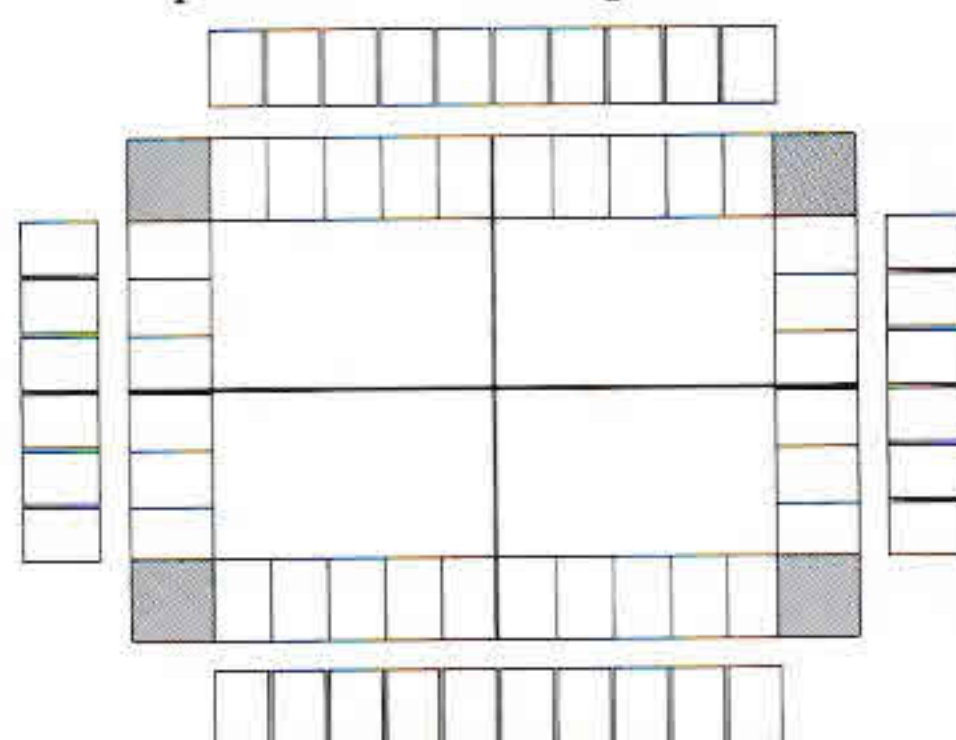

Pour jouer à plusieurs

Règle du jeu des plus petits

Préparation du jeu

Le plateau de jeu est déplié au centre de la table.

Les 32 cartes-personnages sont mélangées et posées, face cachée, devant chacune des 32 cases-objets ou outils représentées sur le plateau.



- A deux, chaque joueur complète deux univers ou thèmes de métier chacun reçoit deux fiches d'identité.
- A trois ou quatre, chaque joueur complète un univers ou thème de métiers, chacun reçoit une fiche d'identité.

Attention: A trois joueurs, la fiche d'identité non utilisée est mise de côté, alors que les cartes-personnages correspondantes restent placées autour du plateau de jeu.

Chacun des joueurs place son ou ses pions sur la case carrée, au coin du plateau de jeu correspondant à la couleur du ou des univers et thèmes de métiers choisis:

- case rouge: pion rouge - thème sportifs
- case jaune: pion jaune - thème commerçants
- case bleue: pion bleu - thème artistes
- case verte: pion vert - thème artisans

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence la partie. Il lance le dé et avance l'un de ses pions selon le nombre de points obtenu. Il retourne alors la carte-personnage placée devant la case objet ou outil sur laquelle il vient de s'arrêter:

-
- Cette carte-personnage fait partie de la ou des deux fiches d'identité qu'il doit compléter : il la prend et la pose sur l'emplacement du dessin en noir et blanc, représentant le même personnage. Il peut alors rejouer.
 - Cette carte-personnage ne fait pas partie de la ou des deux fiches d'identité qu'il doit compléter: il la laisse, face visible, devant la case-objet.

C'est alors au tour du joueur suivant.

Remarques:

- Au cours de la partie, le joueur qui arrête son pion sur une case-objet dont la carte-personnage correspondante a déjà été retournée par un autre joueur, a deux possibilités.
 - Si cette carte-personnage appartient à l'une des fiches d'identité qu'il doit compléter, il la prend, la pose sur l'emplacement du dessin noir et blanc représentant le même personnage et peut alors rejouer.
 - Si cette carte-personnage n'appartient pas à l'une des fiches d'identité qu'il doit compléter, il ne peut rien faire; c'est alors au tour du joueur suivant.
- Le joueur qui arrête son pion sur une case-objet dont la carte-personnage a déjà été récupérée, passe son tour, après avoir placé son pion; c'est alors au tour du joueur suivant.
- Au cours de la partie, lorsqu'un joueur arrête son pion sur l'une des quatre cases de couleur, il obtient ce que l'on appelle un bonus. Il peut alors choisir parmi toutes les cartes-personnages déjà retournées devant les cases-objets, une carte représentant l'un des métiers de sa ou ses fiches d'identité.

Attention: Dans le cas d'une partie à trois joueurs, lorsque les cartes-personnages correspondant à la fiche d'identité non utilisée, sont retournées, elles sont simplement placées, face visible, mais ne peuvent pas être récupérées. Le joueur passe alors son tour.

