

Grandir avec Nathan.com

des articles, des conseils, des activités...



- ▶ Ses héros dans les livres
- ▶ Une histoire par jour... ou plus !
- ▶ Apprendre par le jeu
- ▶ Coloriages à télécharger...

www.grandiravecnathan.com



le + Internet

photo © Dmitry Shironosov / Shutterstock.com

Nathan



MONSIEUR MADAME™

MONSIEUR MADAME® Copyright © 2012 THOIP
(une société du groupe Sanrio).
Tous droits réservés.

© 2012 Nathan

Fabriqué et distribué sous licence marque Nathan® par Diset S.A. :
Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca - 08040 Barcelone - Espagne
Groupe Jumbodiset - www.diset.com

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur

www.nathan.fr

service consommateurs : info.france@diset.com

Nathan

**MONSIEUR
MADAME™**

Roger Hargreaves

le grand jeu

rapidité

observation

défis



Contenu :

1 plateau (50 x 50 cm)
illustré recto verso
200 cartes (7 x 7 cm)
1 flèche tournante

**3 DÈS
ANS**



40 cartes « défi »
(bleues)



80 cartes « image »
(vertes)



80 cartes « indice »
(jaunes)

Préparation du jeu

- Choisir un côté du plateau et le poser sur la table.
- Trier les cartes par couleur et les poser en 3 piles faces cachées près du plateau.

But du jeu

Être le premier à obtenir **20 points** en relevant des défis et en étant le plus rapide à retrouver les Monsieur Madame sur le plateau de jeu.

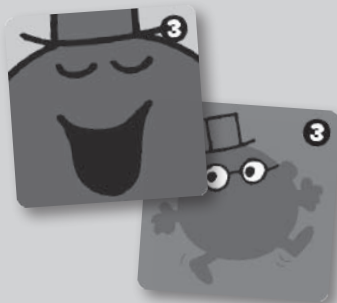
Comment jouer ?

Le joueur le plus jeune commence : il fait tourner la flèche et pioche une carte de la couleur indiquée par la flèche et la pose, bien visible, sur la table. Attention ! Si la flèche indique une carte « **image** » ou une carte « **indice** », tous les joueurs jouent.

- **La carte piochée est une carte « image »** : elle représente un des personnages en entier. Le premier qui pose son doigt sur l'image de ce personnage (exactement la même image !) sur le plateau, gagne la carte. Puis c'est au suivant de jouer.



- **La carte piochée est une carte « indice »** : elle représente soit un gros plan, soit la silhouette d'un des personnages. Le premier qui pose son doigt sur l'image du personnage suggéré par l'indice gagne la carte. Attention ! Il faut retrouver le personnage exactement dans la même position ! Puis c'est au suivant de jouer.

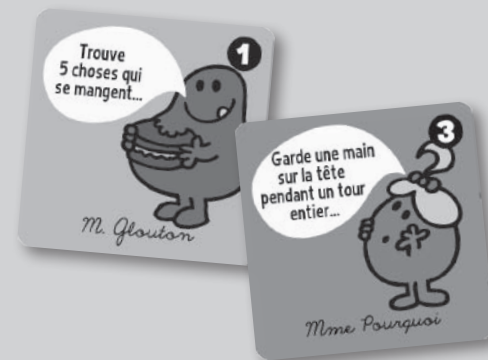


Petite astuce !

La couleur derrière les personnages est la même sur la carte et sur le plateau.

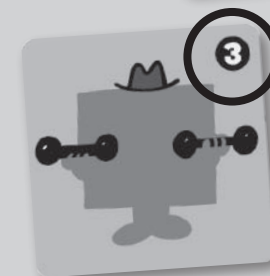
Si on n'arrive pas à départager deux joueurs qui ont posé en même temps le doigt sur l'image, la carte est remise sous la pile des cartes « **image** » ou « **indice** ».

- **La carte piochée est une carte « défi »** : seul le joueur qui a pioché la carte joue. Il doit relever le défi inscrit sur la carte. Tous les autres joueurs se concertent pour accorder ou non les points, s'ils estiment que le défi a été bien réalisé ou non. Si les points sont accordés, le joueur garde la carte. Sinon, la carte est remise sous la pile des cartes « **défi** ». C'est ensuite au suivant de jouer.



La fin de la partie

Le premier qui obtient un total de 20 points a gagné. Les points (de 1 à 3, en fonction de la difficulté) sont indiqués sur chaque carte. Chaque joueur compte ses points au fur et à mesure, éventuellement en les notant sur un papier.



Variantes

Jeu pour les plus petits

Avec les enfants qui ne savent pas encore lire, on peut décider de jouer avec les cartes « **image** » et « **indice** » seules.

Jeu plus court

On peut décider de gagner avec un total de 10 points seulement.

