

FETE FORAINE

MISE EN PLACE

Placez le plateau au milieu de la table. Chaque joueur reçoit un jeton d'entrée de sa couleur préférée.



Avant la grande tombola finale, vous devrez visiter 4 des 8 attractions du parc.

Vous devez choisir entre:

- 1- Ring the bell et diseuse de bonne aventure
- 2- Course de chevaux ou la griffe
- 3- Auto-tamponneuses ou bateau pirate
- 4- Montagne russe ou train fantôme

Le joueur le plus jeune choisit la première attraction, ensuite c'est le joueur avec le moins de points. En cas d'égalité, lancez le dé, (1=a gauche 2 ou 3 a droite.)

Les attractions et Les points:

Le détail de chaque attraction est expliqué dans les pages qui suivent. Pour chaque attraction, vous gagnez des points en fonction de votre classement.

Ranking Position	1	2	3	4	5	6
Raffle Points	6	5	4	3	2	1

Exemple : Markus et Peter sont à égalités pour la première position dans une attraction. Ils gagnent chacun 6 tickets de tombola. Martin qui est troisième, gagne 4 tickets

RING-THE-BELL

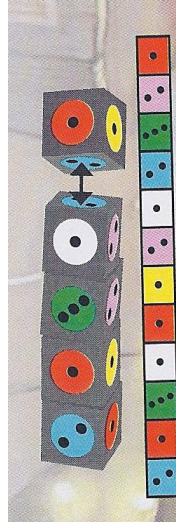
Au Ring-the-Bell, vous pouvez montrer à vos amis que vous n'êtes pas une poule mouillée, mais Superman.

Préparation:

Prenez les 15 dés et le paquet de 6 cartes. Chaque joueur a droit un essai. Le plus petit joueur commence.

Comment jouer:

Lorsque c'est à votre tour, vous prenez les 15 dés et vous retournez la première carte de la pile. Retournez le sablier et essayez d'empiler les dés sur la table. Essayez de construire la pile la plus haute possible!



Vous devez suivre ces 3 règles simples:

1. Les couleurs à l'avant de votre tour doivent être les mêmes que celles sur la carte, de bas en haut.
2. La couleur du dessus de chaque dé doit être identique à la couleur du dessous de chaque dé.
3. Vous avez la durée du sablier. Un joueur compte les dés bien placés, de bas en haut.

Placez votre pion sur le chiffre correspondant.

Ticket de Tombola:

Le joueur qui a empilé le plus de dés gagne les 6 tickets. Les autres joueurs suivent en fonction de leur nombre de dés. (les autres joueurs reçoivent des tickets en fonction de leur classement – voir le tableau pour connaître le nombre de ticket gagné par chaque joueur)

DISEUSE DE BONNE AVENTURE

Oserez-vous pénétrer dans la tente de Madame Déjà-vu?

Méfiez-vous: cette femme est imprévisible!

Préparation:

Mélangez les cartes destinées et distribuez 2 cartes par joueur.

Regardez vos cartes sans les montrer aux autres joueurs.

Les joueurs sont à tour de rôle la voyante. Le joueur qui porte les vêtements les plus foncés commence.

Comment jouer:

A votre tour, regardez dans la boule de cristal et choisissez une carte parmi vos cartes. Regardez

profondément dans les yeux du joueur à votre gauche et effleurez sa main avec la carte face cachée. Dites lui l'avenir. Dites: "regarder moi dans les yeux je vois"

Ensuite, vous pouvez indiquer le texte que vous avez lu sur votre carte ou vous pouvez mentir et lui dire l'une des 26 prédictions possibles. Les cartes de résumé vous aident à trouver un avenir agréable pour votre voisin. Il peut maintenant accepter son destin ou le rejeter en prenant ou non la carte.

Si le joueur prend la carte, il vérifie votre prédiction. Et il doit dire si la prédiction est vraie, si elle est meilleure (la carte vaut plus de points) ou si elle est pire (la carte vaut moins de points).

Après il pose la carte devant lui, face cachée.

Un joueur qui refuse la prédiction laisse passer sa chance. Vous offrez la carte au joueur à sa gauche et ainsi de suite.

Si personne n'accepte la carte vous la posez face cachée devant vous.

