Vous venez de trouver cette règle qui vous est bien utile. Parfois, vous allez pouvoir évaluer un jeu avant de vous le procurer. Parfois, vous allez faire revivre un jeu qui s'endormait sous la poussière ou que vous avez dégotté sur un troc.

Cette règle n'est pas arrivée sur Internet par hasard.

Elle a été sauvegardée par un collectionneur de jeux de société qui tente, depuis 1998, de partager sa passion sur son site :

jeuxsoc.fr

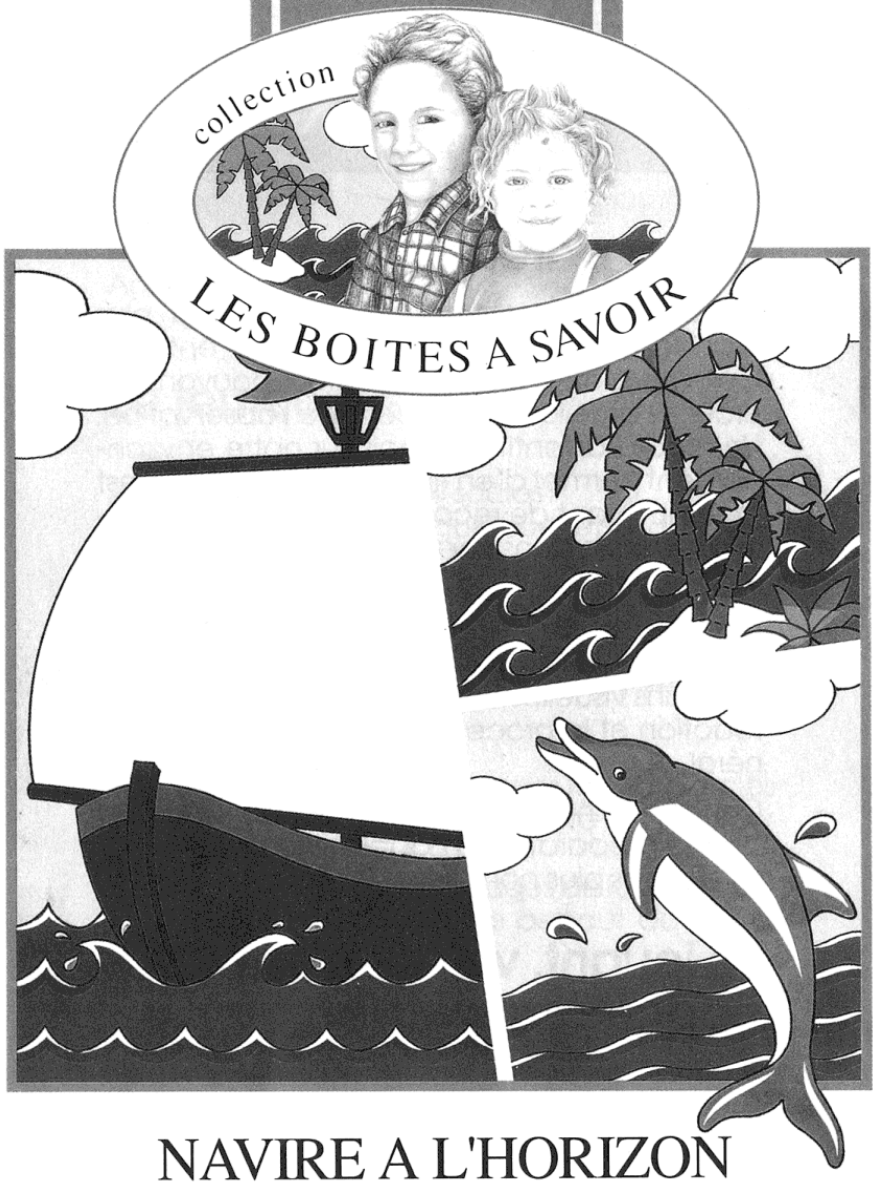
Si vous appréciez de trouver cette règle sur un site gratuit, et souhaitez encourager cette initiative, vous pouvez marquer votre reconnaissance de différentes manières :

- En m'envoyant un petit courrier qui fait toujours plaisir
- En m'envoyant une règle qui manque à un jeu de ma collection
- En m'offrant un jeu absent de ma collection
- En faisant un don, même minime

