

**Contenu:**

4 grands dés à images, 24 plaquettes en bois, 1 règle de jeu

**Le but du jeu:**

C'est d'attraper le plus vite possible les plaquettes en bois dont les images sont celles qu'indiquent les dés qui viennent d'être jetés. Le gagnant est celui qui, à la fin du jeu, a le plus de plaquettes.

**Préparation du jeu:**

Avant de commencer, vous mettez toutes les plaquettes (face imagée vers le haut) au milieu de la table, en laissant un peu d'espace entre elles et de façon à ce que les joueurs puissent tous les attraper aussi facilement.

**Déroulement du jeu:**

Les dés indiquent de façon simplifiée 22 images différentes (animaux et objets) qui se retrouvent aussi sur les plaquettes, ainsi que 2 fois le symbole "feu". Le plus jeune prend maintenant les quatre dés et les jette tous les quatre ensemble.

Essayez maintenant d'attraper très vite les quatre plaquettes qu'indiquent maintenant les dés. Celui qui en a déjà une a le droit d'en attraper encore d'autres. Tant que les autres lui en laissent le temps. Le cœur est d'ailleurs représenté sur deux plaquettes- vous pouvez les prendre toutes les deux. Lorsque tous les motifs ont été trouvés, vous regardez si personne n'a triché. Les fausses plaquettes doivent être replacées au milieu.

Le suivant reçoit maintenant les dés, et un nouveau tour commence. Si un dé indique alors une image dont la plaquette correspondante est déjà en possession de joueurs, tant pis; ce dé ne compte alors pas.

Si le dé indique le symbole "FEU" n'y touchez pas! . A ce moment là, aucun d'entre vous n'a le droit de prendre de plaquette. Celui qui le fait pourtant par mégarde (il suffit là qu'il touche une plaquette!) doit rendre une des plaquettes qu'il avait déjà obtenues- dans la mesure où il en a !.

Vous devez attraper LE JOCKER MULTICOLORE lorsque les dés indiquent tous les quatre des images qui sont déjà en possession des joueurs. Si l'un de vous y réussit, il a le droit comme récompense, de prendre la plaquette de son choix parmi celles du milieu. Mais si l'un de vous prend le jocker bien qu'il y ait encore au milieu une image indiquée un dé, il doit rendre une de ses plaquettes- dans la mesure où il en a !.

Dans tous les cas, on remet le jocker au milieu.

**Fin de jeu:**

Le jeu se termine quand il n'a plus que 5 plaquettes au milieu de la table. celui d'entre vous qui a obtenu le plus de plaquettes a gagné.