

6 PETITS JEUX



Jeu Ravensburger® n° 23 042 6

Des jeux originaux à emmener partout
pour 2 à 4 joueurs, de 4 à 8 ans.

Auteur : H. Meister

Illustration : M. Fuhr, W. Pepperle

Contenu : 32 cartes (4 planches prédécoupées)
12 pions (3 de chaque couleur)
1 dé
1 règle du jeu

Contenu

La boîte renferme six jeux différents avec des plans de jeux variables, qui peuvent être transformés constamment. Chaque jeu est différent suivant le degré de difficulté, l'âge des enfants et ce qui les intéresse. Plusieurs animaux ont déjà choisi leur jeu préféré et c'est maintenant à vous de décider quel est votre jeu préféré. Peut-être celui du renard rusé ?

2

Préparatifs généraux

Avant de commencer à jouer, on doit détacher soigneusement les cartes de la planche prédécoupée. Il y a deux sortes de cartes (16 de couleur grise, 16 de couleurs vives) avec chacune 4 grandes et 12 petites cartes. Selon le jeu qu'on choisit, on a besoin de certaines cartes et/ou de certains pions. C'est pourquoi on trouve avant chaque jeu une petite indication sur le matériel à utiliser.



3

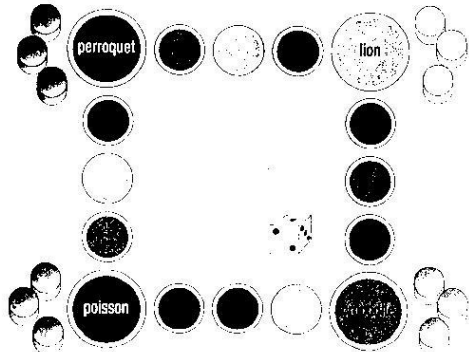
1. Le jeu préféré du lion...

Jeu de parcours à partir de 5 ans.

Matériel : 12 pions, 1 dé, 16 cartes de couleurs vives
(4 grandes et 12 petites)

Le plan de jeu est mis en place suivant l'illustration ci-dessous. L'endroit où se trouvent les petites cartes n'a pas d'importance.

Chaque joueur choisit trois pions d'une couleur et les pose sur les cartes de la même couleur.



Déroulement du jeu

Le plus jeune commence et lance le dé. Puis il fait avancer son pion dans le sens des aiguilles d'une montre d'autant de cases que le nombre obtenu au dé. Chacun lance le dé et joue à tour de rôle. Les cases sur lesquelles un pion se trouve comptent

4

également! Pendant le déroulement du jeu, on peut «chasser» des pions : si un joueur arrive sur une case où se trouve déjà un pion, il remet alors celui-ci sur la case départ de la même couleur. Quand un joueur a fait le tour du plan de jeu – il doit, pour parvenir à la case arrivée, faire le nombre exact de points –, il met le pion au milieu et recommence avec le prochain pion, c'est-à-dire que chaque joueur n'a toujours qu'un seul pion en jeu.

Fin du jeu

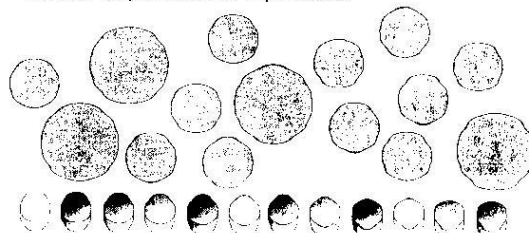
Le premier qui a ses trois pions au milieu a gagné la partie.

2. Le jeu préféré du crocodile

Un jeu de mémoire simple pour enfants à partir de 5 ans.

Matériel : 12 pions, 16 cartes de couleurs vives
(4 grandes et 12 petites)

On pose les cartes, face cachée, sur la surface de jeu. On met les 12 pions sur une rangée (v. illustration), la couleur n'ayant aucune importance.



5

Déroulement du jeu

Le plus jeune commence et retourne une carte cachée. Si la carte n'a pas la même couleur que le premier pion de la rangée, le joueur repose la carte face cachée à sa place. Si la couleur est la même que celle du pion, il pose le pion sur la carte et il peut choisir : soit il obtient la carte avec le pion – ce qui représente un point gagnant – soit il essaie de trouver la couleur du prochain jeton (toujours dans l'ordre). Dans ce cas, il retourne une autre carte et il compare la couleur avec le pion. Si c'est la même couleur, il a de nouveau la possibilité d'encaisser les deux points gagnants ou de tenter encore sa chance et de continuer. S'il continue et qu'il retourne la mauvaise couleur, les points gagnants restent en suspens pour le joueur suivant. Celui-ci doit alors retourner au moins une carte de la même couleur pour encaisser les points restés en suspens. Pour exclure qu'un seul joueur puisse tout empocher, on passe au joueur suivant dès que trois points gagnants ont été obtenus.

Fin du jeu

Celui qui possède le plus grand nombre de points à la fin de la partie est le gagnant.
Une carte avec un pion de la même couleur compte comme point gagnant.



3. Le jeu préféré de l'ours

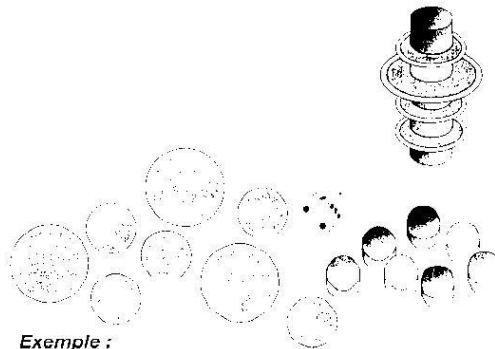
Jeu d'adresse pour enfants à partir de 5 ans.

