux cartes dans la valise et les ajoute aux siennes. Les autres cartes sont retirées de la valise et mises de côté. Elles ne seront plus utilisées pour cette partie. S'il n'y a pas suffisamment de cartes dans la valise, il en prend autant qu'il y en aura.

Ensuite, il passe la valise au joueur suivant sans mettre lui-même de carte dans la valise.

A partir de **4**

HABA

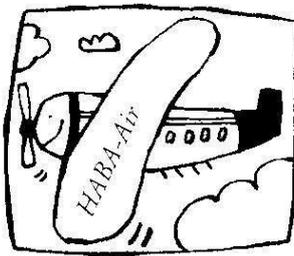


Cartes avec un point d'interrogation

Dans le jeu, il y a 8 cartes avec un point d'interrogation. Si un joueur a une carte avec un point d'interrogation, il peut la mettre dans la valise au lieu d'une carte avec un objet. Il peut alors dire le nom de n'importe quel objet et devra bien se le rappeler. Cela n'a pas d'importance si c'est un objet qui rentre dans une valise normale ou pas : n'oublions pas que c'est une valise magique. Le joueur annonce l'objet tout fort qui devra être pris en compte par les autres joueurs.

Fin de la partie: Dès qu'un joueur a mis sa dernière carte dans la valise parce qu'il a énuméré tous les objets correctement, la partie est terminée et gagnée par ce joueur.

Conseil: On pourra compliquer le jeu en convenant que les joueurs doivent non seulement énumérer les objets mais aussi indiquer le bon ordre dans lequel ils ont été mis dans la valise. Dans ce cas-là, on ne met pas les cartes dans la valise, mais on les pose devant la valise en les retournant sur la face illustrée. Au fur et à mesure que le joueur énumère les objets, il retourne les cartes les unes après les autres pour vérifier que si c'est le bon ordre.



A partir de **4**