

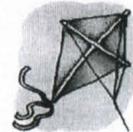
NANU?

Jeux Ravensburger® n° 23 063 1

Un classique des jeux de mémoire,
pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

Auteur : Heinz Meister
Illustrations : Gabriela Silveira

Contenu : 24 cartes, 5 caches, 1 dé Couleurs



But du jeu

Qui mémorisera au mieux les dessins dissimulés sous les caches de couleur ? Celui qui saura annoncer la bonne réponse à l'avance gagnera le plus de cartes.

Préparation

Avant la première partie, détachez soigneusement les cartes rondes de la planche prédécoupée. Avec des enfants plus jeunes, découvrez et nommez ensemble les dessins représentés.

La partie commence

Étalez toutes les cartes sur la table, face cachée.

Le joueur le plus âgé prend ensuite les 5 caches et recouvre 5 cartes l'une après l'autre. À chaque fois, il annonce la couleur du cache et sur quelle carte il le pose. Exemple : « Je pose le cache rouge sur la vache, le vert sur la cerise... »

Puis, le plus jeune joueur lance le dé. La couleur obtenue indique sous quel cache il peut regarder, mais stop ! Il doit d'abord nommer le dessin qui se trouve en dessous d'après lui. Ce n'est qu'après qu'il peut regarder sous le cache !

Exemple :

Le dé t'indique « bleu ». Te souviens-tu du dessin sous le cache bleu ? Tu es presque sûr(e) qu'il s'agit de la grenouille et tu le dis bien fort. Soulève alors le cache. Bravo, c'est ça ! Prends la carte et pose-la devant toi, face cachée.

Nomme ensuite un autre dessin visible et recouvre-le avec le cache. Il y a de nouveau 5 cartes cachées. C'est au joueur suivant, qui peut lancer le dé et essayer de deviner à son tour.

Si tu te trompes, replace le cache sur la carte une fois que tout le monde l'a vu. Tu as terminé et c'est au tour du joueur suivant.

Si le dé indique un joker, tu peux choisir le cache que tu veux. Mais attention : pas celui qui vient d'être découvert !

Là aussi, tu annonces d'abord le dessin avant de soulever le cache pour vérifier si tu as deviné.

Fin de la partie

La partie s'arrête lorsqu'il ne reste plus que 4 cartes en jeu et que le 5^e cache ne peut plus être reposé sur aucun dessin.

Le joueur qui possède le plus de cartes remporte la partie.

© 1989/ 2007 Ravensburger Spieleverlag

