

512 - Nature en relief

Catégorie ESAR : 401 - jeu d'association.

Catégorie ludo : édition originale.

Editeur jeu original : Dusyma.

Accessibilité : jeu tactile.

A partir de 4 ans, de 1 à 4 joueurs.

Présentation :

Ce jeu présente des formes symétriques, provenant de la nature, dont les silhouettes en relief s'insèrent dans leurs empreintes respectives.

Si plusieurs variantes sont proposées, le but commun est d'apparier chaque motif en positif, à son empreinte en négatif.

PRESENTATION DU JEU

Ce matériel représente des formes symétriques provenant de la nature. Les formes en relief et leurs empreintes peuvent être insérées les unes dans les autres. Dans un premier temps, toutes les formes sont posées à découvert sur la table pour que les joueurs puissent se familiariser avec le matériel.

BUT DU JEU

Selon les variantes proposées ci-après, le vainqueur sera :

- soit le joueur qui retrouve et assemble le plus grand nombre de paires (formes et empreintes).
- soit celui qui parviendra en premier à apparier les formes en sa possession et attribuées en début de partie.

VARIANTE 1 - POUR 1 JOUEUR

En mode découverte, il s'agit pour le joueur de parvenir à associer l'ensemble des formes et de leurs empreintes.

VARIANTE 2 - POUR 2 A 4 JOUEURS

PREPARATION DU JEU

Toutes les formes sont mélangées et posées sur la table, face cachée.

DEROULEMENT D'UNE PARTIE

- A tour de rôle, sur le principe du memory, les joueurs essaient de retrouver le plus de paires possible.
- Si un joueur retourne deux éléments qui s'apparient, il peut les assembler devant lui et tenter un nouvel essai.
- Par contre, si les deux formes ne coïncident pas, il doit les reposer faces cachées, au même endroit, et c'est au tour du joueur suivant de tenter sa chance.

VARIANTE 3 - POUR 2 A 4 JOUEURS

PREPARATION DU JEU

- Les formes en relief sont réparties entre les joueurs et disposées devant eux, faces visibles.
- Les empreintes sont disposées au centre de la table, selon un plan en damier, faces cachées.

DEROULEMENT D'UNE PARTIE

- A son tour, un joueur prend au hasard une empreinte et essaie de l'emboîter sur une de ses formes en relief.
- Si les 2 éléments coïncident : le joueur peut les garder devant lui et procéder à une nouvelle tentative.
- Si ce n'est pas le cas : il doit remettre l'empreinte, face cachée, à son endroit initial, et c'est au joueur suivant de tenter sa chance.
- Le jeu est terminé lorsqu'un joueur a reconstitué toutes ses paires.

VARIANTE 4 - POUR 3 A 4 JOUEURS

PREPARATION DU JEU

- Toutes les formes en relief et leurs empreintes sont cachées et mélangées sur la table.
- Les joueurs se répartissent au hasard le même nombre de formes en bois.

DEROULEMENT D'UNE PARTIE

- Le plus jeune commence. Il désigne l'un des joueurs et lui demande une des formes qui lui manque pour former une paire.
- Si par chance, le joueur désigné possède cette forme, l'autre joueur la prend et peut rejouer.
- Par contre, si le joueur désigné ne possède pas cette forme, c'est à son tour de jouer.
- Le jeu est terminé lorsqu'un joueur a reconstitué toutes ses paires.

VARIANTE 5 - POUR 3 A 4 JOUEURS

PREPARATION DU JEU

- Les empreintes sont cachées et empilées sur la table.
- Les formes en relief sont distribuées aux joueurs, faces visibles.

DEROULEMENT D'UNE PARTIE

- A tour de rôle, chaque joueur tire la première empreinte de la pile et vérifie s'il dispose de la forme correspondante.
- Si c'est le cas, il a le droit de la prendre et de procéder à une nouvelle tentative.
- Si ce n'est pas le cas, l'empreinte est posée face cachée sur la table pour former une nouvelle pile et le joueur suivant tente sa chance, à partir de la pile de son choix.
- Le jeu est terminé lorsque toutes les paires ont été reconstituées.