

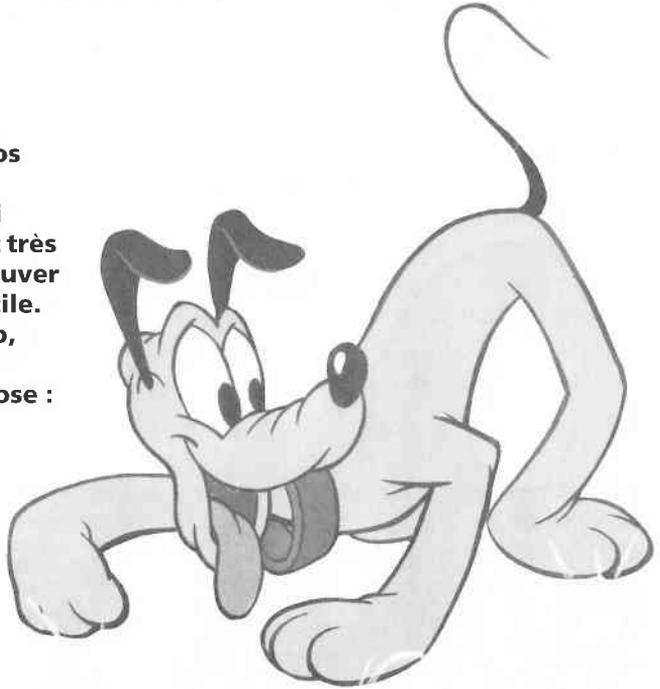
La chasse à l'os

Jeu Ravensburger® N° 24 207 8

Jeu de mémoire pour 2 à 3 joueurs à partir de 5 ans.

Auteur : Christine Welz

Pluto a caché 9 délicieux os dans sa niche pour que personne ne puisse les lui prendre. Cacher les os est très facile, mais pour les retrouver c'est beaucoup plus difficile. Dans l'entourage de Pluto, il y a 18 niches. La question-mystère se pose : Dans quelle niche se trouvent les os ?



Contenu :

1 plan de jeu
1 figurine-Pluto
1 support
18 niches
18 cartes

Tu es le vainqueur...

Si tu parviens à repérer le plus de niches possible, sous lesquelles se trouve un os et si tu arrives à les gagner avant la fin du jeu.

Avant de commencer la partie...

Avant de jouer pour la première fois, il faut détacher soigneusement la figurine-pluto et la fixer sur son support.

Ensuite, détachez les 18 cartes et fixez-les face extérieure sous les 18 niches.

C'est-à-dire que si vous retournez les 18 niches, vous devez trouver 9 cartes illustrées d'un os et 9 autres avec un fond bleu.

Mélangez bien les niches et disposez-les sur les 18 cases «gazon» du plan de jeu de sorte que les toits aillent tous dans la même direction.

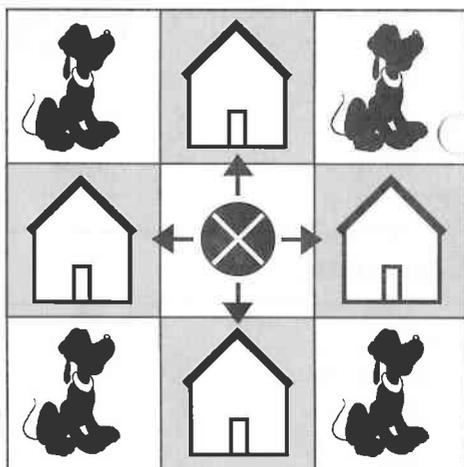
Enfin vous désignez le joueur qui commence. Celui-ci reçoit la figurine-pluto et le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

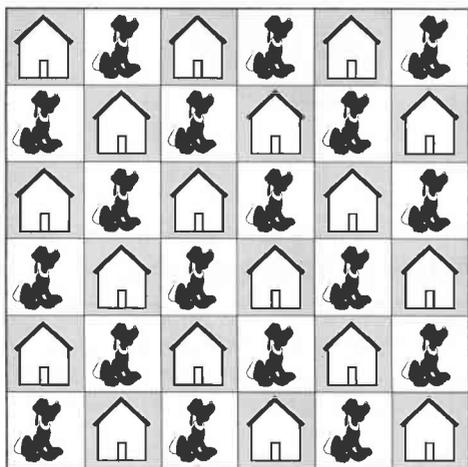
Celui dont c'est le tour prend la figurine-Pluto et la pose sur une case de son choix sur laquelle figure Pluto. Il peut maintenant contrôler une des niches à côté de la case où il se trouve avant de passer son tour au joueur suivant.



