

F Règle du jeu

Kimaru

Jeu de déduction rapide.

Age : 6 à 9 ans
Nombre de joueurs : 2 à 4
Durée : 15 mn.

Contenu du jeu :

- 2 plateaux de jeu identiques.
(Recto : plateau de 25 cases - version plus facile ;
Verso : plateau de 49 cases - version plus difficile).
Des objets ou animaux sont dispersés dans le jardin aux mêmes endroits sur chacun des deux plateaux.
- 1 paravent articulé
- 2 pions
- 1 dé Bleu et 1 dé Vert

But du jeu :

Deux enfants jouent à cache-cache dans le jardin de la maison. Le premier à trouver l'autre en le rejoignant sur sa case est le vainqueur.

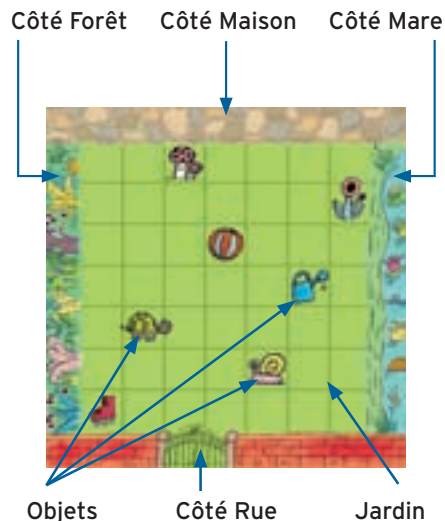
Préparation du jeu :

- Le paravent est disposé entre les deux joueurs.
- Les joueurs choisissent un même niveau de difficulté et décident de jouer tous les deux avec la face de 25 cases ou celle de 49 cases.
Chaque joueur pose alors devant lui son plateau de façon à ce que le côté « maison » du plateau touche le paravent.
- Chaque joueur prend un pion et le place secrètement sur l'une des cases de son plateau (sur n'importe quelle case sauf sur une case objet !).

Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur commence et lance les 2 dés.

Le résultat du dé Bleu indique le nombre de questions qu'il pourra poser et celui du dé Vert, le nombre de cases qu'il pourra parcourir avec son pion.



Le joueur interroge alors son adversaire et lui demande ce qui se trouve sur sa ligne ou sa colonne lorsqu'il regarde dans l'une des 4 directions (maison, mare, rue ou forêt).

Exemple : Le joueur A lance les dés. Le résultat du dé Bleu est 2 et celui du dé Vert est 4. Le joueur A peut donc poser 2 questions et avancer de 4 cases.

Le joueur A demande au joueur B :
« Que vois-tu si tu regardes la Maison ? ».

Le joueur B lui répond :

« Je vois une chaussure ».

Puis le joueur A pose une deuxième question :

« Que vois-tu si tu regardes vers la forêt ? »

Le joueur B répond : « Je vois un champignon ! ».

Le joueur A sait maintenant où se trouve le joueur B.

Le joueur A déplace ensuite son pion de 4 cases.

Puis on passe les 2 dés au joueur B qui les jette à son tour, etc...

NB1 : Les pions peuvent se déplacer sur toutes les cases (sauf sur les cases objets !), horizontalement, verticalement mais pas diagonalement.

Le joueur doit obligatoirement déplacer son pion du nombre de cases annoncé par le dé.

NB2 : Si le joueur B ne voyait aucun objet, il devrait alors indiquer ce qu'il voit tout au bout de sa ligne ou de sa colonne, c'est-à-dire la maison, la forêt, la rue ou la mare.

Fin de la partie :

Quand un joueur croit se trouver sur la même case que son adversaire, il donne alors sa position en commençant par la colonne, puis la ligne.

Si l'adversaire se trouve bien à cette position il a gagné la partie.

Exemple : le joueur A pense se trouver sur la même case que le joueur B.

Il déclare : « Je suis sur la colonne ballon et sur la ligne chaussure, est-ce que tu y es ? ».

Voir ci-dessous, le plateau du joueur B

