

F

# GOGO!

... ou : qui sera stoppé net?

Auteur : Roberto Fraga  
 Illustrations : Rolf Vogt  
 Graphisme : Johann Rüttinger,  
 Lena Kappler  
 Rédacteur : Kathi Kappler  
 ©2005 : DREI MAGIER SPIELE GmbH  
**Joueurs :** 2 - 5  
**Age :** à partir de 5 ans  
**Durée :** env. 10 minutes

## Matériel

- 5x5 cartes Animaux
- 5x5 cartes Maisons
- 1 carte STOP
- Règle du jeu



Carte STOP



Animaux

Maisons

## Idée et objectif du jeu

Cinq animaux rentrent chez eux, chacun par un moyen différent : en auto, en rollers, en vélo ou sur des échasses. Chaque joueur cherche à ramener chez eux ou bien **quatre animaux identiques** (par exemple quatre éléphants) ou bien **quatre animaux différents** (par exemple : éléphant, souris, poisson et chien).

Il est très important d'être le plus **rapide** car, si durant un tour deux ou plusieurs joueurs veulent ramener le même animal à la maison, seul le joueur qui pose le **premier** sa main sur la carte visée peut la prendre et la placer devant lui face visible.

**Le premier à avoir devant lui quatre animaux identiques ou quatre différents a gagné.**

## Préparation



Toutes les cartes Animaux sont triées et placées faces visibles au milieu de la table, en cinq tas (un par animal).

Chaque joueur reçoit une carte Maison de chaque et les prend en main, sans les montrer. A moins de cinq joueurs, les cartes Maisons restantes sont remises dans la boîte. Le plus jeune reçoit en outre la carte STOP.

## Déroulement du jeu

Chaque joueur **choisit secrètement une de ses cinq cartes Maisons** et la place face cachée devant lui. C'est le moment, le seul, où le possesseur de la carte STOP peut bloquer un des cinq animaux. Il place sa carte STOP sur une des piles du milieu (par exemple celle de la souris). Au signal (GoGoGo), tous les joueurs **retournent leur carte en même temps**.

Comme il est possible que **plusieurs joueurs choisissent le même animal**, chacun doit chercher à être **le premier à mettre sa main sur la pile** désignée avec la carte Maison.

Tous les joueurs qui

- ont les premiers touché la carte,
  - ont vraiment touché la carte désignée par leur carte Maison
- la prenne et la pose devant eux **face visible**.

### Carte STOP

Qui a choisi la carte Maison (par exemple la cloche à fromage) appartenant à l'animal qui est bloqué (la souris) ne reçoit malheureusement **aucune** carte pour ce tour.



Si un joueur touche de la main une **mauvaise pile ou bien la pile qui est bloquée**, il doit **reposer** une carte Animal déjà gagnée (s'il en possède au moins une) sur la pile correspondante.

Ensuite chaque joueur remet la carte Maison jouée dans sa main, **la carte STOP va au joueur suivant** (dans le sens des aiguilles d'une montre), et le prochain tour commence.

## Fin du jeu et victoire

Le jeu prend fin :

- dès qu'un joueur a **quatre animaux semblables ou quatre animaux différents** devant lui.

**Le premier qui y parvient gagne la partie ! Il est aussi possible que plusieurs joueurs gagnent en même temps.**

**Amusez-vous bien !**

