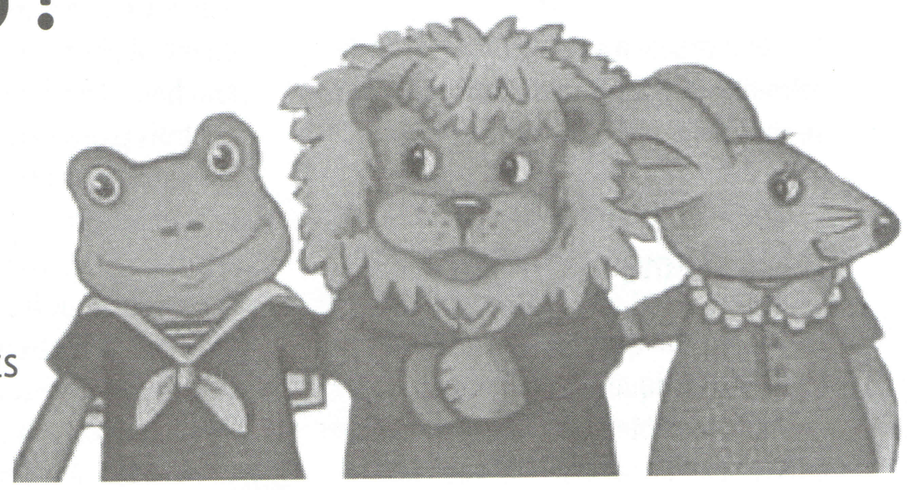
Sparito !

Qui a vu les galopins ?

Un mémo malin pour 2 à 4 enfants à partir de cinq ans



Histoire

Comme il fait beau, chez les animaux, les petits en profitent pour s'évader dans la verdure. Mais rien à faire ! Ces petits galopins se volatilisent sans arrêt, tantôt les uns, tantôt les autres ! Saurez-vous les retrouver ?

Sorte de jeu : Mémo
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans
Contenu : 4 planches en bois (19 x 10 cm) munies d'un pion pour marquer les points, 16 cartes mémo, 12 pions, règle du jeu
Auteur : Gunter Baars
Illustration : Barbara Kinzebach

Préparation du jeu

Donnez une planche et trois pions à chaque joueur. Puis poussez le pion en couleur (pour marquer les points) sur la cordelette élastique vers la gauche, jusqu'à la marque rouge de départ. Ensuite, chaque joueur pose ses 3 figures à côté de sa planche.

Et prenez les 16 cartes-mémo illustrées avec les petits des animaux pour en faire une pioche au milieu de la table.

But du jeu

L'objectif, c'est de bien observer et de retrouver, si possible, les trois petits qui se sont cachés.

Déroulement du jeu

C'est à celui qui possède le plus d'animaux domestiques de commencer.

Il mélange bien les 16 cartes-mémo puis les met en tas à l'envers au milieu de la table. Ce sont tous les animaux qui font partie de la balade.

Ensuite, il tire les trois premières cartes de la pioche, puis les pose de côté sans les faire voir. Ce sont les trois galopins qui se sont cachés. Il s'agit de les dénicher. Mais comment ? C'est simple, le meneur de jeu tire, l'une après l'autre les cartes de la pioche, et les pose sur la table pour en faire un deuxième tas, cette fois de manière visible à tous les enfants. Ceci doit se passer assez rapidement.

Dès qu'une carte est retournée, les joueurs disent tout haut le nom de chaque animal : « Le lion ! », « La souris ! », « La chèvre ! » et ainsi de suite. Lorsqu'il a montré les 13 cartes, il remet toutes les cartes de la pioche à l'envers sans oublier un seul petit animal.

Maintenant, voilà ce qui importe : tous les joueurs vont essayer, y compris celui qui a montré les cartes, de se rappeler le nom des 13 animaux qu'ils viennent de voir et d'en déduire les trois qui manquent. Mais chut !... Il ne faut pas le dire tout haut. Au lieu de cela, chacun prend ses trois pions et les pose sur les trois animaux de sa planche, qui, d'après lui, se sont éclipsés. Mais ne trichez pas en jetant un coup d'œil sur vos voisins !

Lorsque tous les pions sont en place, on retourne les trois cartes des galopins qu'on a mises de côté. À ce moment, tous les joueurs vérifient si leurs pions se trouvent à la bonne place, c'est-à-dire sur les animaux qui se sont bel et bien échappés.

Pour chaque bonne réponse, poussez le pion (pour marquer les points) d'une case vers la droite.

On commence ensuite une nouveau round. Cette fois, c'est au suivant de retourner les cartes. D'abord, il mélange bien les 16 cartes et entame la partie en tirant de nouveau trois cartes pour les poser à part, puis il montre le reste des cartes une à une...

Fin du jeu

Le jeu se fait en trois rounds. Pour savoir, qui est le gagnant (celui qui a le mieux observé) jetez un coup d'œil sur le pion de chaque cordelette élastique. Le joueur, qui aura avancé son pion du plus grand nombre de cases vers la droite, sera le vainqueur !

Dans le cas où deux joueurs auraient le même nombre de points, on peut les départager en choisissant celui qui a marqué le plus grand nombre de points à la dernière partie.

Variantes

Jeu pour les plus jeunes

Si l'on joue avec des plus jeunes, prenez votre temps pour montrer les cartes. Le jeu en sera d'autant plus facile.

Jeu pour ceux qui sont avancés

Si vous avez des as de l'observation entre vous, vous pouvez retourner les cartes à toute vitesse sans dire le nom des animaux.

Jeu avec les cris d'animaux

Ici, au lieu de dire le nom des animaux, il faudra imiter leur cri.

Jeu avec meneur de jeu

Si un meneur de jeu (enfant, parent ou maîtresse) désire participer au jeu, à ce moment, il ne montre pas les images aux autres mais, soit il annonce le nom du petit animal, soit il imite son cri.

Jeu à toute vitesse

La partie se joue selon la règle de base. Dès qu'un joueur est sûr d'avoir trouvé les animaux qui manquent et qu'il a posé ses pions à la place voulue, il crie un « Stop ! ». Les jeux sont faits. On ne touche plus aux pions.

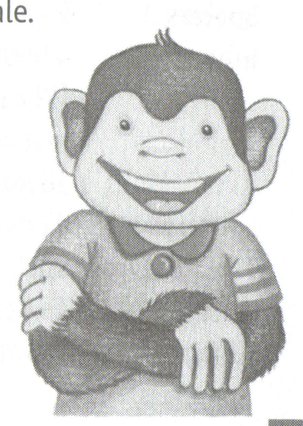
De cette maniére, il est possible de gagner de nombreux points et de distancer les autres.

Jeu avec des points en moins

Cette variante se joue également selon la règle de base, à la différence près que, pour avoir mal misé, on enlève un point. Les joueurs sont libres de décider s'ils veulent placer leurs trois pions ou non, rien ne les y oblige (s'ils ne sont pas certains).

Admettons qu'un joueur est sûr de deux animaux, il pourra placer seulement deux pions tout en sachant qu'il renonce à un point. Mais s'il mise sur le troisième petit animal dont il n'est pas sûr, il risquera, non seulement de ne pas marquer le troisième point, mais de perdre un des points qu'il avait déjà.

Pour avoir mal misé une ou plusieurs fois, poussez sure votre élastique le pion d'autant de cases vers la gauche en direction de la case rouge de départ.

Si vous n'avez pas encore marqué de points, c'est un coup pour rien. Le pion reste à sa place initiale.

Allez galopins, amusez-vous bien ! À vos places ! Prêts ? Partez !