
MA MAISON

Nombre de joueurs : 2 à 4
Age des joueurs : de 3 à 9 ans
Durée : de 5 à 50 min.

CONTENU :

4 planches
1 dé
77 cartes
1 règle du jeu

RÈGLES DU JEU :

VERSION DE BASE (3 ANS ET +)

But du jeu :

Placer correctement les cartes sur la planche représentant la maison.

Préparation du jeu :

- Distribuer une planche « maison » à chacun des joueurs.
Chaque pièce représentée sur la carte possède sa propre couleur :
Jaune = la cuisine vert = le salon bleu = la salle de bain
rouge = la chambre
- Mélanger les cartes « objet »
- Placer les, face cachée, sur la table.

Déroulement du Jeu :

Chaque joueur joue à tour de rôle, le joueur le plus âgé commence la partie.

- Piocher une carte « objet »
- Nommer l'objet et le placer sur la planche « maison » dans la pièce où il peut le trouver.
- Explique ensuite quel est l'usage de l'objet et la raison pour laquelle il a été placé dans cette pièce.

Fin du jeu :

Le jeu se termine lorsque toutes les cartes ont été placées.

Gain de la partie

Il n'y a ni vainqueur ni vaincu dans cette variante

VARIANTE 1 UTILISATION DU DÉ DE COULEURS (4 ANS ET +)

But du jeu :

Placer correctement les cartes sur la planche représentant la maison.

Préparation du jeu :

- Distribuer une planche « maison » à chacun des joueurs.
- Faire plusieurs piles de cartes « objet »

Déroulement du Jeu :

Chaque joueur joue à tour de rôle, le joueur le plus âgé commence la partie.

- Lancer le dé de couleurs. La couleur obtenue indique la pièce dans laquelle un objet doit être placé.
Jaune = la cuisine vert = le salon bleu = la salle de bain
rouge = la chambre
violet = la pièce de son choix blanc = passer son tour.
- Prendre une carte au sommet de l'une des piles.
- Vérifier si l'objet représenté peut être placé dans la pièce indiquée par la couleur du dé.
- Si c'est le cas, énoncer le nom de l'objet représenté sur la carte et le nom de la pièce dans laquelle le placer.
Si l'objet ne peut être placé dans la pièce indiquée par la couleur du dé, placer la carte, face visible, dans le grenier.
- Passer au joueur suivant.

Fin du jeu:

Le jeu se termine lorsque toutes les cartes ont été placées.

VARIANTE 2 : ACCUMULATION DE POINTS

Les règles de base sont identiques à celles de la variante 1.

But du jeu :

Obtenir un maximum de points en plaçant correctement les cartes « objet » dans les pièces de la maison.

Déroulement du Jeu :

Chaque joueur joue à tour de rôle, le joueur le plus âgé commence la partie.

- Lancer le dé de couleurs. La couleur obtenue indique la pièce dans laquelle un objet doit être placé.
- Prendre une carte au sommet de l'une des piles.
- Vérifier si l'objet représenté peut être placé dans la pièce indiquée par la couleur du dé.
- Si c'est le cas, énoncer le nom de l'objet représenté sur la carte et le nom de la pièce dans laquelle le placer.
Si l'objet ne peut être placé dans la pièce indiquée par la couleur du dé, placer la carte, face visible, dans le grenier.
- Passer au joueur suivant.

Gain de la partie

Le vainqueur est celui qui récolte un maximum de points.

Chaque carte se trouvant dans une pièce de la maison rapporte 1 point tandis que chaque carte se trouvant dans le grenier coûte 1 point (Pour diminuer le nombre de points négatifs, on peut accorder le droit aux joueurs de pouvoir déplacer une carte du grenier vers une des pièces si le lancé du dé le permet)

VARIANTE 4MEMORY DES PIECES

VARIANTE 3 MEMORY DU GRENIER

Les règles de base sont identiques à celles de la variante 2.

But du jeu :

Obtenir un maximum de points en plaçant correctement les cartes « objet » dans les pièces de la maison.

Déroulement du Jeu :

Chaque joueur joue à tour de rôle, le joueur le plus âgé commence la partie.

- Lancer le dé de couleurs. La couleur obtenue indique la pièce dans laquelle un objet doit être placé.
- Choisir ensuite entre 2 alternatives :
 1. Lancer le dé de couleurs. La couleur obtenue indique la pièce dans laquelle un objet doit être placé.
Prendre une carte au sommet de l'une des piles.
Vérifier si l'objet représenté peut être placé dans la pièce indiquée par le dé.
Si c'est le cas, énoncer le nom de l'objet représenté sur la carte et le nom de la pièce dans laquelle le placer.
Si l'objet ne peut être placé dans la pièce indiquée par la couleur du dé, placer la carte, face cachée, dans le grenier.
 2. Prendre la carte se trouvant au sommet de la pile de son grenier ou de celui d'un adversaire.
Si elle correspond à la couleur du dé placer la carte dans la pièce.
Si ce n'est pas le cas, placer la carte, face cachée, au sommet de la pile de cartes se trouvant dans le grenier
- Passer au joueur suivant