

PATAREV LE JEU

AGE : de 7 à 77 ans

MATERIEL :

- 56 cartes avec 6 objets à réaliser en pâte à modeler
- 1 sablier d'une minute
- 1 dé
- 2 pots de pâte à modeler de différentes couleurs
- 1 plateau de jeu
- 1 règle du jeu

PRINCIPE DU JEU :

Modeler des objets en moins d'une minute afin de les faire deviner aux autres joueurs.

NOMBRE DE JOUEURS :

De 3 à 6 joueurs. Il est possible à partir de 6 joueurs de jouer par équipe de 2.

PREPARATION DU JEU :

- Dérouler le plateau de jeu puis le rouler dans l'autre sens quelques instants pour qu'il se mette à plat. L'installer au centre d'une table plane et poser le paquet de cartes à côté ainsi que le sablier.
- Lors de la première partie, chaque joueur choisit plusieurs couleurs de pâte pour réaliser un pion original de 3 cm de haut environ. Il pourra être utilisé lors des parties suivantes.
- Dès qu'ils sont prêts, les placer sur la case départ «Start».

REGLE DU JEU :

Le premier joueur est désigné par le lancé de dé.

Il prend ensuite la première carte du paquet qu'il garde cachée, et jette le dé pour connaître l'objet à modeler dans la liste indiquée sur celle-ci. Il regarde sa carte et prend aussitôt sa pâte à modeler pour réaliser l'objet, puis retourne le sablier.

Il a, alors, une minute pour réaliser celui-ci devant tout le monde.

La première personne qui annonce précisément l'objet que le joueur «modeler» tente de sculpter gagne tout comme ce dernier.

Si par mégarde le «modeler» venait à aider ses adversaires avec un mot ou une imitation de l'utilisation de l'objet, il devrait reculer de trois cases.

Il en va de même si le joueur :

- oublie de retourner le sablier.
- oublie de modeler comme l'indique la case sur laquelle il se trouve.
- est pris en flagrant délit de triche en modelant un autre mot que celui désigné par le dé.
- aide ses adversaires avec des gestes.

Dès que quelqu'un a reconnu l'objet, l'annonceur et le modeler jettent à tour de rôle le dé et avancent du nombre de case(s) indiquée(s) par leur tirage respectif.

Mais attention, si un joueur obtient un six, il devra reculer son pion de six cases !

Suivant les cases où l'on se trouve lorsque vient son tour de sculpter, le modelage se fait durant une minute dans les conditions suivantes :

- Case rouge : case sans condition particulière, modelage en une minute
- Case bleue : modelage sans poser l'objet à sculpter sur la table
- Case violette : modelage avec une main
- Case verte : modelage debout sur un pied.
- Case orange : modeler les lettres de l'objet à deviner
- Case jaune : obligation d'échanger la position de son pion avec celui de l'adversaire de son choix. Le joueur qui se retrouve sur cette case jaune fera ensuite son modelage sans contrainte (idem case rouge). Le premier joueur à atteindre la dernière case est déclaré vainqueur.

RECOMMANDATIONS :

- Pour entretenir longtemps ce jeu, en fin de partie, passer chaque pâte de couleur sous l'eau 2 secondes avant de la malaxer pour la réhydrater afin qu'elle garde toute sa texture. La remettre dans son pot et bien le boucher.
- Ne pas mélanger les couleurs lors de la partie, sauf pour réaliser quelques pions qui pourront être conservés au fil des parties.
- Au cas où vous n'auriez pas respecté ces conseils, les pots de Patarev se rachètent à l'unité chez votre détaillant «Jouet» ou «Loisirs Créatifs».
- Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments pouvant être avalés.

Pour toutes informations ou réclamations, contacter :

Fun Frag, 59 Boulevard du Général Martial Valin, 75015 PARIS - FRANCE - Tel : 01 40 60 68 63

