

Jeu du GLOUPS

OBSERVATION ET RAPIDITÉ !

4-6
ans

5
min

2 à 4
joueurs

45
cartes

42 cartes d'animaux marins
et 3 cartes Gloups



BUT DU JEU :

Récupérer un maximum d'animaux marins !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Le joueur le plus jeune commence et la partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Place la **carte Gloups** de ton choix au milieu de la table : avec **2 étoiles**, il faut repérer **2 animaux marins identiques** ; avec **3 étoiles**, **3 animaux marins identiques**, etc. Laisse les cartes restantes de côté.
- **Distribue** le reste des cartes équitablement entre les joueurs. Chacun les dispose en tas, face cachée, devant lui.
- Le premier joueur **retourne la première carte de son tas** et la pose très vite sur la table (sans la regarder avant). Le joueur suivant fait de même et pose une carte sur la surface de jeu, ou par-dessus la première, au choix. Les joueurs **disposent ainsi les cartes aléatoirement** autour de la carte Gloups.
- Dès qu'un joueur repère **2 animaux marins identiques** sur la surface de jeu (ou 3 ou 4 suivant la carte Gloups choisie), **il doit taper sur la carte Gloups**. **Il remporte les cartes** contenant les 2 animaux identiques et les met de côté. Si l'un de ces animaux était **posé sur plusieurs cartes**, il les remporte aussi ! C'est à lui de **rejouer**.
- La partie continue ainsi jusqu'à ce que les joueurs **n'aient plus de cartes**.

FIN DE LA PARTIE :

À la fin de la partie, on compte le nombre d'animaux remportés : celui qui en a **attrapé le plus** a gagné !

QUE SE PASSE-T-IL SI...

- ... **on tape sur la carte Gloups sans raison** ? C'est une faute, il faut alors déposer d'un coup 3 cartes de son jeu sur la table.
- ... **un des joueurs n'a plus de cartes** ? Il peut encore taper sur la carte Gloups !