

Li-La-Loud®

D'une voix forte ou faible, faites partir le renard en voyage !



Joueurs: 2 à 6
Durée: env. 10 min.

5+

À chaque tour, l'un des joueurs doit émettre un bruit – **plus fort** est le bruit, **plus loin** va la voiture (dans le sens de l'aiguille d'une montre) en cercle. Si le bruit est tout faible, la voiture ne se déplace que d'**une carte**. Si le bruit est **absolument fort**, elle se déplace de **9 cartes**, en faisant ainsi un tour complet (elle ne peut jamais aller plus loin qu'un tour complet). Les autres joueurs doivent deviner, en fonction du niveau sonore du bruit, sur quelle carte de destination la voiture s'arrête, c'est-à-dire jusqu'où elle va.

Préparation du jeu

Les **9 cartes de destination** sont disposées en forme de cercle en ordre quelconque.

La **voiture** se place de l'extérieur en face de n'importe quelle carte de destination.

Les **36 cartes de tâches** sont mélangées et placées en pile au milieu du cercle face cachée.



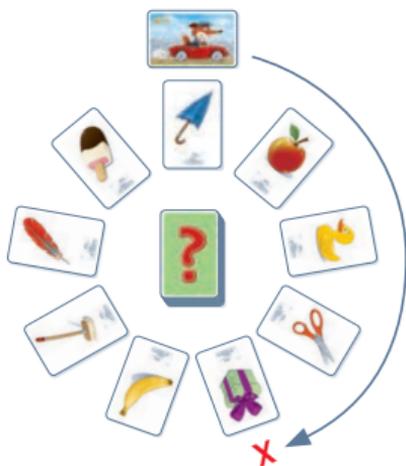
Déroulement du jeu (pour 3-5 personnes)

Il est tiré au sort qui fait fonction de bruiteur en premier. Le bruiteur prend la carte de tâches supérieure de la pile à face cachée et la regarde à l'abri des regards des autres joueurs.

En **haut** de la carte est indiqué le **bruit** que le bruiteur doit faire, voir « Les bruits ». En **bas** est indiquée la **carte de destination** jusqu'à laquelle doit aller la

voiture dans le sens des aiguilles d'une montre. Le bruiteur doit agir plus ou moins fort – bien dosé –, en fonction de la distance du déplacement de la voiture.

Très important : lorsque le bruiteur tire une carte de tâches de la pile et cherche ensuite l'objet demandé, il doit le faire de manière à ce que les autres joueurs ne puissent pas discerner la solution en suivant son regard. Ainsi, si, p. ex., la carte de tâches demande la banane en tant que carte de destination, le bruiteur ne doit pas regarder la banane ostensiblement (il devrait au mieux jeter le regard sur toutes les cartes).



C'est le tour de Tim qui prend la carte supérieure de la pile. Il doit battre les mains. La voiture doit aller à partir de sa position actuelle (parapluie) jusqu'au cadeau. Dans la mesure où le cadeau est éloigné de la position actuelle de quatre cartes, Tim doit applaudir un poil moins fort que la moyenne.

Après que le bruiteur a émis le bruit demandé, tous les autres joueurs doivent deviner l'objet auprès duquel la voiture doit atterrir. Les joueurs nomment haut et fort l'un après l'autre leur pronostic, en commençant par le voisin de gauche du bruiteur et suivant leur tour. Chacun exprime exactement un pronostic de son choix.

Sarah dit « ciseaux », Linus dit « cadeau », Hanna dit également « ciseaux » et Ben dit « banane ».

Dès que chacun a exprimé exactement un pronostic, le bruiteur dévoile la solution et avance la voiture en conséquence. Dès que chacun a exprimé exactement un pronostic, le bruiteur dévoile la solution et avance la voiture en conséquence.

→ Chaque joueur qui a **deviné juste** la solution reçoit une carte de tâches en guise de gain et la pose face cachée devant soi. Si au moins un joueur a deviné juste, le bruiteur reçoit également une carte de tâches en guise de gain (celle qu'il vient justement d'utiliser). Linus a deviné juste. Il reçoit une carte de tâches de la pile en guise de gain. Sarah reçoit, en qualité de bruiteuse, également une carte de tâches en guise de gain. Linus a tapé correctement. Il obtient une carte de tâche de la pile en guise de profit. Sarah, en tant que fabricant de bruits, obtient également une carte de travail en guise de profit. **Remarque** : au lieu de distribuer des cartes, l'on peut bien sûr aussi noter les points sur une feuille de papier.

→ Si **personne n'a deviné**, personne ne reçoit de carte en guise de gain (même pas le bruiteur).

À présent, le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre devient le nouveau bruiteur. Le jeu continue de la manière décrite jusqu'à l'épuisement de la pile.

Celui qui possède à la fin le plus de cartes, est le vainqueur. Bien sûr, l'on peut jouer, p. ex., de manière à ce que soit le vainqueur celui qui aura gagné 5 cartes en premier.

Les bruits



Le bruiteur doit frapper dans les mains plusieurs fois.



Le bruiteur doit siffler comme un serpent : « sssss » ou « chhhhh ».



Le bruiteur doit frapper la table plusieurs fois (l'on peut aussi le faire avec la main à plat, pour ménager les articulations).



Le bruiteur doit hurler comme un Indien, alors frapper rapidement sur la bouche avec la main ouverte : « hou-hou-hou ! »

Utiliser d'autre bruits : en principe, **tous les bruits possibles** peuvent être utilisés et intégrés dans le jeu que les enfants connaissent et maîtrisent, p. ex., piétiner, frapper sur la boîte du jeu avec une cuillère ou une pièce de monnaie, utiliser un xylophone ou un triangle, siffler, grogner, faire claquer sa langue, claquer des dents, etc. Les bruits représentés sur les cartes de tâches ne seront alors pas pris en compte. P. ex., l'on joue un tour en grognant, puis un autre tour en frappant avec la pièce de monnaie. Le reste du jeu reste inchangé.

Le jeu à deux

Tout le déroulement du jeu reste inchangé. Cependant, les deux joueurs agissent **en équipe**. Un des joueurs commence, prend de la pile la carte de tâches supérieure et la regarde. Puis, il émet le bruit demandé, comme décrit plus haut. L'autre joueur peut maintenant **deviner deux fois**. Si un des pronostics est correct, la carte de tâches sera posée ouverte devant les joueurs. Si les deux tentatives échouent, la carte est mise de côté. Les joueurs font le bruiteur à tour du rôle. L'on joue jusqu'à l'épuisement de la pile. Plus de cartes sont gagnées, mieux c'est, les résultats supérieurs à 20 sont super.

Pour les pros : il n'est permis de deviner qu'une fois. C'est particulièrement difficile. Si les deux joueurs parviennent à plus de 20 solutions correctes, ils sont **les rois des bruiteurs !**