

Findevier

Un amusant jeu de cache-cache pour 2 à 6 joueurs,
par Jacques Zeimet

Contenu de la boîte

10 disques animaux, 10 cartes de recherche, 40 écus en bois

L'idée

Chaque soir, renards, chouettes, lièvres, hérissons et sangliers se retrouvent pour jouer à cache-cache. Lorsqu'un animal apparaît, un autre disparaît. Le joueur qui découvre le quatrième membre de la même famille reçoit une récompense.

Avant de jouer

Disposer les 10 disques animaux en cercle sur la table, dans un ordre indéfini. Aucune espèce ne doit être représentée quatre fois. Mélanger la pioche et la poser à côté du cercle. Mettre les écus dans le couvercle de la boîte.

Début de partie

La première carte de la pioche est retournée face visible et posée au milieu du cercle. Il faut maintenant se mettre à la recherche de la famille qui y est représentée. Pour chaque membre de cette famille qui est (encore) caché, placer un écu dans le cercle.

Déroulement de la partie

On joue dans le sens horaire.

Le joueur qui ressemble le plus à l'animal découvert commence. Il retourne un disque de son choix. S'il y découvre un animal de la bonne famille, il prend un écu et peut continuer de jouer. S'il y découvre un animal d'une autre famille, son tour s'achève. Le joueur qui découvre le quatrième membre de la famille remporte un écu mais aussi la carte recherche. Il pioche alors une nouvelle carte et la place avec le nombre adéquat d'écus au milieu du cercle. Son voisin de gauche commence la recherche.

Attention: si la carte piochée est identique à la précédente, elle est remise sous la pioche et on en tire une nouvelle.

Fin de partie et vainqueur

Une fois que la pioche est épuisée, la partie touche à sa fin. Chaque écu et chaque carte rapportent un point. Le vainqueur est le joueur qui a le plus de points.

Exemple: On recherche les quatre renards. Sur les 10 disques, on ne voit pour l'instant qu'un seul renard, trois sont donc encore cachés et doivent être découverts. Trois écus sont alors déposés à côté de la carte renard. La recherche peut alors commencer.



Variante: Casino

Pour joueurs confirmés

En début de partie, les écus sont également répartis entre les joueurs. Les écus supplémentaires sont écartés du jeu.

Les règles de base restent inchangées.

Ce qui est nouveau : Les cartes de recherche sont mises au milieu du cercle sans écu.

Le joueur qui découvre un animal de la mauvaise famille doit payer un écu pour son erreur et le poser dans le cercle. (Celui qui n'a plus de sous ne paie pas.)

Pour chaque animal de la bonne famille découvert, le joueur gagne un écu. S'il n'y en a pas dans le cercle, il peut alors se servir chez ses adversaires.

Après chaque coup fructueux, c'est au joueur de décider s'il veut retenter sa chance ou laisser sa place à son voisin de gauche. Le joueur qui découvre le quatrième membre d'une même famille reçoit en récompense la carte de recherche en plus de tous les écus présents dans le cercle.

Fin de partie et vainqueur

Une fois que la pioche est épuisée, la partie touche à sa fin. Chaque écu rapporte un point. Chaque carte de recherche rapporte deux points. Le vainqueur est le joueur qui a le plus de points.