

Jeu Habermaaß n° 4307

A407

1, 2, 3, ... j'arrive !

Un passionnant jeu de mémoire et d'observation,
version « cache-cache » Pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Idée :
Illustration : Norbert Berger
Dorothea Cüppers
Durée de la partie : env. 15 minutes

Tim et sa bande de copains se promènent dans les rues en quête d'aventures. Lorsqu'ils se retrouvent soudain face à un portail ouvert donnant sur un immense parc, Tim a une idée : « On va jouer à cache-cache et c'est moi qui vous cherche ». Et la partie commence.
Dans le parc, il y a plein d'endroits pour se cacher, mais là on voit les pieds de Léna dépasser de derrière l'arbre. Et là-bas, ne voit-on pas les cheveux de Félix dépasser du tas de bois ? Où est cachée Ida ? Tim compte jusqu'à trois et se met à les chercher.

FRANÇAIS

Contenu du jeu

- 8 cachettes (cartes)
- 40 cartes représentant des enfants
- 1 sablier
- 1 règle du jeu



Idée

A chaque tour, c'est un autre joueur qui cherche les enfants cachés. Avant de commencer, il pose cinq cartes devant lui et mémorise les éléments caractéristiques à chaque enfant représenté. Ensuite, il ferme les yeux pendant que les autres joueurs posent les cachettes sur les enfants. Maintenant, on n'aperçoit plus que la partie des enfants. Si le joueur se souvient de deux éléments caractéristiques, par enfant, il récupère la carte correspondante en récompense. Le but du jeu est de récupérer le plus de cartes possible.

Préparatifs

Mélanger les cartes et empiler les au milieu de la table, faces cachées. Préparer les cachettes et le sablier.

Déroulement de la partie

Donner à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, celui qui a joué à cache-cache en dernier a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence. C'est lui qui cherche en premier.

Il reste cinq cartes et forme une rangée devant lui. Les autres joueurs retournent le sablier.

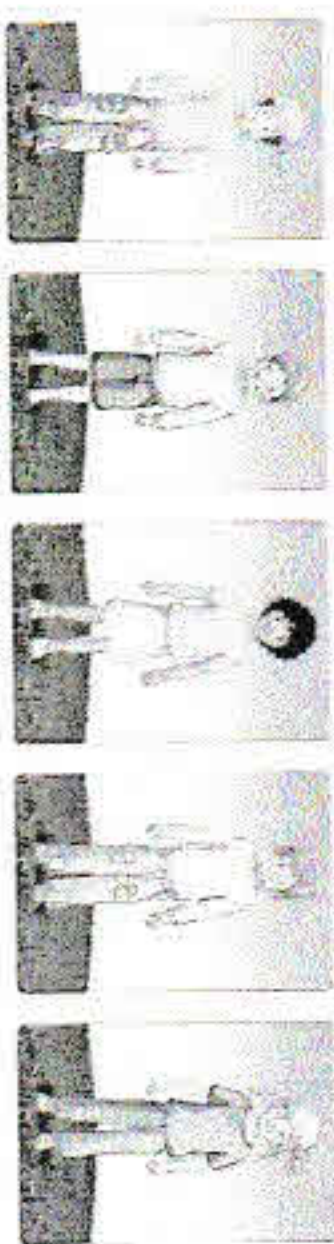
Le joueur observe bien les enfants représentés sur les cartes et essaye de se souvenir des caractéristiques suivantes. Ont-ils... :

- quelque chose sur la tête ?
- des lunettes ?
- des jambes longues ou courtes ?
- un pontaléon, un short ou une jupe ?
- des chaussures ?

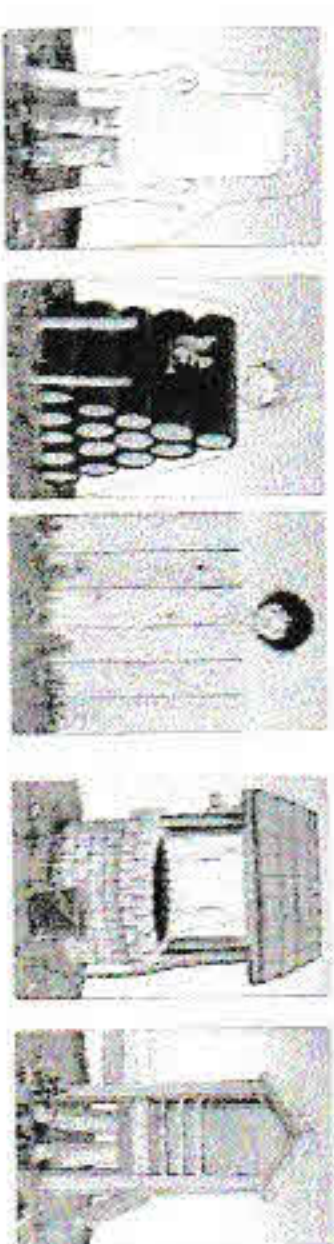
Les autres caractéristiques ne comptent pas !

Quand le temps est écoulé, les autres joueurs disent « stop ! ».

Le joueur ferme les yeux pendant que les autres joueurs prennent cinq cachettes et les posent sur les cartes. Le bord inférieur de la cachette et celui de la carte doivent bien coïncider.



Les enfants ne sont pas cachés



Les enfants sont cachés par les cachettes

Les joueurs annoncent alors tous ensemble : « Ça y est, ils sont cachés ! ». Le joueur rouvre les yeux et dit : « 1, 2, 3 ... l'arrive ! ».

Il indique alors une carte parmi les cinq et doit nommer **deux éléments caractéristiques** à l'enfant qui sont couverts par la cachette. Si le joueur annonce plus de deux caractéristiques, on ne tient compte que des deux premières.

Exemple:
« Le garçon a un short et n'a pas de chaussures ».
(les caractéristiques « lunettes » et « rien sur la tête » ne comptent pas ici car elles ne sont pas cachées.)



Ensuite, on retire la cachette et vérifie si les deux caractéristiques mentionnées sont bonnes.

• **Correct ?**

Super ! Le joueur récupère la carte et la pose devant lui.

• **Faux ?**

Domage ! La carte est retirée du jeu.

Quand le joueur a annoncé deux caractéristiques pour chacune des cinq cartes, c'est au tour du joueur suivant. Il prend les cinq cartes supérieures de la pile, forme une rangée devant lui et joue son tour.

Fin de la partie

La partie se termine quand chaque joueur a joué deux tours. Le gagnant est celui qui aura récupéré le plus de cartes. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

FRANÇAIS

Variante pour « pros »

Quand vous aurez déjà joué plusieurs fois, vous pourrez augmenter le niveau de difficulté comme suit :

... il faudra nommer trois caractéristiques par carte
ou

... le joueur sera éliminé dès qu'il se sera trompé en nommant les caractéristiques.