Pluto peut contrôler une des 4 niches



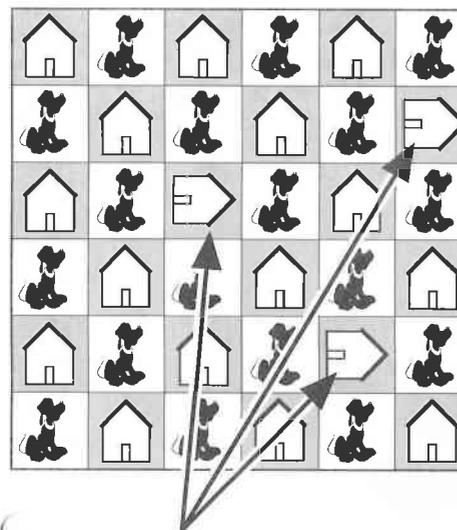
Les niches sont disposées ainsi sur le plan de jeu



Celui qui contrôle une niche, la prend et regarde en-dessous. S'il y a un os, il crie fort «os» et le montre aux autres joueurs, s'il n'y a rien, il ne dit rien.

Les niches contrôlées sont reposées à leur place initiale, mais le toit ne sera plus aligné aux autres niches.

Le plus important est de ne contrôler qu'une seule fois. Comme chaque niche contrôlée change de direction, on peut connaître celles qui ont déjà été contrôlées.



Ces trois niches viennent d'être contrôlées.

La partie continue...

Si toutes les niches ont été contrôlées une fois, on arrive vers la fin du jeu ; d'abord, chaque joueur contrôle une dernière niche.

Cette fois-ci tu ne dévoiles pas ce que tu as vu aux autres joueurs.

Maintenant, vous pouvez de nouveau poser la niche comme au départ. Ensuite, chaque joueur a le droit d'échanger deux niches quelconques du plan de jeu.

Elles seront déplacées en même temps, sans que personne ne regarde en dessous ! Et naturellement, elles seront posées de sorte qu'elle garde la même direction qu'avant le déplacement.

Fin du jeu

Pour terminer la partie, le joueur qui a commencé prend une niche du plan de jeu et la pose devant lui jusqu'à ce qu'il ne reste plus de niche. Vous n'avez pas encore le droit de regarder sous la niche. S'il ne reste plus de niches, retournez-les et voyez qui en a le plus avec un os en dessous. Ce joueur a donc gagné la partie.

Avec 3 joueurs, il est tout-à-fait possible qu'il y ait plusieurs vainqueurs.

Variante de jeu

Si vous voulez essayer une version plus compliquée, à la fin du jeu, mettez-vous d'accord ensemble pour échanger non seulement deux niches mais plus encore, par exemple 3.

Dans ce cas, il faut faire attention à ce que les joueurs voient toujours quelle niche est déplacée.

Remarques pédagogiques

Ce jeu très amusant développe la mémoire et la capacité de concentration des enfants.

Le principe de jeu permet aux enfants de développer une réflexion logique et un comportement réfléchi, du fait qu'ils doivent s'efforcer à trouver leurs propres méthodes pour mémoriser les niches sous lesquelles se trouvent un os.

Ce jeu met la mémoire à rude épreuve : essayez de jouer avec les enfants, vous serez étonnés de constater combien de fois ils seront vainqueurs.

© 1994 DISNEY
1994 Ravensburger Spieleverlag



Pluto

der Gedächtnis- Profí

Ravensburger Spiele® Nr. 24 206 1
Gedächtnisspiel für 2-3 Spieler ab 5 Jahren

Autorin: Christine Welz

Neun leckere Knochen hat Pluto in Hundehütten versteckt, damit ja niemand auf die Idee kommt, sie ihm wieder abzujagen. Knochen zu verstecken, das geht ganz einfach, die Leckereien aber wiederzufinden, das ist schon weitaus schwieriger! In Plutos näherer Umgebung gibt es nämlich insgesamt 18 Hundehütten. Die spannende Frage lautet jetzt: In welchen Hütten sind denn bloß die Knochen versteckt?



Das ist im Spiel drin

- 1 Spielplan
- 1 Spielfigur Pluto
- 1 Aufstellfuß
- 18 Hundehütten
- 18 Kärtchen

Du gewinnst das Spiel,...

