

-  **Leeftijd:** 5-10 jaar

-  **Aantal spelers:** 4-6 spelers

-  **Inhoud:** 24 dominostenen met een voor- en achterzijde, 24 kaarten

-  **Doel van het spel:** de speler die als eerste 4 cadeaus vindt, wint het spel!

Voorbereiden van het spel:

Leg alle dominostenen los op tafel neer met de dieren naar boven. Schud de kaarten en leg ze op een stapel met de bovenzijde naar beneden naast de dominostenen.

• De dominostenen:

De dominostenen hebben een voor- en een achterzijde.



Eén zijde met 2 dieren met verschillende achtergrondkleuren.



Eén zijde met de cadeaus die moeten worden gezocht.

• De kaarten:

Op de kaarten staan aanwijzingen om een verstopt cadeau te vinden:

Start bij het dier dat op de kaart staat.



Zoek tussen de dominostenen naar het dier met dezelfde achtergrondkleur als de kaart (zie verloop van het spel).

De bedoeling is het verstopte cadeau dat op de kaart staat te vinden.

Verloop van het spel:

Er ligt één kaart met de voorzijde naar boven, zodat deze voor alle spelers goed zichtbaar is.

De spelers spelen tegelijkertijd en zoeken het dier waarachter het cadeau verstopt zit.

Volg daarvoor het **spoor van de dominostenen**.

1/ Zoek tussen de dominostenen op tafel naar dier ❶ op de kaart,

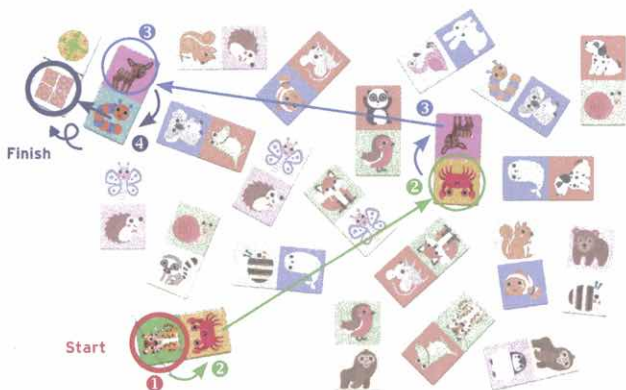
2/ Ga naar het andere dier op deze dominosteent: dier ❷,

3/ Zoek dier ❸ op een andere dominosteent op tafel,

4/ Ga dan naar het andere dier dat ook op deze dominosteent staat: dier ❹,

5/ ...herhaal dit totdat u bij een dier bent aangekomen ❹ dat dezelfde achtergrondkleur heeft als de kaart!

Voorbeeld:



Start Finish



Route:

- ❶ tijger / ❷ krab -> krab / ❸ ree -> ree /
❹ rups met een blauwe achtergrond.

Als de speler denkt het goede dier gevonden te hebben roept hij **"gevonden"** en legt hij zijn vin-ger op het dier.

Draai de dominosteent om om te controleren of het gevonden cadeau op de achterzijde staat.

- als dit het geval is, dan wint de speler de kaart en legt hij hem voor zich neer.
- als dit niet het geval is, verliest de speler een eerder gewonnen kaart (als hij deze heeft).

De dominosteent wordt weer op zijn plaats teruggelegd, een nieuwe kaart wordt omgedraaid en een nieuwe spelronde begint.

Einde van het spel:

De speler die als eerste **4 kaarten** heeft gewonnen, wint het spel.

Tip: Het cadeau bevindt zich altijd achter het dier op de derde dominosteent in de gevolgde route.

Een spel van Jonathan Favre-Godal



Règle du jeu

Cadomino

Age : 5-10 ans

Nombre de joueurs : 2-6 joueurs

Contenu : 24 dominos recto verso, 24 cartes

But du jeu : le premier à trouver 4 cadeaux gagne la partie !

Mise en place du jeu :

Étaler tous les dominos en vrac sur la table, avec la face des animaux visible. Mélanger et former une pile de cartes, faces cachées, à côté des dominos.

• Les dominos :

Jeux de dominos recto verso.



Une face avec 2 animaux sur des fonds de couleur différents.

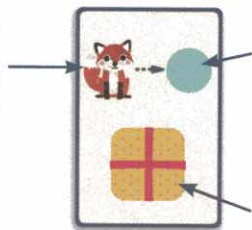


Une autre face avec les cadeaux à retrouver.

• Les cartes :

Les cartes donnent des indications pour retrouver un cadeau caché :

On part de l'animal indiqué sur la carte.



On suit le chemin des dominos jusqu'à l'animal sur un fond de couleur indiqué par la carte (cf. déroulement du jeu).

On doit trouver le cadeau caché indiqué sur la carte.

Déroulement du jeu :

Une carte est retournée face visible de manière à ce que tous les joueurs puissent la voir correctement.

Les joueurs jouent en même temps et cherchent derrière quel animal se trouve le cadeau caché.

Pour cela on suit le **chemin des dominos**.

1/ On cherche parmi les dominos de la table, l'animal **1** indiqué sur la carte,

2/ on passe sur l'autre animal du domino : l'animal **2**,

3/ on cherche cet animal **2** sur un autre domino de la table,

4/ on passe alors à l'autre animal du nouveau domino : l'animal **3**,

5/ ... et ainsi de suite jusqu'on arrive à un animal **4** sur le fond de couleur indiqué par la carte !

Exemple :



Départ Arrivée



Chemin :

1 tigre / **2** crabe -> crabe / **3** biche -> biche / **4** chenille sur fond bleu.

Dès qu'un joueur pense avoir trouvé le bon animal, il doit dire « **Trouvé** » et poser son doigt sur l'animal.

On retourne le domino pour vérifier si le cadeau à trouver est bien au dos de l'animal.

- si c'est le cas, le joueur gagne la carte et la pose devant lui.
- si ce n'est pas le cas, le joueur perd une carte précédemment gagnée (s'il en a).

On repose le domino à sa place, une nouvelle carte est retournée et un nouveau tour de jeu commence.

Fin de la partie :

Le premier joueur à gagner **4 cartes**, remporte la partie.

Astuce : le cadeau se trouve toujours derrière le nouvel animal rencontré sur le 3^{ème} domino.

Un jeu de Jonathan Favre-Godal

