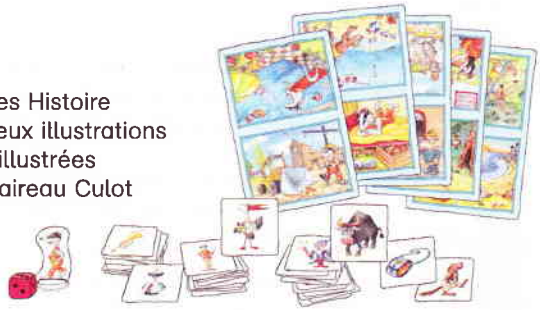
Blaireau Culot

Le jeu de mémo à raconter

Pour 2 à 5 joueurs à partir de 4 ans

Contenu

5 planches Histoire
avec deux illustrations
40 cartes illustrées
1 pion Blaireau Culot
1 dé



Blaireau Culot part en voyage, à la recherche d'histoires. Qui mémorisera où se cachent ses amis et se souviendra de leur histoire palpitante ?

But du jeu

Le joueur qui aura gagné le plus de cartes après s'être souvenu des personnages cachés à côté des planches Histoire remportera la partie.

Préparation

Alignez les grandes **planches Histoire** les unes à côté des autres sur la table. Choisissez le nombre de **cartes** avec lesquelles vous allez jouer (par exemple, 20 pour une

partie courte). Mélangez-les bien et posez la pile à côté, face cachée. Gardez également **Blaireau Culot** et le **dé** à portée de main.

Le jeu

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur pioche une carte, la montre aux autres, puis la pose, d'abord face visible, à côté d'une illustration au choix des planches Histoire. Il annonce à voix haute ce qu'il voit et raconte une histoire mettant en scène à la fois l'illustration de la planche et celle de la carte retournée.

Elle peut ressembler, par exemple, à ceci : « Il fait très chaud. Un long animal à rayures, portant des lunettes, va à la piscine. Mais cet étourdi a oublié son maillot de bain ! »

Le joueur retourne ensuite la carte sans la changer de place, cette fois-ci **face cachée**. Retenez bien l'histoire et ses personnages. C'est maintenant au tour du joueur suivant. Lui aussi retourne une carte, la pose d'abord face visible à l'extrémité d'une planche encore libre, annonce ce qu'il voit, invente une histoire, puis retourne la carte. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'il y ait une carte à côté de chaque illustration des cinq planches.

Chacune des cinq planches Histoire montre deux illustrations, à côté desquelles est maintenant posée une carte.
Blaireau Culot se déplace en cercle sur ces illustrations (voir ci-dessous).

Blaireau Culot entre en jeu
Il est placé au hasard sur une illustration de l'une des planches. C'est de nouveau le plus jeune joueur qui commence. Il lance le dé et déplace Blaireau Culot du nombre indiqué dans le sens des aiguilles d'une montre. Il s'agit de se souvenir du personnage qui se cache à côté de cette illustration et de son histoire. Raconte-la aux autres, **puis** retourne la carte.

Le joueur sait qui se cache à côté de l'illustration
S'il s'en est bien souvenu, il gagne la carte. Il en retourne ensuite une nouvelle, la montre aux autres et la pose face visible à l'emplacement devenu libre. Il annonce ce qu'il voit, raconte une histoire, puis retourne la carte face cachée. C'est maintenant à son voisin de gauche de jouer. Il lance le dé, déplace Blaireau Culot.

L'histoire doit aider le joueur à mieux se souvenir de l'image cachée. Mais il suffit de retrouver le personnage pour gagner la carte.

Le joueur ne sait plus qui se cache à côté de l'illustration
S'il n'a pas nommé le bon personnage, il remet la carte face cachée et c'est au tour du joueur suivant de jouer.

Fin de la partie

Une fois la pioche épuisée, les joueurs continuent jusqu'à ce que Blaireau Culot atterrisse sur un emplacement vide. Le jeu est terminé. Le joueur qui possède le plus de cartes gagne la partie.

Variante pour les plus jeunes

Les plus jeunes enfants ont parfois du mal à inventer des histoires. Ils se contenteront de décrire ce qu'ils voient sur la carte. Bien sûr, il est préférable qu'un joueur plus âgé ou un meneur de jeu les aide à inventer une petite histoire, une fois qu'ils ont décrit le dessin.

© 2006 HUCH & friends
www.huchandfriends.de

Distribué par: Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Auteur: Reiner Knizia
Illustrations: Irene Wanitschke
Adaptation française: Éric Bouret

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY
DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL