

Le festin du lion

Un jeu de réaction destiné à favoriser les fonctions exécutives, pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans. Plus « effet Fex » pour augmenter le degré de difficulté

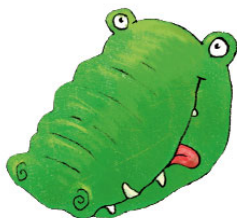
Idée du jeu :	Markus Nikisch, Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk
Illustration :	Michael Schober
Illustration du pion « Fex » :	Sonja Hansen
Durée d'une partie :	env. 10 minutes

FRANÇAIS

Un grand festin a lieu chez les animaux ! Le lion a convié tous les animaux à un vrai banquet où on leur servira leur mets préféré. Mais ce n'est pas si facile, car chaque animal a un plat préféré différent et si un mauvais repas est servi, les invités se mettent à protester. Celui qui reconnaîtra le plus vite quel animal préfère le mets indiqué par le dé sera récompensé par une pièce en or.

Contenu du jeu

- 6 cartes d'animaux
- 1 pion Fex glouton
- 6 assiettes
- 25 pièces d'or lion
- 18 plaquettes d'aliments
- 1 dé
- 1 règle du jeu



L'effet Fex

Les règles des jeux comprennent plusieurs variantes qui modifient le déroulement de la partie et demandent dans certains cas de jouer de manière contraire. Avant chaque partie, on convient de la règle à suivre. Les joueurs doivent donc bien faire attention à chaque fois et suivre la bonne règle pour pouvoir gagner la partie. Ils s'adaptent donc à des conditions changeant constamment et entraînent ainsi leurs fonctions exécutives. En raison de l'effet Fex, les différentes fonctions exécutives ne sont pas isolées mais entraînées en tant qu'unité. Les spécialistes parlent ici de système exécutif.

FRANÇAIS

Préparatifs

Avant de jouer pour la première fois, extraire avec précaution les six assiettes et les 18 plaquettes d'aliments prédécoupées dans les cartes d'animaux. Ensuite, poser les six cartes d'animaux en cercle au milieu de la table. Poser les 6 assiettes dans les six gros trous des cartes d'animaux. Poser le pion Fex glouton au milieu du cercle de cartes. Préparer les pièces d'or et les plaquettes d'aliments.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans les sens des aiguilles d'une montre. Celui qui dira le plus vite trois fois de suite « le festin du lion » commence. Tu lances le dé de manière à ce que tous les joueurs puissent bien le voir.

Maintenant, vous jouez tous en même temps:

Regardez bien l'aliment indiqué par le dé. Vous devez alors trouver l'animal qui aime bien manger cet aliment.

Mais quelle est la nourriture préférée des animaux ?

Il y a six aliments différents. Sur chaque assiette, trois aliments différents sont représentés :

Exemple :



Assiette A



Assiette B

Chaque alimenté est montré dans trois tailles différentes (grande, moyenne, petite). Plus l'aliment est grand, plus il est préféré par l'animal. Vous devez donc chercher l'animal sur l'assiette duquel l'aliment indiqué par le dé est le plus grand. Sur l'assiette A, c'est par exemple la banane et sur l'assiette B le muffin.

Dès que vous avez trouvé l'animal, posez vite une main sur la carte correspondante. Une fois que vous avez posé votre main sur un animal, vous n'avez plus le droit de changer.

Ensuite, on vérifie. Le joueur qui a posé en premier sa main sur le bon animal récupère une pièce d'or en récompense.

Après cela, on pose une plaquette d'aliment correspondant au symbole du dé dans l'une des trois découpes de cette carte d'animal et un nouveau tour commence.

A partir du deuxième tour, il peut y avoir des situations particulières :

- Le dé indique un aliment et l'animal possédant l'assiette avec l'aliment de la plus grande taille a déjà été nourri avec cet aliment ? Cet animal n'a plus le droit d'être nourri. Vous cherchez alors l'animal possédant l'aliment représenté avec la taille moyenne.
- L'animal possédant l'aliment de taille moyenne a-t-il déjà été nourri avec ? Vous cherchez alors l'animal possédant sur son assiette l'aliment correspondant de la plus petite taille.
- Trois animaux ont-ils déjà été nourris avec l'aliment indiqué par le dé ? Il faut alors vite attraper Fex glouton : il aime tous les aliments et n'en a jamais assez.
- A chaque fois que Fex est attrapé, il faut retirer les trois plaquettes correspondantes posées dans les cartes d'animaux respectives

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré 5 pièces d'or : il est le gagnant de cette partie.

« L'effet Fex » :

L'effet Fex comprend trois règles spéciales représentées aux dos des pièces d'or, qui consistent à jouer en intervertissant soit l'aliment, soit l'animal, soit la taille de l'aliment. En conséquence, les actions des joueurs changent de manière correspondante. Ainsi, par exemple, il peut arriver que le dé tombe sur un poisson mais qu'il ne faille plus poser sa main sur l'animal qui aime les poissons mais sur celui qui raffole de pudding.

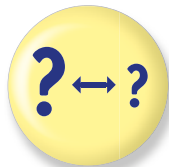
La partie basée sur les « règles Fex » est jouée comme précédemment, sauf les différences suivantes :

- Au début de la partie, empilez les pièces d'or avec la face lion visible.
- Avant chaque tour, on retourne la pièce d'or posée en haut de la pile.
- Au dos de la pièce d'or est indiquée une règle qu'il faut suivre pendant ce tour.

Il y a les règles spéciales suivantes :

a) Passer de la grande taille à la petite (et inversement) :

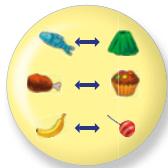
Vous cherchez l'animal possédant sur son assiette le PLUS PETIT aliment correspondant au symbole du dé. Si cet animal a déjà été nourri, on cherche alors l'animal possédant l'aliment de taille moyenne et pour terminer, on cherche l'animal possédant le plus gros aliment.



b) Echanger les aliments :

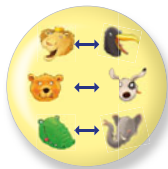
Maintenant, deux aliments « changent » de place.

Si, par ex., le dé tombe sur le poisson, on ne cherche pas l'animal qui aime le poisson mais, comme montré ici dans l'exemple, on cherche l'animal qui aime le pudding

**c) Echanger les animaux :**

Maintenant, deux animaux « changent » de place.

Si, par ex., l'aliment est le mets préféré du lion, il faudra, dans l'exemple montré ici, chercher cependant le pingouin.

**Attention :**

même s'il faut poser sa main sur le pingouin, comme montré ici, la plaquette de l'aliment devra être posée sur la carte du lion.

d) Rien ne change :

Il y a aussi des pièces dont les deux faces sont identiques. Dans ce cas, on joue suivant les règles « normales » du jeu de base.



Le gagnant d'un tour récupère la pièce. Ensuite, on retourne la pièce suivante et un nouveau tour commence.



Autres variantes Fex :

Variante Fex simple :

Au lieu de retourner une autre pièce après chaque tour, on peut convenir de jouer suivant une règle spéciale. La pièce correspondant à cette règle reste posée de manière visible au milieu de la table pendant toute la partie.

Variante Fex jouée lentement :

Cette variante conviendra notamment aux plus petits ou pour s'initier au jeu. La partie n'est plus jouée en même temps par tous les joueurs. Chacun lance le dé et essaye de trouver le bon animal. Tous les joueurs vérifient. Si l'animal a été trouvé, le joueur récupère une pièce d'or en récompense. Celui qui aura récupéré le plus de pièces d'or après 5 tours gagne la partie. Cette variante peut être jouée avec ou sans règles spéciales.

Variante « délicieux ou non ? » :

Ici, il faut non seulement trouver le bon animal mais aussi annoncer quelque chose dans certains cas. Quand un animal a été nourri avec son aliment préféré, le joueur doit poser sa main dessus et dire : « Super délicieux ». Quand il s'agit de l'aliment de taille moyenne, il ne faut rien dire. Avec le troisième aliment, le joueur dit : « Pouah, pas bon » (parce que l'animal ne l'aime pas vraiment).

Comme Fex glouton aime tout ce qu'on lui donne, les joueurs doivent dire : « Super, super délicieux » quand il est attrapé.

Si un joueur oublie de dire l'expression correspondante, il ne récupère pas de pièce et doit au contraire en redonner une (s'il en a déjà).

Variante mémoire :

Si l'on joue suivant les règles spéciales, la pièce correspondant à « Echanger les aliments » et « Echanger les animaux » est montré seulement un bref instant. Les joueurs essaient alors de se rappeler les symboles. Ensuite, on pose la pièce au milieu de la table, face cachée, et lance le dé seulement après.