

Retrouvez dans la même collection :



1 joueur et +

Dès 3 ans



2 à 4 joueurs

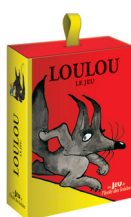


2 à 4 joueurs

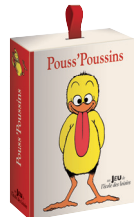


2 à 8 joueurs

Dès 4 ans



2 à 4 joueurs



2 à 4 joueurs

Dès 5 ans



2 joueurs et +



2 à 4 joueurs

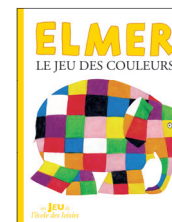
Dès 7 ans



2 à 6 joueurs



Un jeu d'après l'univers de **David McKee**



De 3 à 103 ans
De 2 à 4 joueurs

Contenu du jeu :

- 4 silhouettes
- 80 jetons
- 2 dés

But du jeu :

Être le premier à avoir complété les 20 cases de sa silhouette Elmer.



À noter : seules les 20 cases situées à l'intérieur des pointillés constituent l'espace de jeu.

Préparation et déroulement du jeu :

Distribuer à chaque joueur une silhouette Elmer qu'il pose devant lui. Poser l'ensemble des jetons au centre de la table pour constituer la pioche. Le joueur qui imite le mieux le barrissement d'un éléphant commence la partie.

Si les joueurs n'arrivent pas à se départager, le plus jeune joueur commence.

Les joueurs jouent ensuite chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur lance les 2 dés.

Il prend alors dans la pioche les jetons correspondant aux couleurs indiquées par les dés, et les pose sur sa silhouette Elmer sur une case de la même couleur.

Exemple : s'il obtient une face rose et une face orange, il prend un jeton rose pour le poser sur une case rose d'Elmer et un jeton orange pour le poser sur une case orange d'Elmer.



Si toutes les cases de la couleur obtenue sur un dé sont déjà occupées par un jeton, le joueur ne prend pas de nouveau jeton.

Exemple : le joueur a déjà 2 jetons sur les 2 cases roses de son Elmer, il n'obtient pas de jeton supplémentaire quand son dé tombe une nouvelle fois sur la face rose.



Si l'un des 2 dés tombe sur une face spéciale :



Pinceau magique

Le joueur prend dans la pioche un jeton de la couleur de son choix.



Baguette magique

Le joueur prend à un autre joueur un jeton de la couleur de son choix.



Jour de fête

Tous les joueurs prennent un jeton de la couleur obtenue sur l'autre dé.

À noter : si l'autre dé tombe sur le pinceau magique, le joueur qui a lancé les dés choisit la couleur pour tout le monde.

Le joueur qui a rempli sa silhouette Elmer en premier remporte la partie !