

FR



Dès 3 ans



De 2 à 3 joueurs



Contenu : 4 ours, 36 vêtements, 24 cartes.



But du jeu : habiller correctement son ours d'après la tenue décrite.



Règle du jeu :

Tous les vêtements sont disposés au centre. Chaque joueur prend un ours à habiller. On dispose les cartes en piles, face cachée.

Pour une partie à 3 joueurs :

A tour de rôle, l'un des joueurs est le meneur.

Les 2 ou 3 autres joueurs se retournent ou ferment les yeux. Le meneur tire une carte et la décrit à haute voix.

Exemple :



« Il fait froid, Théo porte une cagoule violette à étoiles, un pull orange avec une étoile blanche, et des collants verts. »

Les visuels en haut de la carte permettent de donner le temps qu'il fait, et réduire ainsi les possibilités dans le choix des vêtements à mémoriser.

Lorsque la description est terminée, les autres joueurs ouvrent les yeux. Ils doivent s'emparer des vêtements qui correspondent à la tenue qui vient d'être décrite le plus rapidement possible, et habiller leur ours. Le plus rapide crie «habillé!». On vérifie avec la carte si la tenue est correcte. Si oui, il gagne la carte. Si non, il perd une carte précédemment gagnée.

Puis on remet les vêtements au centre, le joueur suivant prend le rôle de meneur et tire une autre carte, etc.

Pour une partie à 2 joueurs :

Chacun à leur tour, les joueurs tirent une carte et décrivent la tenue de l'ours pendant que l'autre ferme les yeux. A la fin de la description, il ouvre les yeux et tente de recomposer de mémoire la tenue correcte sur son ours. S'il l'a bien mémorisée, il gagne la carte, et ainsi de suite.

La partie se termine lorsque l'un des joueurs a gagné 10 cartes.

N.B. Pour rendre le jeu plus difficile, on peut :

- décrire 2 tenues différentes à mémoriser
- ne pas indiquer le temps qu'il fait (le choix est donc plus large).

DJECO