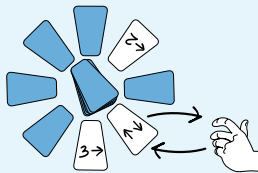


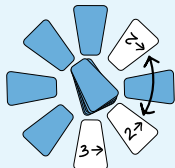


changement des cartes : à la place de la carte retournée, poser une des cartes en sa possession et continuer à faire ce qui est indiqué sur la carte posée.

Comme le joueur n'a pas encore de cartes, il ne peut pas les échanger et le retournement des cartes s'arrêtent.



Le retournement des cartes s'arrêtent aussi lorsqu'on revient toujours au même endroit.



Après avoir terminé de retourner les cartes, le joueur prend les trois cartes qu'il souhaite parmi les huit cartes du cercle (pas nécessairement parmi les retournées). Après avoir choisi les cartes, le joueur pose aux endroits vides de ces cartes trois nouvelles cartes faces vers le bas en les prenant en haut du tas de cartes qui se trouve au milieu du cercle. Les cartes pas retournées restent dans le cercle.

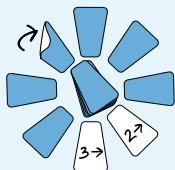
Le joueur regroupe les cartes qu'il a dans les mains, s'il le peut, selon les variantes de regroupement présentées. Il place près de lui le groupe de cartes formé. Les groupes de cartes déjà placés sur la table ne peuvent plus être modifiés pendant le jeu.

En terminant tour, le joueur ne peut plus avoir entre ses mains plus de cinq cartes. S'il ne réussit pas à former des groupes de cartes, le surplus de cartes doit être placé en bas de la banque.

Le joueur suivant continue le jeu.

Exemple :

Sans prêter attention aux cartes déjà retournées, il retourne une des cartes du cercle avec face vers le bas et fait ce qui est indiqué.



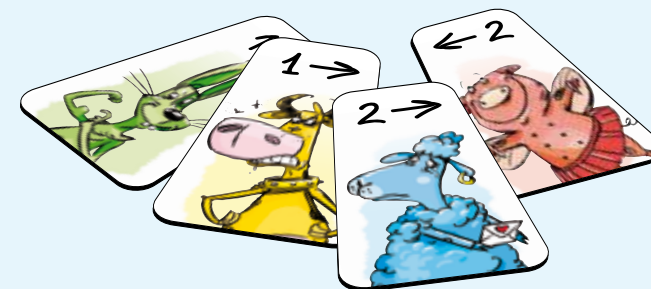
FIN DU JEU :

Le jeu se termine lorsqu'il ne reste plus de cartes à mettre dans le cercle.

Laima Kikutieni

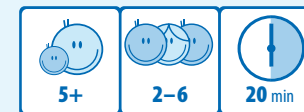


TROUVE UN AMI !



Quelle vache rigole et laquelle est en colère ? Qui peut être l'ami du lapin vert ? Peut-être le mouton ? Peut-être le cochon ? Trouvons à tous des amis.

Le jeu forme l'observation, apprend à regrouper et compter, exerce la mémoire et la réflexion.



LA BOÎTE CONTIENT :

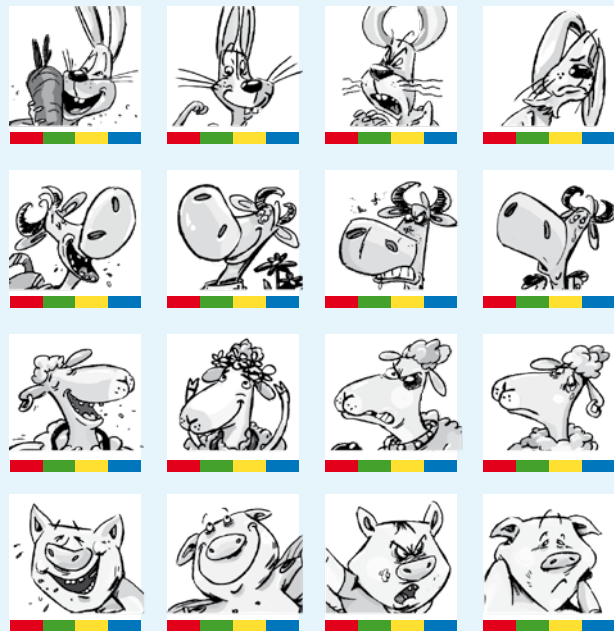
64 cartes

Sur les cartes sont représentés :

4 animaux (lapin, vache, mouton, cochon)

4 émotions (rire, sourire, colère, tristesse)

4 couleurs (rouge, vert, jaune, bleu)



REGROUPEMENT DES CARTES :

Les cartes sont regroupées selon les animaux, les émotions et les couleurs qui y sont représentés.

Exemple :

Ces 2 cartes ont une caractéristique commune : c'est le même animal ($2 \times 1 = 2$ points)



Ces 3 cartes ont 2 caractéristiques communes : la même couleur et la même émotion ($3 \times 2 = 6$ points)



Avant de commencer à jouer, les joueurs doivent convenir comment les cartes seront regroupées. Ils peuvent choisir plusieurs variantes de regroupement.

Les variantes de regroupement les plus faciles (pour les plus petits) :

- 2 cartes avec une caractéristique commune (animal, émotion ou couleur)
- 3 cartes avec une caractéristique commune (animal, émotion ou couleur)
- 4 cartes avec une caractéristique commune (animal, émotion ou couleur)

Les variantes de regroupement les plus difficiles (pour les plus grands) :

- 2 cartes avec 2 caractéristiques communes (animal et émotion, animal et couleur, émotion et couleur)
- 3 cartes avec 2 caractéristiques communes (animal et émotion, animal et couleur, émotion et couleur)

OBJECTIF :

Obtenir le plus de points. Le joueur qui obtient le plus de points gagne.

CALCUL DES POINTS :

Les variantes de regroupement les plus faciles (pour les plus petits) :

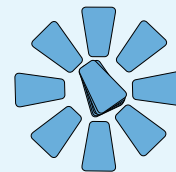
- 2 points pour 2 cartes avec une caractéristique commune ($2 \times 1 = 2$)
- 3 points pour 3 cartes avec une caractéristique commune ($3 \times 1 = 3$)
- 4 points pour 4 cartes avec une caractéristique commune ($4 \times 1 = 4$)

Les variantes de regroupement les plus difficiles (pour les plus grands) :

- 4 points pour 2 cartes avec 2 caractéristiques communes ($2 \times 2 = 4$)
- 6 points pour 3 cartes avec 2 caractéristiques communes ($3 \times 2 = 6$)

PRÉPARATION DU JEU :

Les cartes sont mélangées et huit sont posées faces vers le bas et disposées en cercle au milieu de la table. Les cartes restantes sont mises faces vers le bas au milieu du cercle (banque).

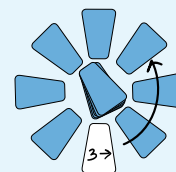


DÉROULEMENT DU JEU :

Le joueur le plus âgé commence à jouer. Il retourne une des huit cartes et fait ce qui est indiqué dessus.

Exemple :

3 →
retourner la troisième carte à droite



← 2
retourner la deuxième carte à gauche

