

Bonne nuit les petits[®]



Jeu d'association et de mémoire pour 1 à 4 joueurs à partir de 3 ans.

© CLAUDE
LAYDU

DUJARDIN 

But du jeu

Obtenir le plus de jetons de sable du Marchand de Sable.

Contenu du jeu

- ★ 1 plateau de jeu représentant un immeuble avec 16 fenêtres.
- ★ 2 x 16 cartes représentant :
 - d'un côté : Nicolas, Pimprenelle et Oscar, ensemble ou séparément
 - de l'autre : les rideaux bleus.
- ★ 4 cartes marquées « *vrai* » sur une face et « *faux* » sur l'autre.
- ★ Gros Nounours et son socle.
- ★ 4 coupelles.
- ★ 1 jeu de jetons de 3 tailles : les ronds valent « **1 point** », les petits rectangles « **5 points** » et les grands rectangles « **10 points** ».

Préparation du jeu

Chaque image est représentée deux fois sur les cartes.

Détacher les cartes de leur support en faisant deux piles de manière à ne pas avoir de double dans une même pile.

Placer les 16 cartes différentes d'une pile dans les fenêtres, personnages visibles.

Les joueurs observent attentivement pendant une minute les emplacements des cartes et essayent de les mémoriser.

Puis, toutes les cartes sont retournées, personnages cachés : on ne voit plus que les rideaux.

Les cartes de la pile restante sont mélangées et placées en un paquet, personnages cachés, à côté du plateau.

Gros Nounours est détaché de son support et inséré dans son socle.

Chaque joueur prend une coupelle et une carte « *vrai / faux* ».

Les jetons restent dans la boîte.

Déroulement de la partie

Les joueurs jouent chacun leur tour. Le plus jeune joueur commence, puis le joueur placé à sa gauche et ainsi de suite.

Le joueur retourne la carte du dessus du paquet.

Il regarde l'image et essaie de se rappeler derrière quels rideaux se trouve la même image. Il pose alors Gros Nounours là où il pense qu'elle se trouve. Chacun des autres joueurs,

- s'il est d'accord avec ce choix, pose devant lui sa carte côté « *vrai* » visible;

- s'il n'est pas d'accord avec ce choix, la pose côté « *faux* » visible.

Quand chacun a fait son choix, le joueur enlève Gros Nounours et retourne la carte pour découvrir l'image.

- Si l'image est la même, il prend 2 jetons ronds et les met dans sa coupelle.

Les autres joueurs qui ont mis « *vrai* » prennent chacun un jeton rond.

Ceux qui ont mis « *faux* » ne gagnent rien.

La carte provenant du paquet est retirée du jeu et l'autre est laissée dans la fenêtre, *personnages visibles*.

- Si l'image n'est pas la même, il ne prend pas de jeton.

Les autres joueurs qui ont mis « *vrai* » ne gagnent rien non plus.

Ceux qui ont mis « *faux* » gagnent un jeton rond chacun.

La carte provenant du paquet est remise sous le paquet et l'autre est retournée, *personnages cachés, rideaux visibles*.

C'est le tour du joueur suivant.

Lorsqu'un joueur a 5 jetons ronds, il peut les échanger contre 1 petit rectangle. Quand il a 2 petits rectangles, il peut les échanger contre 1 grand rectangle.

Le gagnant

La partie s'arrête lorsqu'il ne reste plus qu'une seule image à trouver parce que chacun sait où elle se trouve. Le joueur qui a le plus de points, c'est-à-dire de jetons de sable, gagne la partie.

Variantes pour les Tout-Petits

★ Au début du jeu, on peut choisir de jouer avec un **nombre limité de cartes**, par exemple 2 x 6 et d'augmenter progressivement le nombre de cartes mises en jeu.

★ On peut jouer **sans les jetons**.

Quand un joueur a trouvé une image, il garde la carte qu'il avait tirée. Le joueur qui a gagné le plus de cartes est le gagnant.

★ On peut aussi choisir de jouer à **réunir des paires**.

Au début du jeu, on choisit par exemple 8 paires d'images, on les mélange et on les place, **sans les regarder**, personnages cachés, dans les fenêtres.

Le joueur retourne une carte et essaie ensuite de deviner où se trouve la carte portant la même image. On peut ici procéder comme précédemment avec Gros Nounours et les cartes « *vrai / faux* » ou bien, celui qui trouve une paire la garde et c'est celui qui a le plus de paires à la fin de la partie qui a gagné.

Variantes pour les plus grands

★ Quand une image est trouvée, elle est remise à sa place sur le plateau, **rideaux visibles**. L'image provenant de la pile est, quant à elle, retirée du jeu. On joue ainsi jusqu'à la dernière image à trouver.

Les 16 rideaux étant en place tout au long de la partie, cette version de jeu demande plus d'attention et de mémoire.

Nous vous souhaitons de joyeuses parties.

L'équipe Dujardin

Licence Gilbert Lévy

DUJARDIN INTERNATIONAL
N° de siret 320 486 780 000 10

DUJARDIN