Vous trouverez mon adresse postale et électronique ainsi qu'un lien permettant un don via *Paypal* sur la page contact de mon site :

http://jeuxsoc.fr/contact.php

Merci François Haffner



NAVIRE A L'HORIZON

Nous observons et nous montrons
les différences

Schmidt
France

Chers parents,

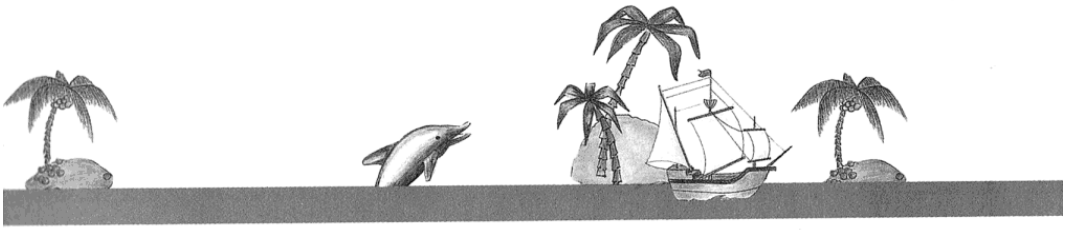
Notre vue, nos yeux nous révèlent la plus grande partie du monde qui nous entoure. Comme toutes nos facultés, nous pouvons exercer et améliorer notre sens de l'observation. Un regard attentif et précis sur notre environnement permet d'en tirer le meilleur parti. Il est très important de reconnaître et de se rappeler les détails dans une vue d'ensemble.

Dans ce jeu, la précision et la rapidité de la perception sont décisives. Un bon entraînement à la mémorisation instantanée des impressions visuelles améliore notre capacité de réaction et le processus de la pensée en général.

Ce jeu, plein de vivacité et d'action, est une bonne préparation à l'apprentissage ultérieur de notions plus complexes.

En jouant, votre enfant apprendra:

- à fixer son attention
- à examiner en détail
- à comparer ses impressions visuelles
- à distinguer les différences et à les décrire.



Nombre de joueurs: 2 à 4
Age: de 4 à 8 ans
Durée de la partie: 10 à 25 minutes

Le jeu contient:

1 longue-vue par joueur
24 cartes-images (et 24 socles)
24 couvercles pour longue-vue (et 24 autocollants)
1 dé

Avant de commencer le premier jeu:

1 – Collez les autocollants sous les couvercles de longue-vue, du côté qui sera à l'intérieur du tube de la longue-vue.
2 – Détachez les cartes-images de la feuille qui les contient, et installez-les debout dans leur socle.

Premier jeu: Capitaine au long cours

2 à 4 joueurs à partir de 4 ans.

Matériel:

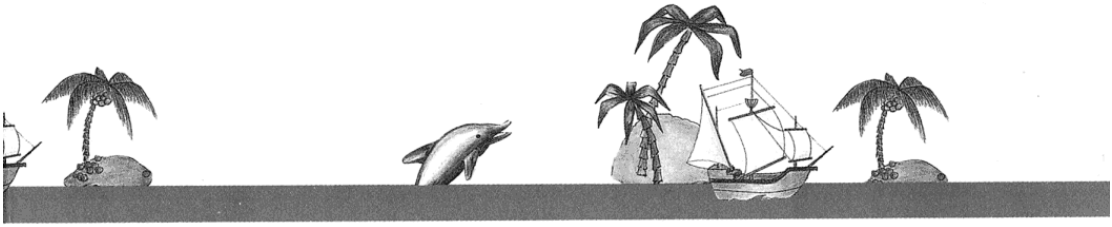
1 longue-vue par joueur
24 cartes-images
24 couvercles pour longue-vue
1 dé

Pour jouer:

Dispersez les cartes-images au hasard sur la table, et faites un tas avec les couvercles de longue-vue, image cachée. Chaque joueur prend une longue-vue.

Le plus jeune commence en jetant le dé. Si le dé montre une longue-vue, le joueur prend un couvercle et le pose sur sa longue-vue. Il regarde dans la longue-vue, puis il cherche la carte qui représente la même image. Dès qu'il l'a trouvée, les autres joueurs vérifient que l'image de la longue-vue et celle de la carte sont bien les mêmes. S'il a choisi la bonne carte, il garde le couvercle correspondant, et la carte est mise de côté dans la boîte.

Mais si l'image de la longue-vue et la carte choisie ne sont pas les mêmes, celui qui s'en



aperçoit doit décrire les différences. Le joueur remet alors son couvercle sur le tas, et la carte à la place qu'elle occupait.

Si le dé montre un cercle au lieu de la longue-vue, le joueur passe son tour; c'est à son voisin de gauche de jouer, et ainsi de suite.

Pour gagner:

Il suffit d'avoir plus de couvercles de longue-vue que les autres joueurs à la fin de la partie.

Variante:

Les cartes reconnues ne sont pas sorties du jeu, mais sont posées à un endroit différent.

La recherche de la bonne carte reste ainsi aussi difficile à la fin qu'au début de la partie.

