

Deux d'un coup

Qui trouve les plus vite les deux objets différents réunis sur une seule carte?

Jeu Ravensburger® n° 00 891 9
Illustration: Stefan Lemke
Licence: Amhad Amcor Ltd.

Jeu de combinaison pour 2 à 4
joueurs de 5 à 8 ans.

Contenu: 1 planche illustrée avec
2 flèches mobiles
36 cartes illustrées
4 planches individuelles

Personne n'aime jouer tout seul, n'est-ce pas? Tous nos petits amis qui sont encore éparpillés sur la planche à flèches mobiles, ne tarderont pas à former des paires sur les 36 cartes illustrées pour s'amuser comme des petits fous.

But du jeu

Il s'agit d'être le premier à découvrir la carte illustrée, qui représente la paire d'amis désignée par les flèches.

Celui qui le premier aura rassemblé 8 cartes sur sa planche individuelle, sera déclaré gagnant de la partie.

Préparation

Avant de jouer pour la première fois, on fixe les flèches mobiles sur la planche illustrée à l'aide des embouts fixateurs.

On détache aussi les 36 cartes illustrées de la planche prédécoupée.

Lorsque les joueurs sont de très jeunes enfants, il est conseillé de leur présenter les cartes une à une et de nommer les illustrations.

On pose ensuite la planche illustrée au centre de la table, de sorte que chaque joueur puisse facilement atteindre les flèches mobiles.

Les 36 cartes seront disposées, face illustrée apparente, tout autour de la planche à flèches mobiles.

Tout est prêt maintenant! Le jeu va commencer!

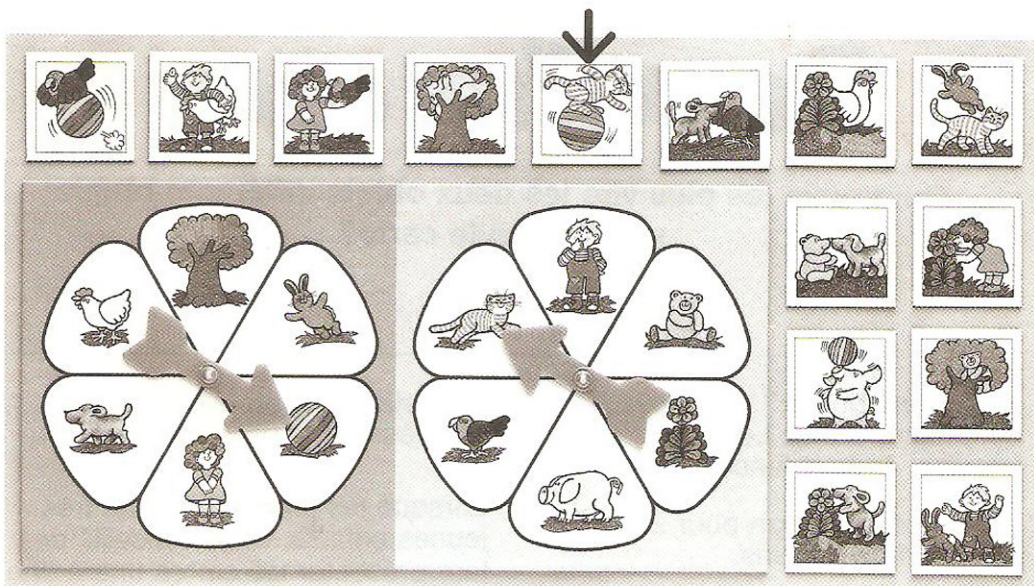
Règle du jeu

L'aîné des enfants débute la partie et fait tourner les deux flèches mobiles. Tous les joueurs attendent de découvrir les deux images sur lesquelles s'arrêtent les flèches.

Il s'agit maintenant d'être le premier à découvrir la carte, qui représente simultanément les deux sujets désignés par les flèches.

Celui qui le premier posera sa main sur la bonne carte, aura le droit de la conserver et de la poser sur sa planche individuelle.

Le joueur qui fait tourner les flèches, a lui aussi le droit de chercher la carte qui convient.



C'est ensuite au tour du voisin de gauche de faire tourner les flèches. La chasse à l'image recommence!

Truc

Il est conseillé d'énoncer à haute voix l'illustration qu'indique chaque flèche au moment où elles s'arrêtent.

Exemple: Chat . . . et . . . chien.

Fin du jeu

Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un des joueurs ait complété sa planche de 8 cartes.

On peut décider, avant de commencer, du nombre de parties à jouer, et ainsi, désigner comme vainqueur celui qui aura gagné le plus grand nombre de parties.

Variantes pour les joueurs habitués

Des joueurs plus âgés peuvent, par exemple, décider au début de la partie, que les cartes déjà dépo-

sées sur les planches sont en grand danger, lorsque les flèches les désignent.

Les possesseurs de ces cartes devront donc s'empresser de les défendre, en posant leur main dessus.

Si l'un des joueurs oublie de protéger sa carte, elle peut lui être retirée par ses camarades de jeu.

Cette variante n'est intéressante que pour des joueurs habitués et plus grands. Elle nécessite aussi un contrôle des cartes désignées à être protégées.

© 1989 by Otto Maier Verlag Ravensburg

**Editions Ravensburger
Attenschwiller,
France**

®

Ravensburger

257603