

Pippo



**pour 2 à 8 joueurs
à partir de 4 ans
durée d'une partie:
environ 15 mn**

Pippo

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

Faire deux tas, l'un avec les cartes au verso desquelles figure le portrait de tous les animaux et l'autre avec celles où les animaux se cachent derrière une palissade. Mélanger les deux tas séparément. Tournées faces vers le bas, les cartes tristes forment une pile placée au milieu de la table. Quant aux autres cartes, elles sont étalées sur la table autour de la pile, faces visibles.

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 jaune, une vache violette, un cheval bleu et un chèvre verte. 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 prestement 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



© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH



Adaptation et
distribution française :

BP 30 - F 62930
Wimereux
www.gigamic.com

04-2013 - Informations à conserver.

Une gamme complète de
jeux pour enfants.



www.gigamic.com

Le fameux jeu de cartes avec sa sonnette.



www.gigamic.com

Existe aussi
en version
EXTRÊME!



Des jeux pour tous



www.gigamic.com



Jeux pour enfants.



www.gigamic.com