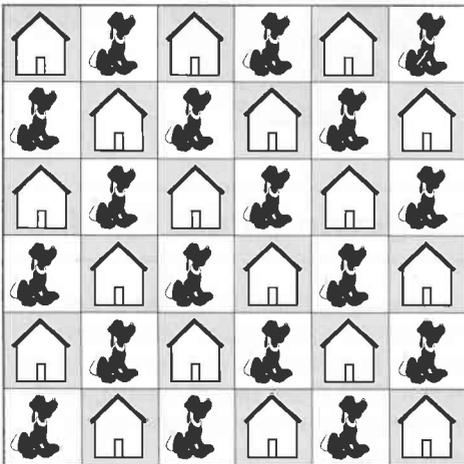
wenn es dir gelingt, dir möglichst viele Hundehütten zu merken, unter denen sich ein Knochen befindet - und wenn du es zum Schluß des Spieles schaffst, dir die meisten dieser Hütten zu sichern und vom Spielplan zu nehmen.

Bevor ihr mit dem Spiel anfangt

Vor dem ersten Spiel löst ihr die Pluto-Figur vorsichtig aus der Stanztafel heraus und steckt sie in den Aufstellfuß. Dann werden die 18 Kärtchen aus der anderen Stanztafel herausgelöst und mit den Farbseiten nach außen zeigend in die 18 Hundehütten hineingedrückt: Das heißt, wenn ihr danach unter die Hundehütten schaut, dann zeigen 9 Hütten einen Knochen und die anderen 9 nur eine blaue Farbfläche.

Ihr mischt die Hütten gut durch und verteilt sie auf die 18 grünen Rasenfelder auf dem Spielplan - und zwar so, daß die Dächer der Hütten alle in dieselbe Richtung zeigen.

So stehen die Hundehütten bei Spielbeginn auf dem Spielplan



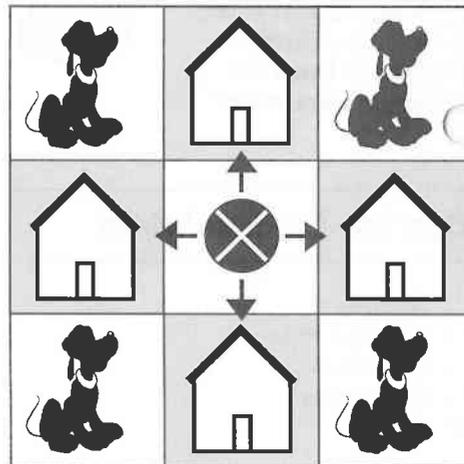
Schließlich einigt ihr euch auf einen Startspieler. Dieser bekommt die Pluto-Figur ausgehändigt und fängt an. Danach geht's immer im Uhrzeigersinn weiter.

So wird gespielt

Wer an der Reihe ist, nimmt die Pluto-Figur und setzt sie auf ein beliebiges Pluto-Feld - ein Feld also, auf dem der Pluto abgebildet ist. Dann kann derjenige eine direkt angrenzende Hütte "kontrollieren", bevor der nächste Spieler an die Reihe kommt.



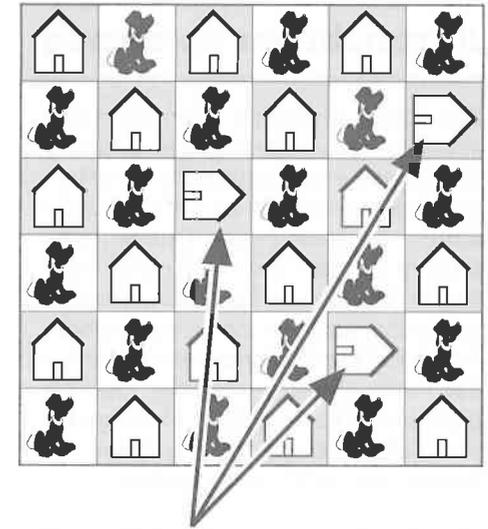
Pluto kann jetzt eine dieser vier Hütten kontrollieren



Wer eine Hütte kontrolliert, der nimmt sie vom Plan und schaut sich die Unterseite an. Ist ein Knochen drunter, dann ruft er laut "SCHNÜFFEL!" und zeigt den Mitspielern den Knochen, ist aber nichts darunter, so braucht man beim Zeigen gar nichts zu sagen.

