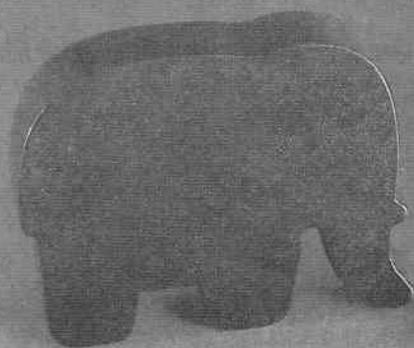


Y. Harpaz / S. Klein

Du plus petit au plus grand

Jouer avec les animaux et leurs tailles



Ravensburger[®]

Du plus petit au plus grand

Il faut un sacré coup d'oeil pour différencier les tailles des animaux.

Jeu Ravensburger® n° 00 728 8

Réalisation graphique: Hermann Wernhard

Auteurs: Y. Harpaz/S. Klein

Un jeu de cartes où il s'agit de comparer les tailles des différents animaux.

Pour 2 à 4 joueurs de 5 à 8 ans.

Contenu: 60 cartes d'animaux

4 animaux en bois

1 règle du jeu

4 familles d'animaux se sont rassemblées afin de comparer leurs tailles. Il leur est très difficile de se mettre d'accord, c'est pourquoi ils demandent aux participants de bien vouloir les regarder attentivement et de juger à leur place.

But du jeu

Il s'agit d'être le premier à se débarrasser de ses cartes et de posséder le plus d'animaux en bois.

Préparation du jeu

Bien regarder les cartes avant le début du jeu! 4 espèces d'animaux sont représentées sur les cartes: l'éléphant, le cheval, le chat et la souris. Chaque espèce est présentée en 4 tailles différentes: 1 petit, 1 moyen, 1 grand, 1 géant.

Avant de jouer pour la première fois, il serait bon de présenter les cartes aux participants afin qu'ils s'habituent aux différences de taille. On posera ensuite les 4 animaux en bois au milieu de la table.

Il faut bien mélanger les cartes.

Pour cela, posez-les toutes, face cachée, sur la table et mélangez-les.

Puis chaque joueur prend 7 cartes sans les retourner. Les cartes restantes seront rassemblées en un tas qui sera posé, toujours face cachée, au milieu de la table.

Mélanger les cartes.

Chaque joueur reçoit 7 cartes.

Règle du jeu

Tous les participants prennent leurs 7 cartes en main et les disposent en éventail. L'enfant le plus jeune débute la partie. Il découvre la première carte au-dessus du tas et la pose, face visible, à côté du tas. Cette carte sera appelée carte-repère.

Sur chacune des cartes sont représentés 2 animaux. Le joueur le plus jeune cherche parmi ses cartes celle qui représente l'un des deux animaux de la carte-repère.

L'animal peut être de la même taille ou plus grand que l'animal-repère, mais jamais plus petit.

Par exemple:

Sur la carte-repère, nous avons le petit cheval et le petit chat. Le joueur pourra déposer 1 carte sur laquelle figure soit un cheval de la même taille ou plus grand; soit un chat de la même taille ou plus grand (voir photo).

Lorsque l'enfant peut déposer 1 carte, il dira par exemple à ses camarades: «J'ai un cheval de la même taille!» La carte ainsi déposée par le joueur devient la nouvelle carte-repère pour le prochain joueur.

Lorsque le joueur n'a pas de carte adéquate parmi les sept qu'il possède, il devra piocher une (autre) carte du tas. Lorsque la carte piochée correspond à la carte-repère, il peut la déposer tout de suite si elle convient. Si elle ne convient pas, il doit la conserver et c'est au tour du joueur suivant.

La carte-joker

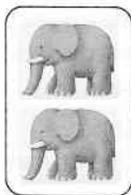
Il y a 2 jokers dans le jeu. Ils peuvent prendre la valeur de n'importe quelle carte-repère. Lorsqu'un des joueurs dépose une carte-joker, il doit déposer, en même temps, une carte d'animaux prise parmi celles qu'il tient en main, ceci pour que le joueur suivant ait une carte-repère.

Même taille ou plus grand.



Pas de carte adéquate? Il faut piocher!





Carte d'animaux géants

Il y a quatre animaux géants dans le jeu: 1 animal géant pour chacune des quatre espèces.

Lorsqu'un enfant dépose une carte représentant un animal géant, il devra là aussi, déposer simultanément une autre carte d'animaux. Ceci pour que le joueur suivant ait une carte-repère, puisqu'il n'existe qu'une carte géante par espèce d'animaux (et qu'il n'y en a pas de plus grande).

Fin du jeu

Celui qui le premier aura réussi à se débarrasser de toutes ses cartes est le gagnant de la première manche et peut choisir un des quatre animaux en bois.

Puis on recommence un nouveau jeu. On jouera jusqu'à ce que tous les animaux en bois aient trouvé un maître et qu'un vainqueur final soit désigné. (Sera vainqueur final, celui qui aura gagné le plus d'animaux en bois).

S'il n'y a pas de vainqueur final au bout de 4 manches, il faudra jouer une cinquième manche afin de départager les gagnants. Seuls les possesseurs d'animaux y participent.

Quelques trucs

1. De très jeunes enfants peuvent déposer leurs cartes devant eux s'ils ne peuvent pas les tenir en main.

2. Pour vérifier si la carte qu'il veut déposer correspond bien à la carte-repère, l'enfant peut la poser à côté de celle-ci afin de mieux comparer les tailles.

Si elle ne correspond pas, il peut la reprendre et en proposer une autre.

3. Ce jeu peut être joué à six.

4. S'il n'y a pas eu de gagnant final au bout des 4 manches, on joue également une 5ème manche afin de départager les possesseurs d'animaux en bois.

© 1990 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Editions Ravensburger
Attenschwiller, France



257914

