

Règle du jeu trio animaux

La règle de ce jeu est inspirée d'un jeu édité par Gigamic : les fantômes de Minuit, de Heinz Meister. Cette adaptation a été réalisée par François SIREYX, animateur pour l'Association Départementale OCCE des Deux-Sèvres, à partir d'illustrations téléchargées sur le site www.freepik.com.

Contenu à imprimer

Un plateau de jeu, 24 tuiles animaux et 1 tuile champignon.

Conseils de fabrication

Imprimer le plateau au format A3 et le plastifier. Imprimer les tuiles au format A4 sur une étiquette autocollante, coller cette étiquette sur du carton gris de 2mm d'épaisseur et découper les tuiles au massicot.

Idée du jeu

Chacun leur tour, les joueurs dévoilent une tuile animal. Dès que trois animaux identiques sont révélés à la suite, ils peuvent être positionnés en trio sur la case du plateau correspondante. Mais à chaque erreur, le champignon avance d'une case. Pour que tous les joueurs remportent la partie, il faut que tous les trios soient formés avant que le champignon n'atteigne la case « PERDU ».

Préparation du jeu

Posez le plateau de jeu au centre de la table. Un des joueurs positionne le champignon sur la première case du parcours du champignon, c'est-à-dire celle qui se trouve en bas à gauche du plateau. Puis les 24 tuiles animaux sont mélangées et étalées, faces cachées, tout autour du plateau de jeu.

Déroulement de la partie

Le premier joueur révèle une tuile de son choix parmi celles étalées sur la table et la laisse face visible : cette première tuile détermine la couleur du trio d'animaux à retrouver. Puis, le joueur suivant révèle une deuxième tuile. Il y a alors deux possibilités. Soit les deux tuiles révélées ne sont pas les mêmes : on avance alors le champignon d'une case et les deux tuiles sont retournées faces cachées, sans être déplacées. Soit les deux tuiles révélées sont les mêmes. Dans ce cas, et uniquement dans ce cas, les deux tuiles restent faces visibles et le prochain joueur peut révéler une troisième tuile. Le champignon n'avance pas.

Révéler une troisième tuile

Lorsque deux tuiles identiques ont été révélées, le joueur suivant révèle une troisième tuile. Il y a alors deux possibilités. Soit elle n'est pas la même que les deux autres tuiles. On avance alors le champignon d'une case et les trois tuiles sont retournées faces cachées. Le joueur suivant révèle alors une nouvelle première tuile. Soit les trois tuiles révélées sont identiques. Félicitations ! Vous avez trouvé un trio d'animaux et vous pouvez les placer sur le plateau de jeu dans la case correspondante. Le champignon n'avance pas.

Puis le joueur suivant révèle à nouveau une première tuile pour commencer une nouvelle recherche.

Fin de la partie

Si les 8 trios d'animaux sont bien rentrés dans leurs cases respectives avant que le champignon n'atteigne la case PERDU, alors tous les joueurs remportent la partie. Cependant, si le champignon atteint la case PERDU et qu'il y a encore des animaux autour du plateau, alors tous les joueurs ont perdu, mais vous pouvez recommencer une partie.

Conseil : aidez-vous les uns les autres pour mémoriser les emplacements des tuiles. Ensemble, vous retrouverez plus facilement les huit trios.

Variante : pour les joueurs qui ont une bonne mémoire ou qui se sont déjà familiarisés avec le jeu, il est possible de corser la difficulté en avançant le champignon plus près de la case PERDU pour débiter la partie.