Kontrollierte Hütten stellt man wieder auf dem gleichen Platz auf dem Spielplan ab, und zwar so, daß die Dächer in eine andere Richtung zeigen als die Dächer der Hütten, die noch nicht kontrolliert wurden.

Wichtig ist, daß jede Hütte im Spiel nur *einmal* kontrolliert werden darf. Weil ihr nach jeder Kontrolle ja die Hütten in die andere Richtung zeigen laßt, könnt ihr so immer sehen, welche Hundehütten noch kontrolliert werden dürfen und welche nicht mehr.



Diese drei Hütten wurden bereits kontrolliert!

Und so geht's weiter

Wenn alle Hütten einmal kontrolliert wurden, dann ist die Endphase des Spieles eingeläutet: Zunächst darf jetzt jeder Spieler, beginnend mit dem Startspieler, noch einmal unter *eine* Hütte seiner Wahl schauen (im besten unter eine, von der man vergessen hat, ob sich unter ihr ein Knochen befindet oder nicht. Diesmal verrätst du den Mitspielern aber nicht, was du gesehen hast, denn dieser Zug ist eine Spielhilfe nur für dich selbst. Danach ist die Hütte wieder so abzustellen, wie du sie auch vom Plan genommen hast. Schummeln gilt also nicht, indem man die Hütte „aus Versehen“ wieder in die Richtung dreht, wie sie am Spielanfang auf dem Plan gestanden hat...

Als nächstes darf jeder von euch, wieder beginnend mit dem Startspieler, *zwei* beliebige Hütten auf dem Plan miteinander vertauschen. Diese werden beide gleichzeitig umgesetzt, ohne aber dabei druntergucken zu dürfen! Und natürlich setzt ihr sie so ab, daß sie wieder in dieselbe Richtung zeigen wie vor dem Umsetzen. Ihr merkt schon: Ganz schön schwierig, jetzt noch den Überblick zu behalten, unter welchen Hütten sich doch gleich die Knochen befinden... Übrigens ist es natürlich erlaubt, Hütten zu vertauschen, die schon ein Mitspieler vor euch umgesetzt hat.

Jetzt naht das Spielende

Zum Schluß des Spieles nehmt ihr immer abwechselnd, wieder beginnend mit dem Startspieler, jeweils eine Hütte vom Plan und stellt sie vor euch ab, bis alle Hundehütten "abgeräumt" sind. Drunterschauchen dürft ihr dabei aber noch nicht! Habt ihr alle Hütten vom Plan genommen, dann schaut ihr nach, wer die meisten Hundehütten mit Knochen erfolgreich abgeräumt hat. Dieser Spieler gewinnt das Spiel. Bei drei Spielern kann es durchaus möglich sein, daß es mehrere Sieger gibt, die gleich viele Hütten mit Knochen besitzen.

Übrigens: Wir schätzen, daß Pluto so nett ist und dem Gewinner des Spieles freiwillig einen seiner Knochen als Geschenk abtritt. Guten Appetit also...

Spielvariante

Hier noch ein Tip, wenn ihr einmal eine "verschärfte Version" versuchen wollt. Für den Schluß des Spieles einigt ihr euch darauf, daß ihr nicht nur zwei Hütten auf dem Plan miteinander vertauschen wollt, sondern mehr, zum Beispiel drei. In diesem Fall müßt ihr aber darauf achten, daß eure Mitspieler immer genau sehen können, welche Hütte ihr wohin umsetzt.



Pädagogische Anmerkungen

Das vorliegende interessante und kurzweilige Spiel hilft den Kindern dabei, ihr Gedächtnis zu trainieren. Gleichzeitig wird die Konzentrationsfähigkeit geschult. Dies alles geschieht auf spielerische und unterhaltsame Weise.

Dieses Spiel - mit einem für Kinder attraktiven Spielthema - fördert zudem das strukturelle Denken und Behalten, da die Kinder bestrebt sein werden, ihr eigenes

System zu entwickeln, wie sie sich die während des Spieles erlangten Informationen am besten merken können - zum Beispiel durch optisch-räumliches Verbinden der Hütten, unter denen sich ein Knochen befindet. Aufgrund der in diesem Spiel geforderten Gedächtnisleistungen haben im übrigen Kinder sehr häufig keinerlei Siegnachteil gegenüber Erwachsenen.