

JEU DE RÉFLEXES ET D'OBSERVATION



+4
2-6

**Contenu : 1 plateau composé de 9 pièces,
304 cartes, 1 boîte à monter, 18 fiches de 6 couleurs différentes.**

Préparation du jeu :

Tous les joueurs participent au montage du plateau, en plaçant la pièce circulaire au centre, et en emboîtant les autres morceaux tout autour. De cette manière, on pourra jouer chaque partie avec des images placées à des endroits différents.

On monte la boîte en emboîtant le carton dans le socle, et on place à l'intérieur toutes les cartes illustrées. On mélange. On choisit un maître de jeu qui pourra lui aussi participer.

Le plateau reste au centre, à égale distance des différents joueurs. Chaque joueur reçoit 3 fiches de même couleur et les place devant lui sur la table. Tout est prêt, le jeu peut commencer.

Comment jouer :

Le maître de jeu distribue, sans les montrer, 3 cartes à chaque joueur, qui les placera, toujours à l'envers, devant lui sur la table. A un signal donné, chaque joueur regarde ses images et essaie de les repérer sur le plateau de jeu. Chaque fois qu'il en repère une, il place dessus une de ses fiches de couleur, jusqu'à ce qu'il ait placé les trois.

Dès qu'un joueur a réussi à placer ses trois fiches, il dit «gagné» et le jeu cesse immédiatement. Chaque joueur garde les cartes illustrées qu'il a eu le temps de repérer. Les autres sont remises en jeu dans la boîte, et on les mélange. Le maître de jeu, qui peut jouer lui aussi, redistribue 3 cartes à chaque joueur, et on recommence. Le joueur qui aura réuni 25 cartes gagne la partie. Si un joueur commet une erreur en plaçant une fiche sur le plateau, il est pénalisé, et, à ce titre, doit céder une des cartes gagnées. Le joueur qui empêchera à plusieurs reprises les autres joueurs de voir le plateau, sera lui aussi pénalisé.

Autre façon de jouer :

On introduit toutes les cartes dans la boîte et on mélange bien. Chaque joueur reçoit une fiche, et la laisse sur la table devant lui. Le maître de jeu prend une carte et la montre à tous les joueurs en même temps ; ceux-ci se mettent immédiatement à chercher sur le plateau. Le premier à repérer l'image place sa fiche sur le plateau et le jeu cesse.

Le joueur qui a placé une fiche sur le plateau l'enlève et prend la carte. Si un joueur commet une erreur en plaçant une fiche sur le plateau, il est pénalisé, et, à ce titre, doit céder une des cartes gagnées. Le joueur qui empêche à plusieurs reprises les autres joueurs de voir le plateau est lui aussi pénalisé. Le vainqueur est celui qui aura réuni le plus grand nombre de cartes, lorsqu'on les aura toutes montrées.

