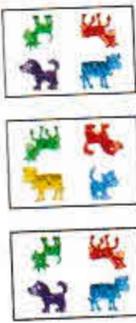


MATÉRIEL



• 25 cartes où figure un seul animal de grande taille (chien, chat, cheval, vache, cochon) en différentes couleurs (rouge, bleu, vert, violet, jaune).



• 25 cartes où figurent quatre petits animaux différents de 4 couleurs différentes.

IDEE DU JEU

Le fermier Pippo est fier des animaux de sa ferme ! Celle-ci abrite des chevaux, des cochons, des chats, des chiens et des vaches et ce, dans 5 couleurs différentes. A chaque tour, on retourne une carte qui présente 4 animaux dans 4 couleurs différentes. Vite, vite, il faut chercher l'animal manquant dans la couleur manquante. Le premier qui le trouve gagne la carte. Quand toutes les cartes ont été jouées, celui qui en a le plus remporte la partie. Pippo est un jeu intelligent qui aiguise les réflexes et le sens de l'observation.

Sur les cartes présentant quatre animaux, il manque à chaque fois la cinquième bête. Il faut donc repérer la carte de cette bête dans la couleur manquante parmi les cartes qui se trouvent face visible sur la table. Le premier qui la découvre peut la garder et le gagnant est le joueur qui recueille le plus de cartes.

PREPARATION DU JEU

Faire deux piles, l'une avec les cartes au verso desquelles Pippo est triste et l'autre avec celles où il est joyeux. Mélanger les deux paquets séparément. Tournées face cachée, les cartes « triste » forment la pioche placée au milieu de la table. Quant aux autres cartes, elles sont toutes disposées sur la table, autour du tas, face visible.

Attention : Veillez à ce que tous les joueurs puissent aisément reconnaître et atteindre chaque carte.

DEROULEMENT DU JEU

Le joueur le plus jeune commence. Il retourne la première carte de la pioche, qui présente quatre animaux dans quatre couleurs différentes. Les joueurs doivent alors tous ensemble et le plus vite possible identifier l'animal manquant, dans la couleur manquante, sur l'une des cartes face visible ne représentant qu'un seul animal. Qui sera le plus rapide à retrouver la carte de l'animal égaré parmi les cartes disposées face visible sur la table ?

Exemple : Sur la carte au sommet de la pioche figure un chien jaune, une vache violette, un cheval bleu et un cochon vert. Il manque donc le chat rouge.

Dès que l'un des joueurs a découvert, parmi les cartes face visible, l'animal manquant dans la couleur manquante, il pose prestement un doigt sur la carte en question et crie : « J'ai le chat rouge ! » (selon l'exemple). Il gagne alors la première carte de la pioche, qu'il dépose devant lui avant de retourner la suivante. Chaque tour se joue de la même façon. Durant toute la durée du jeu, les 25 cartes représentant les grands animaux restent sur la table, face visible.

FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsque la dernière carte de la pioche a trouvé propriétaire. Le joueur qui possède le plus de cartes a gagné. Grâce à lui, Pippo est de nouveau un fermier heureux !