

TURLUTUTU



CHAPEAUX POINTUS

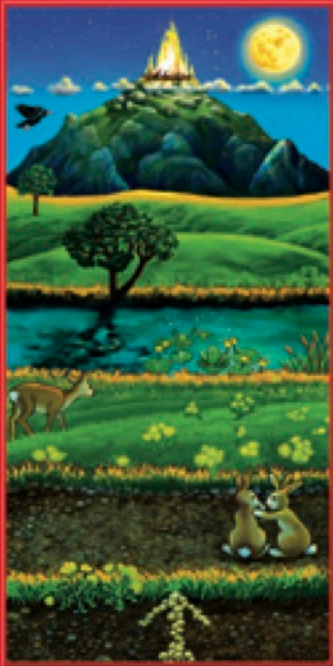
Un jeu de mémoire ensorcelant de Heinz Meister pour
2 à 6 petits sorciers, à partir de 4 ans.

L'histoire

C'est la course des chapeaux pointus !

Vite, vite, petite sorcière : saute sur ton balai et envole-toi : la grande fête des sorcières va bientôt commencer. Chaque pion coloré est caché par un chapeau, puis mélangé en bas du plateau. A ton tour, lance le dé, puis à l'aide de ta mémoire, retrouve le pion de la couleur demandée en soulevant un des chapeaux. Si tu trouves le bon pion, il avance d'une case et tu relances le dé. Si tu te trompes, c'est au tour du joueur suivant. Sur le dé il y a aussi un drôle de symbole qui va permettre de semer la pagaille en inversant deux pions ! Le premier à amener l'une des sorcières sur la dernière case du plateau de jeu gagne la partie.

Le matériel



1 plateau de jeu



5 chapeaux
de sorcière



5 pions-sorciers en 5 couleurs



1 dé

Préparatifs

case 7 Placez une sorcière en dessous de chaque chapeau.
case 6 Puis, mélangez tous les chapeaux de manière à ce que personne ne sache plus où se trouvent les sorcières. Maintenant, placez les chapeaux avec les sorcières sur la case de départ, les uns à côté des autres.

case 5

case 4

case 3

case 2

case 1

But du jeu

Le premier à amener l'une quelconque des sorcières sur la dernière case du plateau de jeu - le feu de camp - gagne la partie.

Déroulement de la partie

Le joueur le plus jeune commence et lance le dé.

Le dé indique une couleur ?

Le joueur tente de retrouver le pion-sorcière de la bonne couleur en soulevant un chapeau.

Hourra ! Le joueur trouve la sorcière de la bonne couleur !

Il recouvre alors la sorcière avec le chapeau et déplace l'ensemble d'une case vers le haut du plateau. Puis il rejoue, et ainsi de suite tant qu'il découvre des sorcières de la bonne couleur.

Oh, ce n'est pas la bonne sorcière !

Le joueur remet le chapeau au-dessus de la sorcière sans la déplacer. Son tour est terminé et c'est au tour du joueur suivant.



Le dé indique le symbole de la double flèche ?

Le joueur ne soulève pas de chapeau, mais il en intervertit deux. Il faut les déplacer sur le plateau de manière à ce que personne ne puisse voir quelles sorcières se trouvent en dessous. Cette action va semer la confusion dans la mémoire des joueurs... Ensuite, son tour est terminé : c'est au suivant de jouer.



Fin de la partie

Dès qu'un joueur atteint la dernière case du plateau de jeu (le feu de camp) avec un quelconque chapeau, donc avec n'importe laquelle des sorcières, la partie se termine : il a gagné !

Auteur : Heinz Meister · Illustrations : Heidemarie Rüttinger, Detlev Richter · Adaptation française : Gigamic



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans, présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver.



Distribution en France et en Belgique :



BP 30 - F 62930 - Wimereux - FRANCE

www.gigamic.com

02-2011



©2011 Zoch GmbH