

Papa Bär

Papa Ours ... a bien du mal

Joueurs : 2 à 5

Age : à partir de 5 ans

Durée : environ 10 minutes

Matériel

- 12 cartes Ours : Sur chaque carte Ours, on peut voir le petit ours dans un "Costume" toujours différent. Les dos sont identiques.

- 30 cartes Objectif : Sur les cartes Objectif, on peut voir un gros chiffre compris entre 1 et 12, et au dos, deux vêtements.

Idée du jeu

Il y a 12 cartes Ours différentes. Sur chaque carte le petit ours porte un "costume" différent. A chaque tour, une carte Objectif (par exemple le numéro 8) est piochée et retournée.

Au dos de la carte Objectif, on indique les deux vêtements de l'ours concerné, dont **les couleurs seront échangées**. Les joueurs doivent trouver le plus rapidement possible à quoi ressemble le petit ours après l'échange de couleurs, c'est à dire dans quel autre costume il s'est glissé.

Préparation du jeu

Les 12 cartes Ours sont posées faces visibles de manière à former un cercle (les pieds vers le centre du cercle). Les cartes Ours resteront posées sur la table dans le même ordre tout au long de la partie.

Les 30 cartes Objectif sont mélangées et mises en tas, face chiffrée visible, au milieu du cercle.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus âgé annonce clairement à voix haute le chiffre, qui est sur la carte au sommet de la pile, par exemple "cinq" (voir l'illustration). A présent tous les joueurs savent que l'on va jouer avec l'ours concerné (numéro 5). Tous les joueurs observent l'ours concerné.

Le joueur, qui a énoncé le chiffre, prend maintenant la carte Objectif du dessus de la pile et la retourne - elle est posée sur le dessus de la pile, dos visible et elle montre deux vêtements. Les couleurs des deux vêtements vont être échangées (pour l'ours numéro 5). Par exemple, si les vêtements sont le manteau et les chaussures, alors on échangera les couleurs du manteau et des chaussures. La couleur du bonnet restera inchangée.

Chaque joueur tente alors de trouver aussi vite que possible à quoi ressemble le petit Ours après l'échange de couleur, c'est-à-dire dans quel costume il s'est glissé. Dès qu'un joueur trouve le costume recherché, il annonce rapidement le chiffre du petit ours qui le porte.

Exemple : La carte Objectif avec le chiffre 5 est retournée. L'ours numéro 5 échange les couleurs de son manteau et de ses chaussures, c'est-à-dire que le bonnet reste vert, le manteau devient jaune et les chaussures deviennent rouges. Fabien trouve la solution et annonce le "onze".

Solution : "onze"

Lorsqu'un qu'un joueur a annoncé un nombre, on vérifie s'il a raison ou non.

- Si le joueur a annoncé **le bon nombre**, il prend la carte au sommet de la pile de cartes Objectif en récompense et la pose devant lui. Ensuite la manche suivante commence.

- Si le joueur a annoncé **un nombre incorrect**, il doit rendre une carte qu'il avait gagné précédemment et la mettre de côté (si tant est qu'il en possède une). Si un autre joueur donne la bonne réponse, il reçoit la carte Objectif en récompense. Ensuite la manche suivante commence.

Les manches se succèdent de la manière décrite : un joueur annonce clairement à voix haute le chiffre qui figure sur la carte Objectif du dessus de la pile, tous les joueurs observent l'ours concerné, la carte Objectif est retournée, l'un des joueurs annonce en premier la solution, et ainsi de suite.

Remarque : Pour chaque carte Objectif, il n'y a toujours qu'une seule solution, jamais plusieurs. A chaque tour il est conseillé qu'un joueur différent retourne la carte Objectif du dessus de la pile, le mieux étant le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Conseil : S'il arrive une fois que plusieurs joueurs annoncent la bonne solution exactement en même temps, alors les joueurs se livrent bataille. Une nouvelle manche est jouée, à laquelle ne participent que les joueurs concernés. Ensuite les joueurs reprennent le jeu normalement.

Fin du jeu

Le vainqueur est celui qui possède en premier six cartes Objectifs.

Variantes pour initiés

Dans cette variante la carte Objectif du dessus de la pile n'est pas retournée sur le dessus de la pile, mais posée sur l'ours concerné.

L'échange de couleur des deux vêtements doit aussitôt être gravée en mémoire par chaque joueur.

Exemple : La carte Objectif du dessus de la pile montre le chiffre 4. Pierre annonce clairement à voix haute "quatre". Tous les joueurs observent l'ours numéro 4 et gravent ses vêtements dans leur mémoire : bonnet jaune, manteau rouge, chaussures rouges. Ensuite, Pierre prend la carte Objectif du dessus, la retourne et la pose aussitôt sur l'ours numéro 4. Le verso de la carte Mission montre le bonnet et le manteau. Ce qui signifie que l'ours numéro 4 échange entre elles les couleurs du bonnet et du manteau (la couleur des chaussures reste inchangée). Chaque joueur réfléchit maintenant dans quel autre costume l'ours concerné s'est glissé. Lisa annonce le "numéro six" et reçoit la carte Objectif retournée comme récompense.

Solution : "six"

Le déroulement du jeu reste ensuite exactement le même que dans la variante normale. Le vainqueur est celui qui possède en premier six cartes Objectif.

Le jeu pour professionnels

Avec le jeu pour professionnels les deux variantes décrites ci-dessus peuvent être élevées à un niveau supérieur.

Pour cela un seul petit détail doit être changé :

pendant la préparation du jeu, les 30 cartes Objectif sont mises en tas avec le chiffre en dessous. Les joueurs voient donc d'abord uniquement les deux vêtements, dont les couleurs vont s'échanger. C'est seulement quand la carte du dessus de la pile est retournée, que les joueurs savent, quel est l'ours concerné par l'échange de couleur.