



... ou : qui sera stoppé net?

Auteur : Roberto Fraga
Illustrations : Rolf Vogt
Graphisme : Johann Rüttinger,
Lena Kappler
Rédacteur : Kathi Kappler
© 2005 : DREI MAGIER SPIELE GmbH

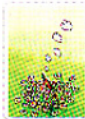
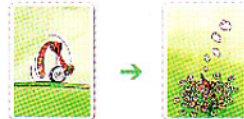
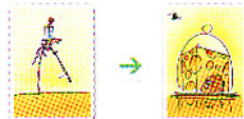
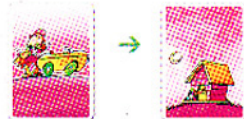
Joueurs : 2 - 5
Age : à partir de 5 ans
Durée : env. 10 minutes

Matériel

- 5 x 5 cartes Animaux
- 5 x 5 cartes Maisons
- 1 carte STOP
- Règle du jeu



Carte STOP



Animaux

Maisons

12

Déroulement du jeu

Chaque joueur choisit secrètement une de ses cinq cartes Maisons et la place face cachée devant lui. C'est le moment, le seul, où le possesseur de la carte STOP peut bloquer un des cinq animaux. Il place sa carte STOP sur une des piles du milieu (par exemple celle de la souris). Au signal (GoGoGo), tous les joueurs retournent leur carte en même temps.

Comme il est possible que plusieurs joueurs choisissent le même animal, chacun doit chercher à être le premier à mettre sa main sur la pile désignée avec la carte Maison.

Tous les joueurs qui

- ont les premiers touché la carte,
- ont vraiment touché la carte désignée par leur carte Maison la preme et la pose devant eux face visible.

Carte STOP

Qui a choisi la carte Maison (par exemple la cloche à fromage) appartenant à l'animal qui est bloqué (la souris) ne reçoit malheureusement aucune carte pour ce tour



Idée et objectif du jeu

Cinq animaux rentrent chez eux, chacun par un moyen différent : en auto, en rollers, en vélo ou sur des échasses. Chaque joueur cherche à ramener chez eux ou bien quatre animaux identiques (par exemple quatre éléphants) ou bien quatre animaux différents (par exemple : éléphant, souris, poisson et chien).

Il est très important d'être le plus rapide car, si durant un tour deux ou plusieurs joueurs veulent ramener le même animal à la maison, seul le joueur qui pose le premier sa main sur la carte visée peut la prendre et la placer devant lui face visible.

Le premier à avoir devant lui quatre animaux identiques ou quatre différents a gagné.

Préparation



Toutes les cartes Animaux sont triées et placées faces

visibles au milieu de la table, en cinq tas (un par animal).

Chaque joueur reçoit une carte Maison de chaque et les prend en main, sans les montrer. A moins de cinq joueurs, les cartes Maisons restantes sont remises dans la boîte. Le plus jeune reçoit en outre la carte STOP.

13

Si un joueur touche de la main une mauvaise pile ou bien la pile qui est bloquée, il doit reposer une carte Animal déjà gagnée (s'il en possède au moins une) sur la pile correspondante.

Ensuite chaque joueur remet la carte Maison jouée dans sa main, la carte STOP va au joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre), et le prochain tour commence.

Fin du jeu et victoire

Le jeu prend fin :

- dès qu'un joueur a quatre animaux semblables ou quatre animaux différents devant lui.

Le premier qui y parvient gagne la partie ! Il est aussi possible que plusieurs joueurs gagnent en même temps.

Amusez-vous bien !

