

 **Leeftijd:** Vanaf 6 jaar

 **Aantal spelers:** 3-6

 **Inhoud:** 24 tweezijdige oustiti-kaarten (1 gekleurde zijde, 1 grijze zijde)

 **Doel van het spel:** zo snel mogelijk de kaart met de juiste combinatie van kleur en lichaamshouding pakken.

Voorbereiding van het spel: als er 3 of 4 spelers zijn krijgt elke speler 3 kaarten, 5 spelers krijgen elk 2 kaarten en 6 spelers elk één kaart. Iedereen legt zijn kaarten voor zich met de gekleurde zijde naar boven. De rest van de kaarten wordt in een stapeltje midden op tafel gelegd, met de gekleurde zijde naar boven. Dit is de pot.

 **Verloop van het spel:** de speler die aan de beurt is, draait de eerste kaart van de pot om en legt deze met de grijze zijde naar boven naast de pot. Er liggen dus een grijze en een gekleurde kaart naast elkaar.

De spelers proberen nu allemaal tegelijk de kaart te vinden met:

- de **lichaamshouding** van het aapje op de grijze kaart, en

- de **achtergrondkleur** van de gekleurde kaart.



Als de kaart met deze combinatie:

- **op tafel ligt** (bovenop de stapel of midden op tafel of voor een speler): de eerste speler die op deze kaart slaat, wint de kaart.
- **niet op tafel ligt:** dan zit deze kaart dus in de pot! De eerste speler die op de pot slaat, wint de eerste grijze kaart die midden op tafel ligt.

Telkens als een speler een kaart wint, legt hij deze voor zich met de gekleurde zijde naar boven.

Uitzondering: als de kaart voor een speler ligt en de speler deze kaart goed heeft beschermd door er als eerste op te slaan, wint hij de eerste grijze kaart die midden op tafel ligt. Deze legt hij voor zich met de gekleurde zijde naar boven.

Let op: als een speler zich vergist, verliest hij een van zijn kaarten. Hij legt deze met de gekleurde zijde naar boven midden op tafel, binnen ieders bereik.

Daarna draait de volgende speler de eerste kaart van de pot om en legt deze met de grijze zijde naar boven op de vorige grijze kaart.

Einde van de partij: De partij is afgelopen als een speler een bepaald aantal kaarten voor zich heeft liggen:

met 3 spelers, de winnaar heeft 8 kaarten voor zich
met 4 spelers, de winnaar heeft 7 kaarten voor zich
met 5 spelers, de winnaar heeft 6 kaarten voor zich
met 6 spelers, de winnaar heeft 5 kaarten voor zich.

Een spel van Charlotte Fillonneau.

 **Ages :** 6-99 ans

 **Nb de joueurs :** 3-6

 **Nb de cartes :** 24 cartes oustitis recto-verso (1 face couleur, 1 grisée).

 **But du jeu :** être le plus rapide à attraper la carte correspondant à une combinaison couleur/activité.

Préparation du jeu : à 3 ou 4 joueurs, chacun reçoit 3 cartes, à 5 joueurs, 2 cartes et à 6 joueurs, une seule. Chacun pose ses cartes devant lui faces couleurs visibles. Les autres cartes sont mises en tas, faces couleur visibles, au centre de la table et forment la pioche.

 **Déroulement du jeu :** lors de son tour de jeu, le joueur retourne la 1ère carte de la pioche et la pose à côté de celle-ci, face grisée visible de façon à avoir côte à côte une carte grisée et une carte colorée.

Tous en même temps, les joueurs tentent de retrouver la carte qui combine :

- la **position** du singe de la carte grisée,

et

- la **couleur** de fond de la carte colorée.



Si la carte correspondant à cette combinaison :

- **est visible sur la table** (en haut de la pile ou au centre de la table ou devant un joueur): le premier joueur à taper dessus la gagne
- **n'est pas visible sur la table :** c'est qu'elle est dans la pioche ! Le premier joueur à taper sur la pioche remporte la 1ère carte grisée du centre de la table.

Chaque fois qu'un joueur gagne une carte, il la pose devant lui face couleur visible.

Seule exception : lorsque la carte se trouvait devant un joueur et que celui-ci l'a bien protégée en tapant dessus le premier, il gagne alors la 1ère carte grisée du centre de la table qu'il pose devant lui face couleur visible.

Attention : si un joueur se trompe, il perd une de ses cartes qu'il pose face couleur au centre, à la portée de tous. Puis le joueur suivant retourne la première carte de la pioche et la pose face grisée visible sur la précédente carte grisée.

Fin de la partie : la partie se termine lorsqu'un joueur a devant lui un certain nombre de cartes :

- à 3 joueurs le gagnant a devant lui 8 cartes
- à 4 joueurs le gagnant a devant lui 7 cartes
- à 5 joueurs le gagnant a devant lui 6 cartes
- à 6 joueurs le gagnant a devant lui 5 cartes

Un jeu de Charlotte Fillonneau.