

# Médor Flairetout

Jeu Ravensburger® n° 00 013 5

Auteur: Heinz Meister

Illustration: Wolfgang de Haën

Jeu de cartes pour 2 à 6 joueurs  
de 5 à 10 ans

Contenu: 1 plan de jeu  
18 cartes  
2 chiens en bois  
1 règle de jeu.



Médor et Mirza mènent une vie agréable et paisible à la campagne, entourés de tous leurs amis de la ferme et des alentours.

Grâce à leur flair infailible, Médor et Mirza n'ont aucune difficulté pour trouver leurs amis.

Voulez-vous les voir à l'oeuvre?

Dès qu'on s'écrie «demi-tour», Médor revient sur ses pas!

## But du jeu

Le but du jeu consiste à découvrir les illustrations des cartes des autres participants, grâce au flair de Médor et

Mirza. Celui qui aura rassemblé le plus de cartes à la fin de la partie, sera déclaré gagnant.

## Préparation du jeu

Tout d'abord, on détache avec précaution les cartes de la planche prédécoupée. Puis on les mélange et on les empile, fache cachée, à côté du plan de jeu.

Médor (chien foncé) sera ensuite placé sur une des cases du plan de jeu. Son museau est orienté vers l'intérieur du plan de jeu. Mirza entre en jeu lorsqu'il n'y a que 2 joueurs. (Voir règle du jeu pour 2 joueurs).

## Règle du jeu pour 3 à 6 joueurs

(se joue avec un seul chien)

Le joueur le plus jeune débute la partie: il prend la première carte qui se présente sur la pile, la regarde sans la montrer aux autres.

Chaque illustration du plan de jeu correspond à une carte. Si la carte tirée représente l'illustration sur laquelle est placé Médor, on la remet en-dessous de la pile et on en tire une autre, comme précédemment.

Le joueur assis à gauche de celui qui a tiré la carte, (c'est-à-dire le meneur de jeu) devra déplacer Médor sur les cases claires du plan de jeu.

Il peut se déplacer sur une distance de 6 cases maximum à gauche ou à droite.

104.23

Bien sûr, il est libre de choisir de le déplacer de 1, 2, 3, 4 ou cinq cases, mais il ne faut jamais dépasser les 6 cases. Si Médor passe sur l'image représentée sur la carte du meneur de jeu, celui-ci s'écriera «demi-tour!». Alors, le joueur qui faisait se déplacer Médor le fera tourner sur lui-même, et passe le relais au joueur suivant qui fera se déplacer Médor dans le sens opposé et ceci de 6 cases au maximum.

Si Médor ne passe pas par l'illustration à découvrir le meneur de jeu s'écriera «Au suivant!».

C'est maintenant au tour du joueur suivant qui pourra déplacer Médor de 1 à 6 cases.

Médor est ainsi déplacé jusqu'à ce qu'on arrive au «demi-tour!». A ce moment-là, Médor fait demi-tour et se déplace dans le sens opposé.

Si l'un des joueurs immobilise Médor sur la case qui représente l'illustration à découvrir, il se verra attribuer la carte. Il la posera devant lui, de sorte que tous les autres puissent la voir.

Pour avoir bien guidé son chien, ce joueur sera récompensé en devenant à son tour meneur de jeu. Il choisira donc une carte de la pile et le jeu recommence.

### Règle de jeu pour 2 joueurs

Chaque joueur choisit un chien et le place sur une case de son choix.

Ensuite, chacun tire une carte de la pile sans la montrer à l'autre. Le rôle de chacun consiste à découvrir – à l'aide de son chien – l'image représentée sur la carte de son adversaire.

Le déroulement du jeu est le même que pour la formule 3 à 6 joueurs (voir règle du jeu 3 à 6 joueurs).

### Fin du jeu

Le jeu est terminé lorsque toutes les cartes (empilées) de la pile ont été découvertes. Le joueur qui aura gagné le plus de cartes sera déclaré vainqueur de la partie.

© 1989 by Otto Maier Verlag Ravensburg

