Article n° 3039 / (F)

Vite, vite

Jeter vite les dés et collectionner le plus d'images possible ...

Genre: Jeu de dés
Joueurs: 2–6 enfants à partir de 4 ans
Contenu: 24 plaquettes illustrées, 3 gros dés, règle du jeu
Auteur: Jürgen P. K. Grunau
Illustrations: Barbara Kinzebach

But du jeu

Le gagnant est celui qui possède le plus d'images à la fin de la partie.

Déroulement du jeu

Répartir toutes les plaquettes côté image vers le haut au milieu de la table de façon à ce qu'elles soient à la portée de tous les joueurs.

Le joueur le plus âgé prend les trois dés et commence le jeu en lançant **simultanément** tous les dés.
Les trois symboles figurant sur les dés indiquent ensemble l'image que tous les joueurs doivent chercher **en même temps.**

Les trois symboles des dés:

Dé à couleurs: indique la couleur de l'image

Dé à tailles: indique la taille de l'image
● **= petite image**
● **= grande image**

Dé à volumes: indique si l'image est entièrement peinte ou vide
■ **= image pleine**
□ **= image vide**

Exemple: comme le montre l'illustration sur le côté de l'emballage, une image verte – petite – pleine est recherchée = la petite grenouille verte.
Celui qui a combiné le plus rapidement et a touché le premier la plaquette correspondante la dépose devant lui côté image vers le haut. Cette plaquette lui rapporte déjà un point.
Ensuite chaque joueur jette les dés à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre et tous les joueur cherchent toujours en même temps la nouvelle image.

Images tirées deux fois aux dés

Si l'image cherchée se trouve déjà devant l'un des joueurs, les autres joueurs ont le droit de s'en emparer. A celui qui possède l'image de faire attention et de poser la main dessus pour empêcher qu'un joueur plus rapide ne la lui prenne. Si l'image change de propriétaire, ce dernier pose à son tour l'image devant lui.

Mauvaise image

Tous les joueurs vérifient que l'image prise est bien la bonne. Si un joueur prend une image qui ne correspond pas aux symboles, il doit la rendre et payer une amende sous forme d'une image déjà gagnée. S'il ne possédait pas encore d'image, il ne paie pas d'amende.

Fin du jeu

Quand il n'y a plus que 8 images au milieu de la table, la partie est terminée. Le gagnant est celui qui a remporté le plus d'images. Si plusieurs joueurs totalisent le même nombre d'images, le joueur qui a les plus d'images pleines a gagné.

Variante pour apprendre le jeu

On n'utilise qu'un dé et laisse l'enfant chercher la couleur, par exemple, ou bien la taille ou le volume correspondant.
Ensuite, on laisse l'enfant jouer avec deux dés indiquant par exemple la couleur et la taille.
Le but est que l'enfant se familiarise progressivement avec le jeu et apprenne en s'amusant les différentes représentations d'image.