

# 457 - Ramba Samba

Catégorie ESAR : 401 - jeu d'association.

Catégorie ludo : jeu adapté en atelier en collaboration avec Gaëlle Martelée.

Editeur jeu original : Zoch.

Accessibilité : jeu contrasté.

A partir de 4 ans, de 2 à 4 joueurs.

Présentation :

Ramba traverse le plateau de jeu pour aller danser la samba au carnaval mais les éléments de son costume sont tous mélangés dans un sac en tissu.

Le but du jeu est de recomposer son costume en respectant la forme et l'ordre de placement. Les joueurs plongent simultanément la main dans le sac pour en ressortir la bonne pièce. Le premier qui réussit cette mission gagne un cintre.

## **INTRODUCTION**

Ramba la chenille aimerait défilier au carnaval de Rio de Chenillo mais il lui manque sa tenue. Pouvez-vous l'aider à rassembler les pièces de son costume afin qu'elle puisse arriver à temps à la fête ?

## **BUT DU JEU**

Assembler le costume de la chenille en respectant la forme des pièces et l'ordre dans lequel il faut les poser. Celui qui pioche une bonne pièce peut la placer sur la chenille et reçoit un cintre. Une fois que Ramba est déguisée, le joueur qui a obtenu le plus de cintres gagne la partie.

## **PRESENTATION DU JEU**

- Le costume de la chenille est tricolore. Il est brun, jaune et bleu.
- Chaque partie du costume est représentée par des pièces en bois de formes et couleurs différentes qui s'emboîtent les unes aux autres.

Ces formes correspondent à l'illustration sur le plateau de jeu.

- Les formes vertes ne font pas partie du costume. Ce sont des pièges !

## **PREPARATION DU JEU**

- Avant de jouer pour la première fois, les joueurs regardent attentivement l'image de la chenille sur le plateau de jeu.
- Le mieux est de prendre toutes les pièces en bois et de les assembler pour former la chenille de la tête à la queue. De cette manière, les joueurs découvrent où les mettre et repèrent celles qui ne font pas partie de la chenille !
- Après cette exploration du matériel, un des joueurs met toutes les pièces dans le sac et place celui-ci au milieu de la table à côté du plateau de jeu.
- La boîte de cintres est posée dans l'encastrement prévu dans un des coins du plateau.

## **DEROULEMENT D'UNE PARTIE**

- Un joueur dit « Ramba Samba ».
- A ce signal, tous les joueurs mettent une main dans le sac et essaient de trouver la première pièce de la tête, sans regarder dans le sac.
- Si un joueur pense l'avoir trouvée, il la sort en criant « Stop » et la montre aux autres joueurs.
- Si c'est la bonne pièce, il peut la placer à l'endroit correspondant sur le plateau de jeu. Il gagne alors un cintre.
- Si le joueur a sorti une mauvaise pièce (en ce compris une pièce verte !), il la place devant lui sur la table. Seuls les autres joueurs peuvent continuer à chercher la bonne pièce.
- Lorsqu'il n'y a plus qu'un seul joueur avec la main dans le sac, tous les autres peuvent rejouer. Ils continuent à chercher jusqu'au moment où l'un d'entre eux a trouvé la bonne pièce.

Toutes les mauvaises pièces qui ont été sorties durant le tour de jeu sont ensuite remises dans le sac.

- Une fois que la tête de la chenille a été trouvée, les joueurs cherchent la pièce suivante et ainsi de suite jusqu'à sa queue.

## **FIN DE LA PARTIE**

La partie se termine lorsque le costume de la chenille est entièrement recomposé.

Celui qui a obtenu le plus de cintres devient le meilleur ami de Ramba et gagne la partie.

## **VARIANTE POUR LES PLUS JEUNES**

On peut simplifier le jeu en assemblant, dès le départ, la moitié du costume de la chenille. Les joueurs déposent tour à tour les premières pièces pour se familiariser avec le jeu et les techniques de positionnement et d'encastrement.

On ne joue donc qu'avec l'autre moitié des pièces, placées dans le sac.