

Am Stram Gram

Mes premiers jeux

Qui sort la vache de la glace ?



Concentration, mémoire, langage



Qui sort la vache de la glace ?

Un jeu glacé de mémo-loto pour
2 à 4 joueurs à partir de 3 ans

Au cours d'une promenade sur le lac gelé, la glace cède sous le poids de la vache Hilda. Grâce à un saut courageux, elle arrive de justesse à se mettre en sécurité sur une plaque de glace. Pour pouvoir poser aussi vite que possible ses pattes sur la terre ferme, les idées les plus farfelues lui traversent la tête. Si au moins il n'y avait pas là ce vent glacé qui vient contrecarrer tous ses plans ! Qui de vous est le premier à ramener la vache Hilda sur la terre ferme ?

Une opération de sauvetage palpitante commence.



Préparatifs

Avant de jouer pour la première fois, détachez avec précaution l'ordre de la vache Hilda, les cartes de sauvetage et d'action des planches prédécoupées et distribuez les chevalets aux joueurs (Si la partie se joue à deux, chacun des joueurs peut alors prendre deux chevalets).

Mélangez bien les cartes de sauvetage et d'action correspondantes et posez-les, face cachée, au milieu de la table. L'ordre de la vache Hilda attend bravement le vainqueur dans la boîte.

Et c'est parti !

Déroulement du jeu

À l'aide de la comptine d'élimination **ÉNE, MÈNE, MÉ, C'EST TOI QUI YES!** le plus jeune des joueurs détermine qui commence.

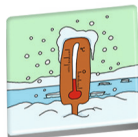
La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Une fois ton tour venu, retourne une carte quelconque et décris ce que tu vois. Si la carte de sauvetage convient sur ton chevalet, tu as le droit de l'y déposer. Si elle ne convient pas, tu la remets, face cachée, à sa place. Après quoi, c'est le tour du joueur suivant qui - comme tous les autres - a bien observé l'endroit où du as reposé ta carte.

Les cartes d'action et leur signification

Si un joueur retourne une carte de vent, un vent glacé se met à souffler. Celui qui a retourné cette carte, mélange bien toutes les cartes au milieu de la table. La carte de vent est ensuite retirée du jeu.



Si un joueur retourne une carte de gel, il se met à faire tellement froid que la couche de glace se solidifie et que la vache Hilda s'approche de la terre ferme. Qui a retourné cette carte, a le droit d'en retourner deux autres en plus. Cette carte d'action est, elle aussi, retirée ensuite du jeu.



Conseil pour les débutants

Laissez tout d'abord les cartes d'action de côté et ne jouez qu'avec les cartes de sauvetage.

Fin du jeu

Le joueur arrivant en premier à mettre sur son chevalet toutes les cartes de sauvetage qui conviennent, a sorti la vache Hilda de la glace et remporte la partie. En récompense, il reçoit l'ordre de la vache Hilda, qu'il conserve jusqu'à la fin de la partie suivante.



Am Stram Gram



réf. 88518



réf. 88520



réf. 88517

Idée du jeu : **Ingeborg Ahrenkiel**

Graphiques : **Imke Kretzmann, Eva Künzel**

Design : **Torsten Reinecke, Martina Bieringer**

Collaboratrice
de rédaction : **Angelika Au, Kristian Peetz**

Rédaction : **Nina Temme**

© 2018 Lizenzagentur Ahrenkiel, Hamburg

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de

réf. 88519

