

picco Maskina

Qui sera le premier à retrouver ses costumes ?

Un jeu de mémoire pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 $\frac{1}{2}$ ans.



Type de jeu : jeu de mémoire
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs à partir de 3 $\frac{1}{2}$, ans
Contenu : 4 cartes d'armoire, 12 cartes de costumes et 3 cartes en carton de l'horrible citrouille, 1 règle du jeu

Auteur et

Illustration : Barbara Kinzebach

Préparation

Pour commencer, les enfants observent tranquillement les cartes. Chaque armoire contient trois costumes qu'on retrouve sur les cartes de costumes. En plus, le jeu comprend trois cartes de l'horrible citrouille.



L'horrible citrouille

Si **quatre** enfants participent, chacun d'entre eux commence par choisir une carte d'armoire.

Si vous jouez à **trois**, remettez une carte d'armoire et les trois cartes de costumes correspondantes dans la boîte du jeu, car vous n'en aurez pas besoin.

Si vous jouez seulement à **deux**, chaque joueur prend deux cartes d'armoire et les cartes de costumes correspondantes. Si les enfants sont encore très jeunes, il est préférable que chacun d'entre eux joue avec une seule carte d'armoire. Dans ce cas-là, remettez deux cartes d'armoire et les six cartes de costumes correspondantes dans la boîte du jeu.



Placez les cartes de costumes ainsi que les cartes de l'horrible citrouille au milieu de la table, les unes à côté des autres, face cachée, et mélangez-les.

But du jeu

Les joueurs doivent chercher les trois costumes qui figurent sur leur carte d'armoire. La partie prend fin au moment où l'un des joueurs réussit à retrouver ses trois costumes.



Si la carte retournée représente un costume qui **ne se trouve pas dans son armoire**, le joueur remet la carte en jeu. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence la partie. Il retourne une des cartes pour que tout le monde puisse voir ce qu'elle représente.



Si la carte représente un costume qui se trouve **dans son armoire**, le joueur peut garder la carte et la placer à côté de son armoire. Ensuite, c'est au joueur suivant de jouer.

Si le joueur retourne une carte de l'horrible citrouille, il doit se débarrasser de l'un de ses costumes qui se trouve déjà à côté de son armoire. S'il n'a pas encore trouvé de costume, cela ne change rien. Le joueur remet alors la carte de l'horrible citrouille en jeu ainsi que la carte dont il doit se débarrasser. Puis c'est au tour du joueur suivant.



Fin de la partie

La partie prend fin lorsque l'un des joueurs trouve les trois costumes qui figurent sur sa carte d'armoire. Il gagne alors la partie.