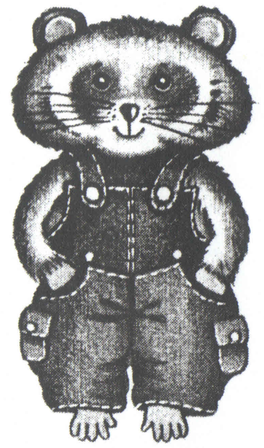
Picco Toni

Qui sera le plus rapide à chasser le hamster ?

Un jeu de réflexe pour 2 à 6 joueurs à partir de 3 ans $^1/_2$.



Type de jeu :	jeu de réflexe
Nombre de joueurs :	2 à 6 joueurs à partir de 3 ans $^1/_2$
Contenu :	4 cartes de hamster, 3 dés de couleurs, 12 jetons en bois, 1 règle du jeu
Auteur :	Heinz Meister
Illustration :	Barbara Kinzebach

Préparation

Avant de commencer, placez les cartes de hamster au milieu de la table, de manière à ce qu'on puisse voir les hamsters et que chaque joueur puisse les atteindre sans difficulté. L'aîné des joueurs dirige la partie. Il pose les 12 jetons devant lui. À la fin de chaque manche, il donnera un des jetons au gagnant.

But du jeu

Les joueurs essaient de retrouver le hamster le plus rapidement possible. Celui qui réussit le premier à poser sa main sur la carte qui le représente gagne la manche et reçoit un jeton en bois. Le joueur qui réagit le plus vite et qui peut ainsi collectionner le plus grand nombre de jetons gagne la partie.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus léger commence la partie. Il lance les trois dés de couleur. Tous les joueurs se préparent à poser leur main le plus vite possible sur le hamster recherché.

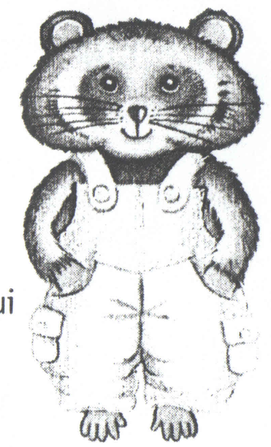
Le joueur tombe sur trois couleurs différentes.

Si les trois dés indiquent trois couleurs différentes, les joueurs doivent chercher le hamster dont la couleur du pantalon n'est pas indiquée par les dés.

Le joueur tombe sur la même couleur deux ou trois fois.

Si les dés indiquent plusieurs fois la même couleur, les joueurs doivent chercher le hamster qui a un pantalon de cette couleur.

Si l'un des joueurs trouve le hamster qui porte le pantalon de la bonne couleur, il pose rapidement sa main **sur la carte qui le représente,** située au milieu de la table. Tous les joueurs participent à la recherche du hamster – y compris le joueur qui lance les dés.



Le joueur qui est le premier à poser sa main sur le bon hamster, reçoit un jeton du joueur qui dirige la partie. À la fin de chaque manche, le joueur qui a lancé les dés les donne à son voisin de gauche, qui est à son tour chargé de les lancer.

Fin de la partie

Au bout de 12 manches, il n'y a plus de jetons à distribuer et la partie prend fin. Le gagnant est celui qui a collectionné le plus grand nombre de jetons.

Variante avec des points négatifs

Cette variante suit les mêmes règles que la partie normale, mais ici, le joueur qui pose sa main sur un mauvais hamster doit rendre un de ses jetons. S'il n'a pas encore obtenu de jetons, la partie continue normalement.