

Jouer en famille
Jouer entre enfants



Réveillez les princesses !

Perlinpinpin est un jeu de cartes qui se déroule dans un monde magique où il faudra réveiller des princesses endormies pour les faire venir dans son royaume.

Voilà un petit jeu très agréable qui plait beaucoup aux enfants et qui leur permet aussi de s'entraîner à compter.



But du jeu

On Remporte la partie en collectant **5 princesses** ou en totalisant **50 points** en additionnant les points sur vos princesses réveillées.

Fondamentaux de mise en place

Cartes sur tables et 5 cartes dans la main de chaque joueur.

Les principales règles sont simples.

Poser un prince pour réveiller une princesse et l'amener dans son royaume.

Poser un chevalier pour récupérer une princesse à son adversaire.

Contre un chevalier en jouant une carte dragon.

Endormir une princesse de son adversaire avec la carte potion mais il pourra l'empêcher avec une carte baguette magique.

Avoir toujours 5 cartes en main

Piocher au minimum une carte à chaque tour. Possibilité d'en piocher plusieurs notamment en faisant des additions avec ses cartes.

Jouer une carte bouffon pour s'appuyer sur le hasard.

L'éditeur propose des règles variantes pour renforcer notre plaisir

Florilège d'avis trouvé sur le web

- Il ravit aussi bien les petites filles que les petits garçons...

- Il y a tout ce qu'il faut pour que le jeu soit à la fois familial et attractif pour les enfants eux-mêmes ...

- Les règles sont plutôt simples bien que le jeu requière de la réflexion...

- Les cartes sont jolies et le type de graphisme parlera à tout le monde.

- Excellent jeu. On s'amuse beaucoup.

Ce qu'en pense la rédaction

Perlin Pinpin est un excellent jeu qui nous plonge dans l'univers des contes. Efficace par l'originalité de son scénario et sa mécanique de jeu. Il s'impose comme un incontournable des jeux en famille avec des enfants qui commencent à savoir compter. Il peut enjouer les adultes par son graphisme doux et chatoyant.



Pour l'éditeur

A partir de 6 ans

De 2 à 5 joueurs

Parties de 20 minutes

Distinctions

Nominé As d'or 2015



Auteurs

Miranda, Madeleine, Denise et Max Evarts (US)

Editeur Français

Cocktail Games

Matériel

79 cartes

Package

Boîte métal, Emplacement thermoformé pour ranger les cartes

Ergonomie

5 Cartes en main maxi

Cartes 63 x 88 mm

Prix

15€ Max

ANALYSES

Intérêt des enfants

●●●●●

▸ Contexte, illustrations

Mise en place

●●●●●

▸ Simple

Facilité d'explications

●●●●○

▸ Par étapes

Intérêt pédagogique

●●○○○

▸ Tables d'additions

Adaptabilité

●●●●●

▸ Nombreuses possibilités

Multi âge enfants

●●●●●

Intérêt entre adultes

●●●●○

▸ Scénario, parties courtes, illustrations

Précision de la rédaction

Une règle implique les enfants connaissent les additions des chiffres jusque 10 mais on peut très bien jouer sans.

Comment j'ai fait découvrir le jeu à des enfants de manière progressive.

Je propose Perlinpinpin à 4 enfants, deux filles de 8 et 9 ans, deux garçons de 8 et 10 ans. Les deux plus jeunes ont encore des difficultés à maîtriser les tables d'additions.

Première partie

Je commence par présenter les différentes catégories de cartes en commençant par les princesses, puis j'annonce le but du jeu : réveiller les princesses et les faire venir dans son château.

J'explique ensuite les différentes interactions : Prince/Princesse, Chevalier/Princesse/Dragon, Potion/Princesse/Baguette magique.

J'attire leur vigilance sur le fait qu'ils doivent avoir toujours 5 cartes en main et seulement 5.

Je mélange les princesses, les mets en place puis mélange les cartes qui restent.

Je mets en place quelques aménagements :

- J'enlève le mécanisme d'additions permettant de prendre plusieurs cartes cependant je maintiens la possibilité d'échanger deux cartes quand elles sont identiques.

- Je retire les cartes Bouffons.

- Je n'ajoute aucune variante prévue par l'éditeur.

Conclusions après cette première partie.

Je constate que le jeu plaît beaucoup.

Je reviens sur le fait que l'on doit toujours avoir 5 cartes en main et donc piocher dès la fin de son tour ou lorsque l'on joue une carte Dragon ou Baguette magique. J'ai aidé les plus petits qui ont parfois des difficultés à tenir leurs cartes en éventail.

Deuxième partie

J'ajoute la seule règle de pioches de plusieurs cartes en utilisant les additions. Les jokers ne sont toujours pas introduits.

Conclusions

Les plus jeunes ont rencontré quelques difficultés à additionner. En utilisant les cartes, une petite séance (2/3 minutes) de rappel des sommes des chiffres pour obtenir 10, pourrait être faite avant de commencer à jouer.

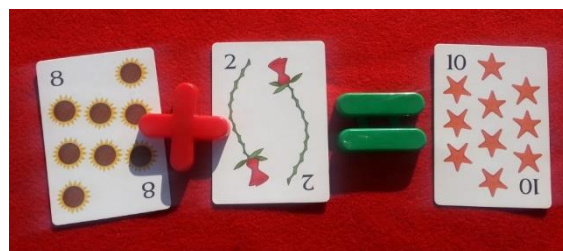
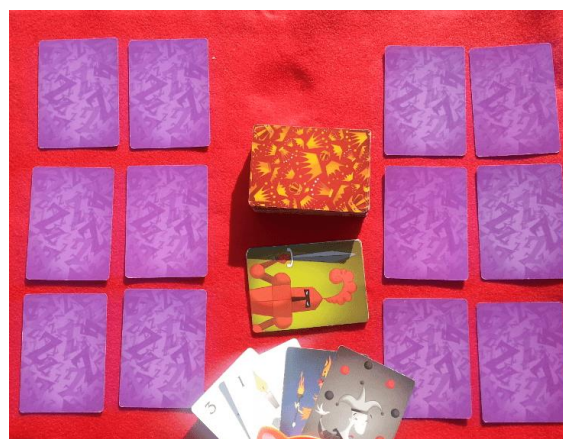
Additionner est devenu motivant.

Une petite aide écrite avec les additions des chiffres peut s'envisager.

Troisième partie

Les enfants jouent avec toutes les règles. La mécanique de jeu est maintenant acquise.

A la fin de la partie, les enfants veulent tous rejouer.



Compétences abordées

- Être attentif à la composition de son jeu et aux cartes posées par ses adversaires
- Additionner des chiffres jusqu'à une somme de 10
- Additionner des multiples de 5 jusqu'à 50

Allons plus loin

1 Inventons des pouvoirs aux autres princesses.

Exemple : Le premier réveil de la princesse Arc en ciel pourrait apporter au joueur qui la sort du sommeil, le droit de rejouer.

2 Donnons de l'effet aux coïncidences

Exemple : La découverte de la princesse Gâteau par le prince Cookie rendrait le couple inséparable et imprenable.

