

4-6 ans
2/8
15 min

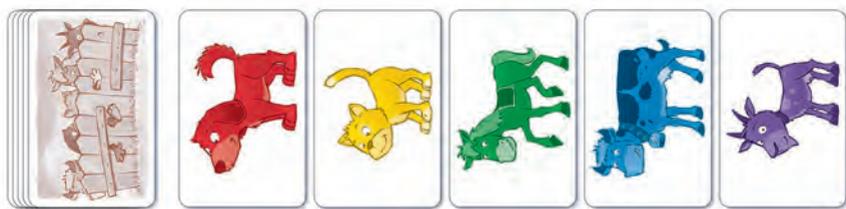
Pippo®



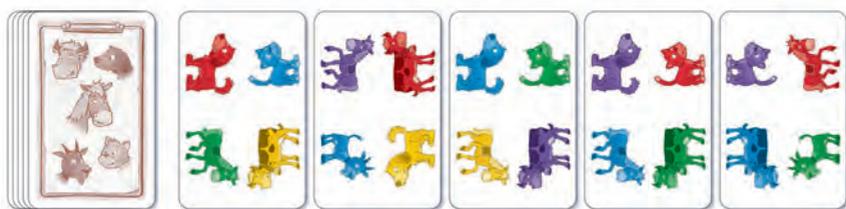
Le jeu pour apprendre à observer !

CONTENU

- 25 cartes où figure un seul animal de grande taille (chien, chat, cheval, vache et chèvre) en différentes couleurs (rouge, bleu, vert, violet, jaune)



- 25 cartes où figurent quatre petits animaux différents.



PRÉSENTATION

Le fermier Pippo est fier de ses animaux : ses étables et écuries abritent chevaux, vaches et chèvres tandis que chiens et chats jouent dans la cour et dans les granges.

Et parce qu'il en est si fier, il ne se passe pas un jour sans qu'il fasse le tour de sa ferme pour les compter. Mais comme il lui manque toujours l'une ou l'autre bête, Pippo reste perplexe. Ne voulez-vous pas l'aider à retrouver ses chers amis ?

BUT DU JEU

Sur les cartes présentant quatre animaux, il manque à chaque fois la cinquième bête. Il faut donc repérer cette bête parmi les cartes étalées sur la table. Le premier qui la découvre peut la garder et le gagnant est le joueur qui recueille le plus de cartes.

PRÉPARATION

Mélanger séparément les cartes au verso desquelles figure le portrait de tous les animaux et celles où les animaux se cachent derrière une palissade. Les cartes comportant un seul animal sont étalées, faces visibles, sur la table.

Les cartes où figurent quatre animaux différents sont placées en pile, faces cachées.

Attention : veiller à ce que tous les joueurs puissent aisément reconnaître et atteindre chaque carte.



DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur le plus jeune commence. Il retourne la première carte de la pile, qui présente quatre animaux dans quatre couleurs différentes. Les joueurs doivent alors chercher l'animal manquant et la couleur manquante sur l'une des cartes ne représentant qu'un seul animal. Qui sera le plus rapide?



Exemple : sur la carte retournée figurent un chien bleu, une vache jaune, un cheval vert et un chèvre violette. Il manque donc le chat rouge.

Dès que l'un des joueurs a découvert parmi les cartes étalées l'animal manquant dans la couleur correcte, il pose vite un doigt sur la carte en question et crie: « *J'ai le chat rouge* » (selon l'exemple). Il gagne alors la carte qui a été retournée et la dépose devant lui avant de retourner la suivante.

Chaque tour se joue de la même façon. Durant toute la durée du jeu, les 25 cartes représentant les grands animaux restent sur la table, faces visibles.

FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsque la dernière carte de la pile a trouvé propriétaire. Le joueur qui possède le plus de cartes a gagné. Grâce à lui, Pippo est de nouveau un fermier heureux !

Auteur :
Reinhard Staupe
Illustrations :
Oliver Freudenreich



© AMIGO Spiel + Freizeit
GmbH, D 63128 Dietzenbach,
1996, 2013, 2015

Version 2.1

Adaptation et
distribution françaises :



ZAL Les Garennes
F 62930 Wimereux - France
www.gigamic.com



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.
Présence d'éléments susceptibles d'être ingérés, risque
d'étouffement. Données et adresse à conserver. 09-2021