

(F)

Liesbeth Bos

FUNNY DOMINO



miaou, ouah-ouah, bêêêh, meuh, hiiii,
cocorico, crrr-crrr, groin-groin

Auteur :
Illustrations :
Graphisme :

Liesbeth Bos
Rolf Vogt
Johann Rüttinger,
Lena Kappler
Kathi Kappler
Éric Bouret
DREI MAGIER SPIELE GmbH

Rédaction :
Traduction :
©2007 :

Joueurs :
Âge :
Durée :

2 à 5
de 4 ans
10-15 Minuten

Contenu

- 28 cartes Animaux : chat, chien, mouton, vache, cheval, coq, souris et cochon
- la règle

10



Préparation

Mélanger toutes les cartes sur lesquelles sont représentés 2 animaux différents et les distribuer équitablement aux enfants. S'il reste des cartes, elles sont laissées de côté. Dans ce cas, le joueur qui commence (le plus jeune) peut prendre l'une d'elles et la poser sur la table. Si toutes les cartes ont été équitablement distribuées, il pose l'une des siennes.

Déroulement du jeu

Tous les enfants tiennent leur paquet de cartes, face cachée, dans la main. **Une fois que le premier joueur a retourné une carte sur la table, il choisit l'un des deux animaux représentés et imite son cri du mieux qu'il peut.** Dès que les autres joueurs entendent le cri de l'animal, chacun retourne rapidement les cartes de son paquet, l'une après l'autre. Le premier enfant qui retourne une carte correspondant à cet animal, la place rapidement à côté de la carte déjà posée !

Exemple : Maya pose la carte Chien / Vache sur la table et aboie. Tous en même temps, tous les autres retournent les cartes de leur paquet le plus vite possible.



11

Très vite, Léo retourne la paire Chien / Chat. Il la pose de telle façon que les deux chiens soient côte à côte et le chat et la vache à chaque extrémité de la chaîne (selon le principe des dominos).

Chacun reprend ensuite toutes les cartes qu'il a retournées et les remet sous son paquet. Léo choisit la vache et, une fois que tout le monde a de nouveau son paquet en main, il crie « Meuh ! ». Aussitôt, les autres recherchent parmi leurs cartes, comme précédemment, un couple avec une vache...

- Normalement, l'enfant qui imite le cri d'un animal n'a pas le droit de retourner de cartes.
- Cependant, si aucun des autres enfants ne possède l'animal qui convient, il peut lui aussi chercher dans son paquet et, s'il en trouve une, la poser ! Et c'est de nouveau à lui de choisir...

Fin de la partie

Le vainqueur est le premier qui s'est débarrassé de toutes ses cartes. Si la partie s'arrête parce que plus personne ne peut poser de carte, le vainqueur est alors l'enfant qui possède le moins de cartes en main.

Amusez-vous bien !
Cocoric, ouah-ouah, miaou et meuh... !



12



Auteur: Liesbeth Bos
Illustraties: Rolf Vogt
Grafisme: Johann Rüttinger,
Lena Kappler
Redactie: Kathi Kappler
© 2007 : DREI MAGIER SPIELE GmbH

Aantal spelers: 2 - 5
Leeftijd: vanaf 4 jaar
Speelduur: 10-15 minuten

Materiaal

- 28 dierenkaarten: kat, hond, schaap, koe, paard, haan, muis en varken
- spelregels



13

Vorbereiding

Alle kaarten, waarop telkens 2 verschillende dieren afgebeeld staan, worden geschud en onder de kinderen verdeeld. Als er kaarten overblijven worden deze opzij gelegd. In dat geval mag de eerste speler (het jongste kind) er een kaart afnemen en open op de tafel leggen. Indien alle kaarten uitgedeeld zijn, neemt de startspeler één van zijn eigen kaarten als startkaart.

Spelverloop

Alle kinderen houden hun kaarten in een stapel in een hand (met de rugzijde naar boven gericht). Nadat de startspeler een kaart op de tafel heeft gelegd, kiest hij hieruit een van de afgebeelde dieren en bootst het geluid zo goed hij kan na. Zodra de andere kinderen het dieren-geluid horen, draaien ze hun kaarten een voor een om. Het kind dat als eerste een kaart met het juiste dier in zijn stapel vindt, legt deze snel aan de kaart die reeds op tafel ligt!

Voorbeeld: Maya legt de hond/kat kaart op tafel en blaft. Alle anderen draaien snel en gelijktijdig de kaarten uit hun eigen stapel een voor een om.



Leo vindt snel het paar hond/koe. Hij legt deze kaart aan, waarbij hij ervoor zorgt dat de twee honden naast mekaar liggen, en zodoende aan de uiteinden van de "dierenslang" de kat en de koe liggen (domino principe).

Alle spelers nemen hun omgedraaide kaarten terug op en stoppen ze onderaan in de handstapel terug. Leo kiest de koe, en wanneer iedereen zijn stapel in de hand heeft, doet hij "beuh". De andere kinderen zoeken zoals hierboven beschreven naar een kaart met een koe...

- Het kind dat een dieren-geluid nabootst, mag normaal gezien geen kaart aanleggen.
- Mocht er toch geen enkel ander kind een passende kaart in zijn handstapel bezitten, mag hij toch in zijn stapel zoeken, en wanneer hij een juiste kaart vindt, aanleggen! Daarna is hij nogmaals aan de beurt, enz.

Einde en winnaar

De winnaar is de speler die als eerste geen kaarten meer heeft. Het spel eindigt wanneer geen enkel kind nog een passende kaart heeft, dan wint het kind dat de minste kaarten over heeft.

Veel plezier - kukeleku, woef woef, miauw en beuh...!

