

Règles du jeu



But du jeu

Apprivoiser le plus d'ogres possible en leur offrant des collations dégoûtantes.

Préparation

1. L'adulte prend les cartes-ogres de la couleur du niveau qui correspond à l'âge de l'enfant¹.

Âge	Niveau suggéré
3 ans à 4 ½ ans	Niveau 1
4 ½ ans à 6 ans	Niveau 2
6 ans à 9 ½ ans	Niveau 3

2. Il forme une pile avec ces cartes et la place, face cachée (collation cachée), sur la table. S'il utilise les cartes du niveau 3, l'adulte forme une pile avec **15 cartes** choisies au hasard et remet les autres cartes dans la boîte.

3. Il retourne trois cartes et les place côte à côte, près de la pile.
4. Il remet un ou deux dés à chaque joueur², selon le niveau :
 - Niveau 1** : un dé numéroté de 1 à 3 à chaque joueur³.
 - Niveau 2** : un dé numéroté de 1 à 6 à chaque joueur.
 - Niveau 3** : deux dés numérotés de 1 à 6 à chaque joueur.
5. Il lit à haute voix la mise en situation suivante aux joueurs.

Bien qu'un peu grognons, les ogres sont de fidèles compagnons! Mais attention, pour les apprivoiser, il faut leur offrir des collations à leur gout... Des biscuits aux vers de terre? De la crème glacée à la limace? La première personne qui offre à un ogre une collation qui lui plaît en obtenant, avec un ou deux dés, le nombre qui correspond à celui sur la carte de l'ogre devient son maître! Montre tes talents de cuisinier et deviens le maître de ces adorables ogres de compagnie!

1. Un enfant peut jouer avec des cartes d'un niveau supérieur à celui correspondant à son âge selon le tableau. Le niveau adéquat est celui qui ne semble ni trop facile ni trop difficile pour l'enfant. Au besoin, il est possible de tester différents niveaux de jeu avant de commencer la partie.
2. L'adulte et l'enfant ou deux à quatre enfants **du même niveau**.
3. S'il y a plus de deux joueurs, ceux-ci se partagent les dés au lieu d'avoir chacun le leur.

Déroulement



Niveau 1

1. Le joueur le plus jeune lance son dé. Il doit déterminer si le nombre de points sur le dé correspond au nombre de pierres illustrées sur l'une des trois cartes-ogres.

- Si le résultat du dé correspond à la quantité de pierres sur une carte, le joueur prend cette carte. Il la place près de lui et son tour se termine. L'adulte place une nouvelle carte-ogre dans l'espace laissé libre.



- Si le résultat du dé ne correspond à aucune quantité de pierres sur les cartes, le tour du joueur se termine.

Un joueur ne peut remporter plus d'une carte par lancer de dé. Si la même quantité de pierres est illustrée sur plusieurs cartes, le joueur prend la carte de son choix.

2. Le prochain joueur, dans le sens horaire, lance son dé à son tour. La partie se poursuit ainsi, à tour de rôle, et se termine quand toutes les cartes-ogres sont amassées.

3. L'adulte compte le nombre de cartes amassées par chaque joueur et celui qui en a le plus remporte la partie ; il est celui qui a apprivoisé le plus d'ogres ! En cas d'égalité, la partie est nulle.

Niveau 2

1. Au signal de départ, les joueurs lancent leur dé. Chacun doit déterminer **le plus rapidement possible** si le résultat de son dé correspond au nombre de pierres illustrées sur l'une des trois cartes-ogres.

- Si le résultat de son dé correspond à la quantité de pierres sur l'une des trois cartes, le joueur prend cette carte et la place près de lui. Il place aussitôt une nouvelle carte-ogre dans l'espace laissé libre et, **sans attendre les autres joueurs**, il relance son dé afin de se dépêcher à amasser d'autres cartes.



- Si le résultat de son dé ne correspond à aucune quantité de pierres sur les cartes, le joueur le relance rapidement.

- Un joueur ne peut remporter plus d'une carte par lancer de dé. Si la même quantité de pierres est illustrée sur plusieurs cartes, le joueur prend la carte de son choix.
- Si plusieurs joueurs obtiennent le même nombre et qu'une seule carte-ogre représente ce nombre, le joueur le plus rapide s'empare de la carte.

- La partie se poursuit ainsi et se termine quand toutes les cartes-ogres sont amassées.
- Les joueurs comptent le nombre de cartes amassées et celui qui en a le plus remporte la partie ; il est celui qui a apprivoisé le plus d'ogres ! En cas d'égalité, la partie est nulle.



Niveau 3

- Au signal de départ, chaque joueur lance ses dés. Chacun doit déterminer **le plus rapidement possible** si la **somme** des résultats de ses dés correspond à un nombre écrit sur l'une des trois cartes-ogres.
- Si la somme des nombres indiqués par ses dés correspond au nombre inscrit sur l'une des cartes-ogres, le joueur prend cette carte et la place près de lui. Il place aussitôt une nouvelle carte-ogre dans l'espace laissé libre et, **sans attendre les autres joueurs**, il relance ses dés afin d'amasser d'autres cartes.



- Si la somme des nombres indiqués par ses dés ne correspond à aucun nombre inscrit sur les cartes, le joueur relance rapidement ses dés.

- Un joueur ne peut remporter plus d'une carte par lancer de dés. Si la même quantité de pierres est illustrée sur plusieurs cartes, le joueur prend la carte de son choix.
- Si plusieurs joueurs obtiennent la même somme et qu'une seule carte-ogre représente ce nombre, le joueur le plus rapide s'empare de la carte.

2. La partie se termine lorsque toutes les cartes-ogres sont amassées.
3. Les joueurs comptent le nombre de cartes amassées et celui qui en a le plus remporte la partie; il est celui qui a apprivoisé le plus d'ogres!



Variantes

Lancers de dés simultanés :

Aux niveaux 2 et 3, au lieu de relancer son ou ses dés le plus rapidement possible sans attendre les autres, les joueurs se donnent un signal pour le faire tous en même temps (p. ex. en disant «1, 2, 3, go!»). Chaque joueur peut ainsi prendre son temps pour compter et le parent peut valider les réponses de chacun avant qu'ils relancent les dés. Cette variante est suggérée lorsqu'il y a un grand écart entre les niveaux d'habileté des joueurs pour compter ou calculer rapidement.

Deux joueurs de niveaux différents :

Avec deux joueurs ou plus dont l'âge correspond à des niveaux de jeu différents, l'adulte peut former une pile de sept cartes pour chaque joueur selon son niveau, une par niveau. Il remet la pile appropriée à chaque joueur et retourne les trois premières cartes de chacune d'elles. Au signal, les joueurs lancent leurs dés pour acquérir des cartes de leur pile. Lorsqu'ils en amassent une, ils placent aussitôt une nouvelle carte-ogre dans l'espace laissé libre. La partie se termine lorsqu'un joueur a amassé toutes les cartes de sa pile. Ce joueur remporte la partie; il est celui qui a apprivoisé le plus d'ogres!