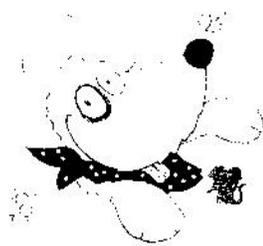


CHER CHÉ, MÉDOR, CHER CHÉ

HABA
1983



SUCH, BELLE!

Jeu à emporter

4467

*Jeu de recherche et de déduction pour
2 à 5 joueurs au nez fin de 4 à 99 ans.*

Principe du jeu: Dans la ferme, le passe-temps préféré de Médor est de jouer à cache-cache avec ses amis. En usant de son flair, il se met à leur recherche et le chat lui donne parfois de bons conseils. Qui aidera Médor à trouver le plus d'amis possible?

Matériel: 1 chien, 1 chat, 1 plateau de jeu «chat», 18 cartes rondes, 18 cartes rectangulaires, 1 règle du jeu

Préparation: Mettre le plateau de jeu "chat" sur la table et poser le chat sur la case jaune. Chaque carte ronde de recherche représente un ami de Médor. Après les avoir mélangées, en faire une pile face cachée à côté du plateau de jeu "chat". Les cartes rectangulaires sont disposées autour du plateau de jeu et Médor est placé sur l'une d'elles. Il devra avancer de carte en carte.

Déroulement: Un des joueurs sera le chat, les autres aideront Médor à chercher ses amis. Le joueur-chat prend la carte ronde sur le dessus de la pile, l'observe discrètement et la pose face retournée sur le plateau. Le joueur assis à la gauche du joueur-chat déplace Médor sans le faire reculer. Le joueur-chat doit alors annoncer si Médor a trouvé ou non l'animal recherché.

- Médor est sur la carte représentant l'animal recherché?
Bravo! Le joueur-chat retourne la carte ronde. Le joueur qui a avancé Médor gagne la carte ronde et devient le nouveau joueur-chat. Il prend une nouvelle carte ronde et pose le chat sur la case jaune de départ.
- Médor est-il sur une autre carte?
Le joueur-chat lui donne un renseignement:
Si, par exemple le chien a dépassé la carte recherchée, mais qu'il est resté juste derrière, le joueur chat lui dit: «Reviens en arrière, Médor!» et retourne Médor pour qu'il se retrouve dans le sens inverse.
Ensuite, il avance le chat d'une case sur le plateau de jeu «chat». S'il arrive sur la case d'arrivée, le joueur-chat gagne la carte. Il reste le chat et retourne alors une nouvelle carte de la pile. Les autres joueurs continuent à aider Médor.



Fin du jeu:

La partie est terminée dès qu'un joueur a récupéré quatre cartes rondes. Ce joueur a démontré qu'il a vraiment du flair et gagne la partie.

Astuces et particularités:

- Variante pour 2 joueurs
- Variante pour les plus jeunes

A partir
de **4**