Deuxième jeu: La vigie

2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

Matériel:

1 longue-vue par joueur
24 cartes-images
24 couvercles de longue-vue

Pour jouer:

Comme dans le premier jeu, dispersez les cartes sur la table et faites un tas avec les cou-

vercles, image cachée. Chaque joueur prend une longue-vue.

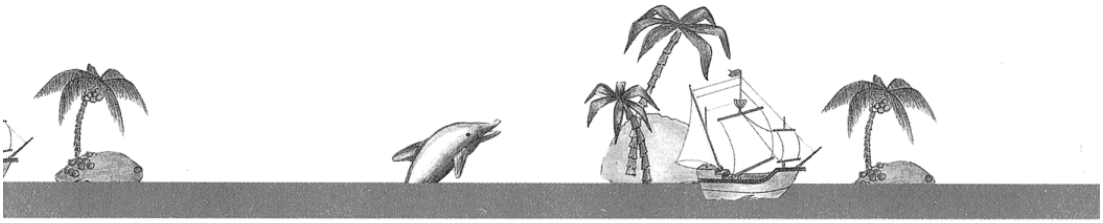
Tous les joueurs jouent en même temps. Ils prennent tous un couvercle et l'adaptent à leur longue-vue. Après avoir regardé dans la longue-vue, ils cherchent aussi vite que possible la carte correspondante. Aussitôt qu'un joueur l'a découverte, il la pose devant lui et met à côté le couvercle correspondant. Immédiatement, il prend un autre couvercle, l'installe et recherche la carte correspondante.

Le jeu s'arrête dès que toutes les cartes ont été ramassées.

Le gagnant est celui qui en a le plus.

Remarque:

Si vous ne trouvez pas la carte que vous cherchez, c'est probablement parce qu'un autre joueur l'a prise par erreur. Vous avez alors le droit de la rechercher parmi celles qui ont été ramassées par les autres joueurs. Si vous la trouvez, vous la prenez et vous la posez devant vous avec votre couvercle. Le joueur qui s'est trompé remet sur sa longue-vue le couvercle déjà utilisé, pour rechercher la carte correspondante.



Troisième jeu: Ohé!

2 à 6 joueurs à partir de 5 ans.

Matériel:

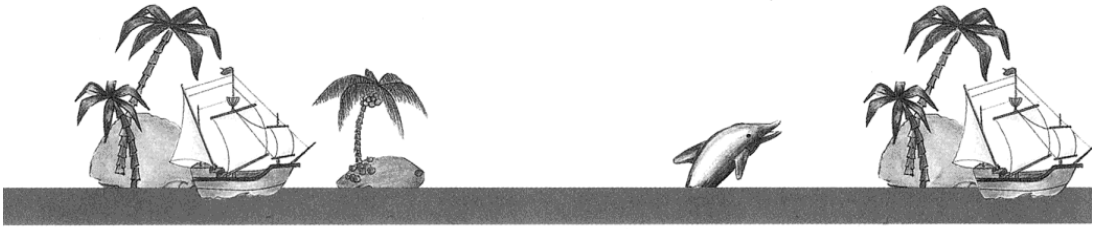
24 cartes-images
24 couvercles de longue-vue

Pour jouer:

Dispersez les cartes sur la table et faites un tas avec les couvercles, image cachée.

C'est le plus jeune qui commence. Il prend un couvercle dans le tas et le pose, bien en vue de tous les joueurs, au milieu de la table. Tous les joueurs cherchent en même temps la carte correspondante. Le premier qui l'aperçoit s'écrie «Ohé!» en la montrant du doigt. Les autres joueurs vérifient que les deux images sont bien les mêmes:
1 – C'est bien le cas; le joueur gagne le couvercle, et range la carte dans la boîte. Enfin, il prend un nouveau couvercle et le pose au milieu de la table.
2 – Les images ne sont pas exactement les mêmes; pour sa punition, le joueur remet sous le tas un couvercle déjà gagné (si toutefois il en a déjà gagné!).

Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus que 3 couvercles.



Le gagnant est bien sûr celui qui a le plus de couvercles devant lui.

Variante:

Les cartes qui correspondent aux couvercles gagnés ne sont plus rangées dans la boîte, mais sont posées à un autre endroit.

Et le jeu ne s'arrête que lorsque tous les couvercles ont été ramassés.

Ce jeu vous a plu, et votre enfant y a joué avec plaisir?
Alors examinez les autres jeux contenus dans les **boîtes à savoir** qui sont disponibles chez votre détaillant.
Demandez-lui les nouveautés: chaque année, la collection s'étoffe: elle grandit au même rythme que votre enfant.

T.Nr. 186988

Schmidt France