






OSCAR & MAX

DJ08575



-  4+
-  2-4
-  15 min



Auteur : Karin Hetling
Illustratrice : Lucie Brunelière

JEU DE CHANCE ET DE MÉMOIRE

BUT DU JEU : rassembler le maximum d'hippopotames, de perroquets et de zèbres.

COMMENT JOUER ?

Aidez Oscar, le roi de la jungle, à rassembler les animaux ! Tous les pions animaux sont étalés faces cachées. A son tour de jeu, un joueur pointe un pion et tente de deviner l'animal caché derrière : zèbre, perroquet ou hippopotame ? Puis il vérifie. S'il a annoncé le bon animal, le pion est gagné. Sinon, le pion est reposé face cachée sur la tuile jungle. Si c'est un lion qui apparaît, c'est l'occasion de tenter de gagner tous les pions accumulés sur la tuile jungle en annonçant dans le bon ordre, tous les animaux qui y ont été placés en s'aidant de sa mémoire. A la fin, le joueur qui a récupéré le plus d'animaux remporte la partie.

+++ Un jeu de mémoire très simple et addictif !

Author: Karin Hetling
g: Lucie Brunelière

A GAME OF LUCK AND MEMORY

OBJECT: to collect as many hippos, parrots and zebras as possible.

HOW TO PLAY?

Help Oscar, the king of the jungle, gather the animals together! All the animal counters are laid out face down. When it's their turn, the players point to a counter and try to guess the animal hidden behind it: zebra, parrot or hippopotamus? Then they check. If they have guessed the right animal, they win the counter. If not, the counter is placed face down again on the jungle tile. If a lion appears, this is an opportunity to try to win all the pieces accumulated on the jungle tile by saying, in the right order, all the animals that have been placed there, using your memory. At the end, the player who has collected the most animals wins the game.

+++ A very simple and addictive memory game!