Matériel : 12 pions, 1 dé, 12 cartes grises (en cas de besoin, prendre les 16 de couleurs vives)

On pose les cartes avec l'image en haut et les pions sur la surface de jeu.

Déroulement du jeu

Le plus jeune commence et lance le dé. Le nombre de points obtenus au dé indique combien d'éléments doivent être empilés. Un élément est ici un pion ou une carte.



Exemple :

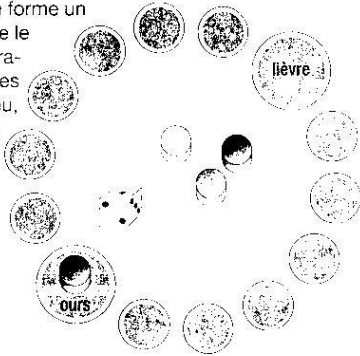
le dé indique quatre. Le joueur prend alors un pion et met dessus une carte, puis un autre pion et encore une carte. Ensuite, c'est au tour du prochain joueur de lancer le dé. On continue à empiler jusqu'à ce qu'un

des joueurs fasse tomber la tour. On recommence alors une nouvelle tour. Si la tour ne tombe pas et que tous les pions et toutes les cartes sont utilisés, on peut continuer à construire avec les autres cartes restantes. On peut soit jouer un certain nombre de parties et celui qui renverse la tour obtient un point de pénalité, soit jouer par élimination, c'est-à-dire que celui qui renverse la tour est éliminé et la partie se termine par un duel passionnant.

4. Le jeu préféré du lièvre

Jeu de parcours et de dé pour enfants à partir de 5 ans.
Matériel : 4 pions, 1 dé, 14 cartes grises
(2 grandes et 12 petites)

Le plan de jeu forme un cercle, comme le montre l'illustration. On met les pions au milieu, sauf un qu'on pose sur une carte de son choix.



Déroulement du jeu

Le plus âgé lance le dé et fait avancer le pion à droite ou à gauche du nombre de cases correspondant aux points obtenus au dé. Ensuite, il retourne la carte sur laquelle arrive le pion. Puis le prochain joueur lance le dé et le jeu continue. Les cases des cartes cachées comptent aussi comme points. Le joueur qui, après avoir lancé le dé, arrive sur une carte déjà retournée a perdu la partie et reçoit le pion comme point de pénalité.

Fin du jeu

Le gagnant est le joueur qui a le moins de points de pénalité après la 4^{me} partie. En cas d'égalité de points, on peut jouer une partie décisive.



5. Le jeu préféré du renard rusé...

Jeu de tactique pour deux joueurs à partir de 7 ans.

Matériel : 6 pions, 13 cartes grises
(1 grande carte renard et 12 petites)

Les 14 cartes sont posées, face visible, sur la surface de jeu. Chaque joueur se décide pour une couleur de pions et pose ses trois pions sur les trois premières cartes (v. illustration).



Déroulement du jeu

Le plus jeune commence et fait avancer son premier pion d'une case. Le deuxième joueur avance alors un de ses pions de une ou deux cases. Le joueur suivant avance toujours du nombre de cases parcourues par le joueur précédent, ou une case de plus! Lorsqu'un joueur a avancé de quatre cases, le prochain joueur peut avancer de quatre cases, ou il commence à nouveau à la case un. Le jeu se poursuit comme décrit précédemment.

On peut sauter par dessus ses propres pions et ceux des autres joueurs. «Chasser» les pions adverses n'est pas permis. Par contre, les propres pions peuvent être avancés et reculés. Il n'est pas possible de diviser les chiffres, c'est-à-dire lorsqu'on a fait un quatre avancer avec un pion d'une case et avec le deuxième pion de trois cases. Le joueur, dont c'est le tour, doit avancer un de ses pions.

Fin du jeu

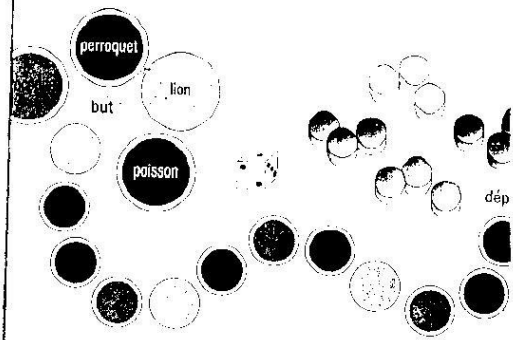
Le gagnant est le joueur qui a réussi le premier à amener ses trois pions à l'extrémité opposée.

6. Le jeu préféré du perroquet...

Jeu de parcours pour enfants à partir de 5 ans
Matériel : 12 pions, 1 dé, 16 cartes de couleurs vives
(4 grandes et 12 petites)

On met le plan de jeu en place suivant l'illustration ci-dessous. Chaque joueur prend 3 pions de la même couleur et les pose à côté de l'extrémité opposée aux grandes cartes.

10



Déroulement du jeu

Le plus jeune commence. Il lance le dé et fait avancer le pion d'autant de cases que de points obtenus au dé. Si le pion arrive alors sur une case de la même couleur, le joueur peut rejouer. On joue ainsi à tour de rôle et on avance ses pions dans le but d'atteindre le premier la grande carte de la même couleur que ses pions.

Un joueur dont c'est le tour n'est pas obligé de faire avancer le pion qui se trouve sur la surface de jeu; il peut mettre en jeu un nouveau pion. Les cases sur lesquelles se trouvent un pion ne comptent pas! Pendant le jeu, il est possible de «chasser» des pions adverses; voilà qui risque d'être amusant... Chaque fois qu'un joueur arrive sur une case où se trouve déjà un pion, il remet celui-ci au départ, à côté de la première case. Les joueurs doivent faire le nombre exact de points

11