

FR



Dès 3 ans



De 2 à 3 joueurs



Contenu : 4 ours, 36 vêtements, 24 cartes.



But du jeu : habiller correctement son ours d'après la tenue décrite.



Règle du jeu :

Tous les vêtements sont disposés au centre. Chaque joueur prend un ours à habiller. On dispose les cartes en piles, face cachée.

Pour une partie à 3 joueurs :

A tour de rôle, l'un des joueurs est le meneur.

Les 2 ou 3 autres joueurs se retournent ou ferment les yeux. Le meneur tire une carte et la décrit à haute voix.

Exemple :



« Il fait froid, Théo porte une cagoule violette à étoiles, un pull orange avec une étoile blanche, et des collants verts. »

Les visuels en haut de la carte permettent de donner le temps qu'il fait, et réduire ainsi les possibilités dans le choix des vêtements à mémoriser.

Lorsque la description est terminée, les autres joueurs ouvrent les yeux. Ils doivent s'emparer des vêtements qui correspondent à la tenue qui vient d'être décrite le plus rapidement possible, et habiller leur ours. Le plus rapide crie «habillé!». On vérifie avec la carte si la tenue est correcte. Si oui, il gagne la carte. Si non, il perd une carte précédemment gagnée.

Puis on remet les vêtements au centre, le joueur suivant prend le rôle de meneur et tire une autre carte, etc.

Pour une partie à 2 joueurs :

Chacun à leur tour, les joueurs tirent une carte et décrivent la tenue de l'ours pendant que l'autre ferme les yeux. A la fin de la description, il ouvre les yeux et tente de recomposer de mémoire la tenue correcte sur son ours. S'il l'a bien mémorisée, il gagne la carte, et ainsi de suite.

La partie se termine lorsque l'un des joueurs a gagné 10 cartes.

N.B. Pour rendre le jeu plus difficile, on peut :

- décrire 2 tenues différentes à mémoriser
- ne pas indiquer le temps qu'il fait (le choix est donc plus large).

NL



Vanaf 3 jaar



2 tot 3 spelers



Inhoud: 4 beren, 36 kledingstukken, 24 kaarten.



Doel van het spel: de beer precies volgens de beschrijving aankleden.



Spelregels:

Alle kledingstukken worden in het midden gelegd. Elke speler pakt een aankleedbeer. De kaarten worden in stapeltjes neergelegd, met de plaatjes naar onderen.

Voor een spelletje met drie spelers:

Om de beurt is een van de spelers de leider.

De twee of drie andere spelers draaien zich om of sluiten hun ogen. De leider pakt een kaart en beschrijft hardop wat hij ziet.

Bijvoorbeeld:



“Het is koud, Theo draagt een paarse bivakmuts met sterretjes, een oranje trui met een witte ster erop en een groene legging.”

Met behulp van de symbooltjes bovenaan de kaart wordt gezegd wat voor weer het is, zodat er al vanzelf minder kledingstukken overblijven die de spelers moeten onthouden.

Wanneer de leider klaar is met zijn omschrijving doen de andere spelers hun ogen open. Zij moeten zo snel mogelijk de kledingstukken bemachtigen die zojuist beschreven zijn en hun beer daarmee aankleden. De snelste speler roept: “Aangekleed!”. Met de kaart erbij wordt nagegaan of de beer de juiste kleding draagt. In dat geval wint de speler de kaart. Zo niet, dan verliest hij een eerder gewonnen kaart. Vervolgens worden de kledingstukken weer in het midden gelegd, wordt de volgende speler leider, die een andere kaart pakt, enz.

Voor een spelletje met twee spelers:

Om de beurt pakken de spelers een kaart en omschrijven het tenue van de beer terwijl de ander zijn ogen sluit. Na de beschrijving doet de speler zijn ogen open en probeert hij uit zijn hoofd zijn beer op de juiste manier aan te kleden. Als hij het goed onthouden heeft, wint hij de kaart, enz.

Het spelletje is afgelopen als een van de spelers tien kaarten gewonnen heeft.

N.B. : Om het spelletje moeilijker te maken, kan de leider:

- twee verschillende tenues beschrijven die onthouden moeten worden
- niet aan geven wat voor weer het is (er is dan meer keuze).