

Grandir avec **Nathan**.com

des articles, des conseils, des activités...



- ▶ Les premiers jeux de société
- ▶ Les jeux «coopératifs»
- ▶ Vivre avec les autres
- ▶ Fabriquer un jeu de mikado

www.grandiravec Nathan.com



le + Internet

Nathan

© 2011 Diset

Sous licence marque Nathan®.
Diset S.A. : Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca
08040 Barcelona - Espagne
Groupe Jumbodiset
www.diset.com

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur

www.nathan.fr

service consommateurs : info.france@diset.com

Nathan

*SAURAS-TU
DEVINER
LA POSITION EXACTE
DE CHAQUE ANIMAL ?*

LE JEU
**COURTE
ECHELLE**



5+

CONTENU : 2 tours en plastique, 24 jetons.

illustrations : **Matthieu Roussel** - Photo d'enfants © Shutterstock
Conception du jeu : Brad Ross et Jim Winslow - Adaptation Nathan



DUREE MOYENNE D'UNE PARTIE :

15 minutes

NOMBRE DE JOUEURS : 2

BUT DU JEU : être le premier à découvrir la position (de haut en bas) des animaux de son adversaire.

AVANT DE COMMENCER :

- Chaque joueur reçoit une tour et la met devant lui.
- Les 2 joueurs choisissent à tour de rôle un animal parmi les 12 animaux du jeu, en prenant le jeton en plastique le représentant et en donnant le jeton en carton correspondant à son adversaire, jusqu'à ce que tous les jetons soient distribués.
 - ➔ Chaque joueur possède donc 6 jetons en plastique et 6 jetons en carton sur lesquels figurent les 6 autres animaux.
- Chaque joueur insère alors ses jetons en plastique dans sa tour en veillant à ce que l'autre joueur ne puisse pas les voir.
- Chacun pose devant lui les jetons en carton représentant les animaux de son adversaire. Ces jetons vont l'aider à deviner la disposition des animaux de celui-ci.
- Le plus jeune commence.



COMMENT JOUER ?

Le joueur pose une question à son adversaire sur la disposition de ses animaux.

Attention ! Celui-ci ne peut répondre que par « **oui** » ou « **non** ».

Par exemple : *Le lion est-il au-dessus du kangourou ?*

Le tigre est-il juste au-dessous du cochon ?

L'hippopotame est-il entre le kangourou et le cochon ?

- Si son adversaire répond par « **oui** », le joueur peut poser une autre question (jusqu'à 3 questions par tour).
- Si son adversaire répond par « **non** », le joueur a terminé et c'est au tour de son adversaire de poser une question.

À l'aide des jetons en carton et des réponses données, le joueur essaie de découvrir l'ordre exact des animaux de son adversaire.

Un joueur ne peut annoncer la disposition exacte des animaux de son adversaire que lorsque c'est à son tour de jouer : il donne alors l'ordre des jetons de haut en bas.

- Si c'est exact, il a gagné !
- Si c'est faux, c'est au tour de l'autre joueur de poser une question. Le jeu continue jusqu'à ce que l'un des joueurs trouve la disposition exacte des jetons de son adversaire.

Attention ! Un joueur ne peut essayer de deviner la disposition des jetons que **3 fois** pendant la partie. Si la troisième tentative est fautive, c'est son adversaire qui gagne.

Quand le jeu est terminé, les joueurs se montrent mutuellement les jetons dans leur tour.

VARIANTES DU JEU

- Pour les plus jeunes : retirez 4 animaux du jeu (les jetons en plastique et en carton). Chaque joueur joue alors avec 4 jetons pour un jeu plus facile.
- Pour rendre le jeu plus difficile, on peut décider de ne pas nommer les noms des animaux dans les questions :
 - L'animal tout en bas a-t-il des rayures ?*
 - L'animal sous l'animal vert a-t-il une trompe ? ...*