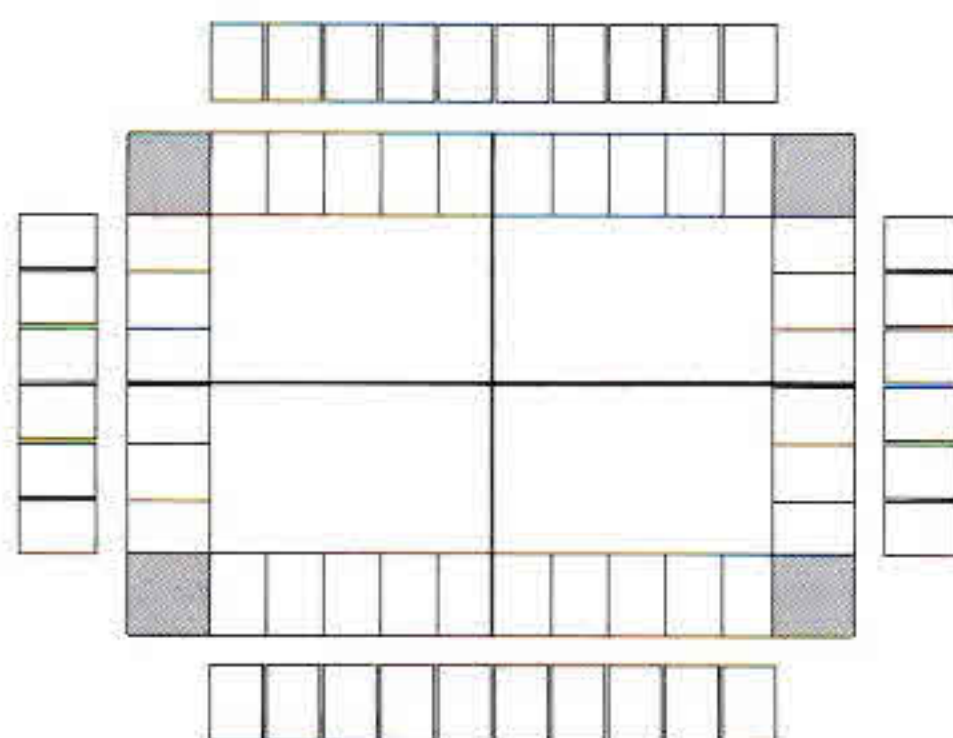
Le gagnant est le joueur qui le premier, complète sa ou ses fiches d'identité, à l'aide des cartes-personnages correspondantes.

Règle du jeu des plus grands

Préparation du jeu

Le plateau de jeu est déplié au centre de la table.

Les 32 cartes-personnages sont mélangées et posées, face cachée, devant chacune des 32 cases-objets ou outils représentées sur le plateau.



Attention, dans cette règle, les fiches d'identité ne sont pas utilisées.

Déterminer l'univers de jeu dans lequel chacun des joueurs pourra être déclaré gagnant... Avant de commencer la partie, chaque joueur choisit un thème différent. (Ex. le plus jeune choisit le thème «commerçants»).

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence la partie et retourne l'une des cartes-personnages de son choix, placée autour du plateau de jeu.

Il doit pouvoir annoncer à haute voix de quel métier il s'agit... puis retrouver et nommer l'objet ou l'outil dont se sert ce personnage. (Ex. C'est un maçon, son outil est la truelle). S'il ne le sait pas, il a le droit de se faire aider par les autres joueurs.

Il peut alors placer la carte-personnage qu'il vient de tirer sur la case-objet correspondante et prendre ensuite, sous cette même case-objet, la carte-personnage qui y est placée, face cachée.

Cette seconde carte-personnage est alors montrée aux autres joueurs, puis replacée à nouveau, face cachée, à l'emplacement de la première carte-personnage tirée.

Puis, c'est au tour du joueur suivant.

Le joueur dont l'univers choisi en début de partie, est complété en premier, par lui-même ou par les autres, est déclaré gagnant.

Remarque: Il convient dans cette règle que chacun des joueurs soit très attentif aux cartes tirées et montrées par les autres:

- d'une part pour aider à nommer et reconnaître chaque métier, chaque outil ou objet correspondant ceci même si le personnage identifié ne correspond pas à l'univers qu'il doit compléter, car le joueur ainsi aidé, pourra aussi aider les autres à leur tour de jouer.
 - d'autre part, pour pouvoir rapidement, à son tour de jouer, retrouver et replacer une carte-personnage déjà montrée et correspondant à l'univers à compléter.
-

Mieux apprendre en jouant

Parents et Grands Parents, vous qui êtes attentifs à l'éveil de vos enfants et petits enfants,

prenez le temps de découvrir avec eux ce jeu: les métiers, les outils, la richesse des illustrations représentées.

Jouez avec eux à de petits jeux de devinettes sur les objets ou les images. Exemples:

Qui se sert d'une truelle? — le maçon —
Que regarde l'architecte? — son plan —
Que fait l'écuyère? — elle saute à la corde —
Que fait le garagiste? — il répare une bouée —

Faites-lui aussi rechercher, pour ces mêmes métiers, d'autres objets, outils représentatifs et non illustrés.

Exemples:

- Pour l'alpiniste, on aurait pu montrer son sac à dos, son piolet, ses crampons...
- Pour la mercière, une bobine de fil...
- Pour la fleuriste, une rose...

Apprenez-leur à écrire tous les noms des métiers représentés, à dissocier le masculin du féminin et ainsi mieux apprendre en jouant.

© 1988 by Otto Maier Verlag Ravensburg

**Editions Ravensburger
Attenschwiller, France**



257459