Piccobello

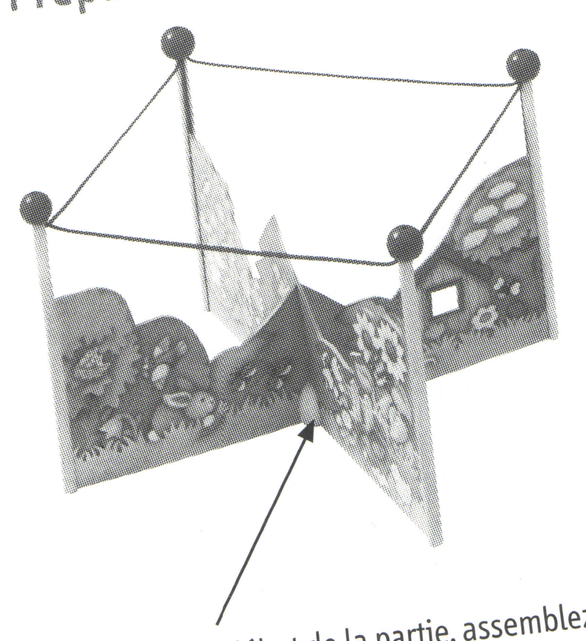
A vos vêtements, prêts, partez !
Jeu de vêtements multicolore pour 2 à 4 petits amateurs de propreté à partir de 3 1/2 ans.

Type de jeu : jeu de famille
Joueurs : 2 à 4 joueurs à partir de 3 1/2 ans
Contenu : 1 plan de jeu,
1 corde à linge,
4 panières à linge,
1 sachet en tissu avec
30 pinces à linge,
20 vêtements de
5 couleurs,
1 dé de couleurs,
1 dé d'actions,
1 règle du jeu
Auteur : Anna Mauritz
Illustrations : Hannelore Wernhard

L'histoire

Aujourd'hui, c'était le jour de la lessive. Les vêtements sont déjà propres, il ne reste qu'à les accrocher sur la corde à linge. Certes, en ce moment, il y a un beau soleil, mais le temps pourrait changer rapidement. Le premier joueur à accrocher ses cinq vêtements a gagné.

Préparation



Avant le début de la partie, assemblez les deux moitiés du plan de jeu et fixez-les à l'aide de la pièce en bois.

3584 Piccobello

Ensuite, fixez la corde à linge avec ses boules sur les extrémités supérieures des bâtons, de manière à obtenir quatre cordes de la même longueur.

Chaque joueur reçoit une panière à linge avec 5 vêtements de 5 couleurs différentes : 1 robe, 1 pantalon, 1 serviette, 1 t-shirt et 1 pull.

Préparez les dés ainsi que le sachet avec les pinces à linge.

But du jeu

Les joueurs essaient d'accrocher leurs vêtements à la corde à linge aussi vite que possible. Le premier à réussir gagne la partie.

Déroulement

Le plus jeune joueur commence. Celui-ci lance **le dé de couleurs** et accomplit les actions suivantes en fonction du dé :

Si le dé indique **une couleur,** le joueur cherche dans la panière à linge un vêtement de la couleur indiquée par le dé. Il sort une pince à linge du sachet et accroche le vêtement à la corde à linge. Ensuite, il lance le **dé d'actions.**

Si le dé de couleurs indique une **panière à linge,** le joueur peut prendre un vêtement de son choix pour l'accrocher. Ensuite, il lance le **dé d'actions.**

Si on tombe sur une couleur dont le vêtement correspondant se trouve déjà sur la corde à linge, on n'a pas le droit d'accrocher un vêtement, mais c'est au joueur suivant. Dans ce cas-là, on ne lance pas le dé d'actions.

Les symboles sur le **dé d'actions** ont les significations suivantes :

Le soleil chauffe et sèche les vêtements rapidement. Pour cette raison, le joueur peut lancer encore une fois le dé de couleurs et accrocher le vêtement correspondant. Mais après, il ne lance pas le dé d'actions.

Le joueur peut accrocher un deuxième vêtement de son choix. Mais après, il ne lance pas le dé d'actions.

Le vent aide à sécher les vêtements. Le dernier vêtement qu'on a accroché peut rester sur la corde à linge.

Il pleut si fort que les vêtements sont mouillés. Pour cette raison, on doit décrocher le dernier vêtement qu'on a accroché à la corde à linge.

Après avoir lancé le dé et accomplit l'action correspondante, c'est au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin de la partie

La partie est finie lorsqu'un enfant accroche son dernier vêtement, sans avoir à le décrocher à cause du résultat indiqué par le dé d'actions.

Le joueur qui est arrivé à accrocher tous ses vêtements à la corde à linge a gagné la partie.

Bonne chance pour accrocher vos vêtements !