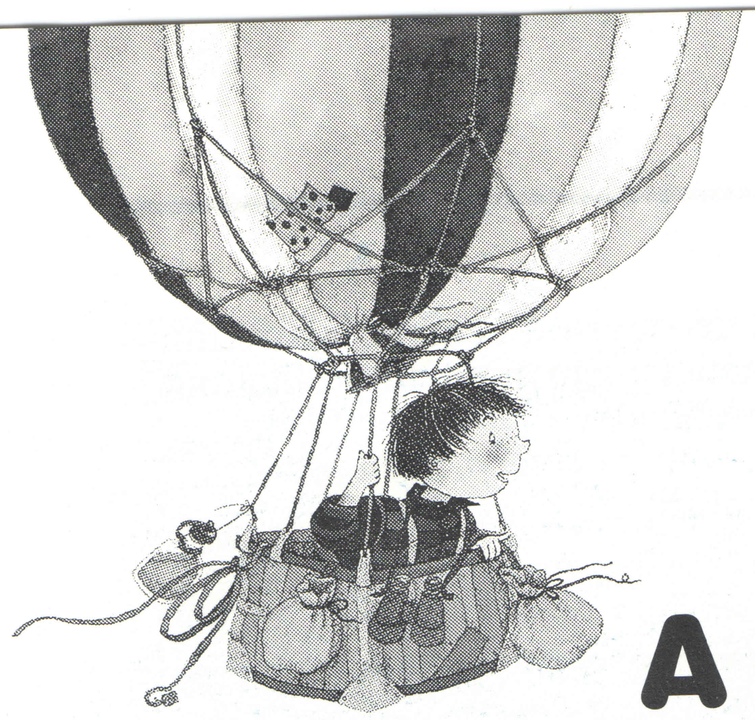


# A LA DÉCOUVERTE DE L'ÉCOLE, DES COPAINS ET DES MÉTIERS

## JEU 2: PLUS TARD JE SERAI...

Ravensburger®

Ce jeu de société fait découvrir à l'enfant quatre univers et trente deux métiers: leur nom, leur objet ou leur outil le plus représentatif.

Pour jouer seul ou à plusieurs
A partir de 6 ans

## But du jeu

Reconnaître, identifier les objets, outils significatifs des différents univers des métiers, puis retrouver, associer à chaque objet, outil, le personnage représentant le métier correspondant.

## Contenu

**1** plateau de jeu illustré

**32** cartes-personnages

**4** fiches d'identité des métiers

**4** pions

**1** dé

## Pour jouer seul

### Si vous aidez votre enfant

Découvrez d'abord avec lui les quatre illustrations principales du plateau de jeu, représentant chacune un univers de métiers, soit les sportifs, les artistes, les commerçants, les artisans.

Donnez-lui ensuite une puis plusieurs fiches d'identité des métiers, ainsi que les cartes-personnages des métiers correspondants, que votre enfant replacera en nommant l'outil et le métier s'y rapportant. (Ex. les patins - la patineuse).

### Si votre enfant joue complètement seul

Il peut d'abord compléter à son gré et à son rythme les fiches d'identité des métiers, avec les cartes-personnages correspondantes.

Lorsqu'il a terminé ce petit jeu, incitez-le ensuite, en s'aidant ou non des fiches d'identité, à replacer les cartes-personnages sur le plateau de jeu illustré, à l'emplacement des outils et objets correspondants.

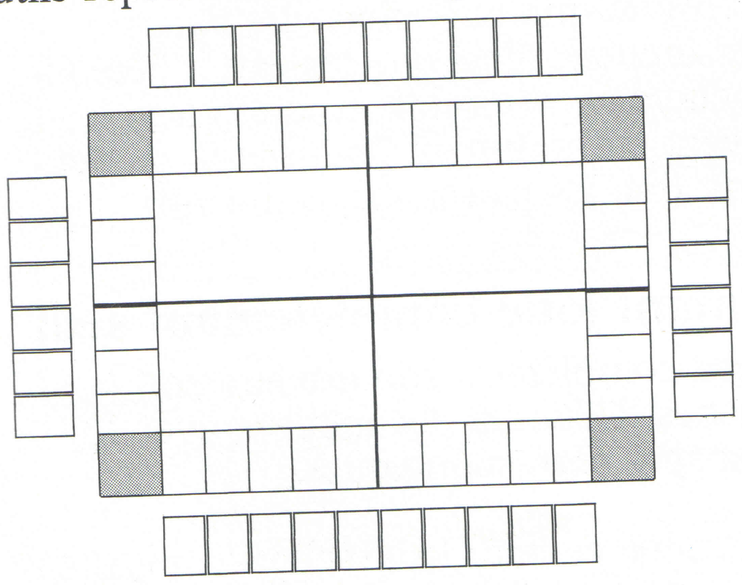
# Pour jouer à plusieurs

## Règle du jeu des plus petits

### Preparation 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 recupérée, passe son tour, après avoir placé con 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.

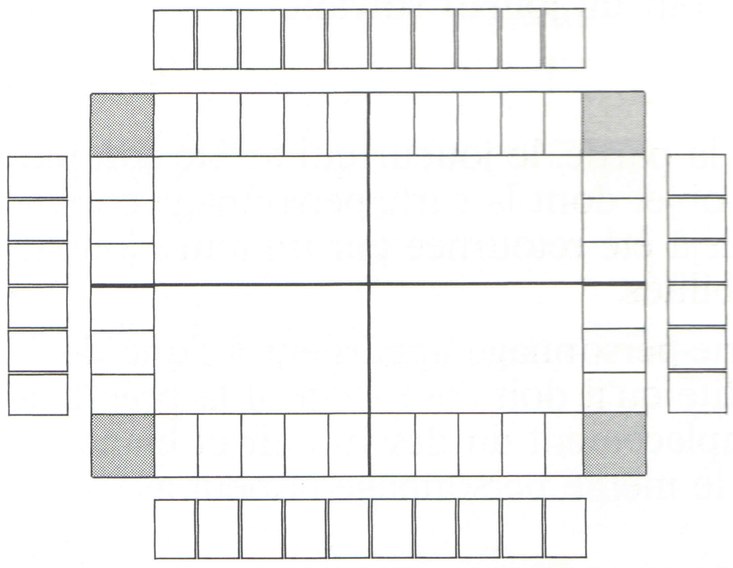
Le gagnant est le joueur qui le premier, complète sa ou ses fiches d'identité, à l'aide des cartes-personnages correspondantes.

# Règle du jeu des plus grands

## Preparation 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.