Important:

Un joueur qui a 3 cartes devant lui ne peut plus en accepter d'autres joueurs.

Continuer à jouer les voyantes tant qu'il reste des cartes en main

Ticket de Tombola:

Faites le total des points de vos cartes. Le joueur qui a le plus de points gagne. Les autres joueurs suivent en fonction de leur nombre de point,

COURSE DE CHEVAL

Si vous êtes très rapide, vous pouvez tenter votre chance à la course de chevaux.

Préparation:

Jusqu'à 4 chevaux participent à la course. S'il y a plus de 4 joueurs, certains d'entre vous jouent en équipes de 2. Chaque joueur (ou équipe) prend 3 dés et place un pion qui représente le cheval sur la piste de course.

Le plateau doit être accessible par tous les joueurs. Les équipes commencent dans la colonne de départ, les joueurs seuls commencent sur la colonne 2.

Pour les équipes décidez avant le départ qui lance et qui avance le pion.

Tout le monde joue en même temps.

Comment jouer :

La cloche sonne et la, vous devez être très rapide.

Lancez les dés aussi vite que vous pouvez pour que votre cheval passe la ligne d'arrivée le premier. Lancez vos 3 dés jusqu'à ce qu'il indique le même chiffre (brelan). Vous pouvez garder et relancer autant de dés que vous voulez. Dès que vous obtenez un brelan (sans tenir compte des couleurs), vous avancez votre cheval d'un nombre de case égal à la face d'un dé. Pour un brelan de 3 votre pion avance de 3 cases.

Pour le jeu par équipe, vous inversez les rôles dès que le pion passe la ligne rouge du milieu de parcours (dès que vous avez avancé d'au moins 7 cases).

La course prend fin quand le premier cheval franchit la ligne d'arrivée.



Ticket de Tombola:

Le gagnant de la course prend le nombre de tickets pour la première place, les autres joueurs reçoivent des tickets en fonction de leur position dans la course (voir tableau de distribution des tickets)

LA GRIFFE

Attrapez votre animal en peluche préféré

Préparation:

Mettez tous les 60 cristaux dans le fond de la boîte, Le panneau au dessus de la machine indique la valeur de chaque cristal : violet=7, orange=5, Bleu=3, transparent=0.

Jouez en équipe de 2 avec votre voisin de gauche. Continuez à jouer jusqu'à ce que chaque joueur ait tenu les 2 rôles (Joystick et Pince).

Le joueur avec la voix la plus grave commence en prenant le joystick.

Comment jouer :

Vous utilisez le joystick pour faire bouger le bras de votre partenaire. Asseyez vous face à face. Votre partenaire met l'image du joystick avec les commandes devant son visage. Il ne doit pas pouvoir regarder le fond de la boîte!

A l'intérieur du couvercle de la boîte il y a l'image du joystick avec les commandes.

Votre partenaire lève la main au dessus du bord de la boîte, a une hauteur équivalente à la piste de course. Avec sa main il forme une griffe avec son pouce, l'index et l'annulaire. Mélangez les cristaux et mettez la boîte avec les instructions devant vous.

Tournez le sablier et commencez à donner des ordres à votre partenaire. Il doit bouger la griffe

d'après vos ordres. Vous ne pouvez dire que **MIB, MAB, MUB, MOB** pour les 4 directions. Quand la griffe est là ou vous le voulez, dites **CLICK**.

Votre partenaire descend verticalement la griffe et ramasse le premier cristal qu'il touche.

Si le sablier est épuisé, les autres joueurs doivent crier **CLICK**, pour que votre partenaire attrape un cristal. Vous marquez, tous les 2, les points correspondant à la valeur des cristaux. Mettez votre pion sur l'échelle de score sur le plateau. Chaque joueur marque 2 fois des points et les additionnent.

Ticket de Tombola:

Le joueur qui a le plus de points gagne reçoit les 6 tickets. Les autres joueurs en reçoivent en fonction de la répartition des scores.

AUTO TAMPONNEUSES

Préparation:

Aux auto-tamponneuses, il s'agit de sang-froid! Essayez d'être percuté le moins possible en prenant le plus de risque.

Chacun prend les 9 tuiles auto tamponneuses de sa couleur. Mélangez les 45 cartes pilote et en distribuez 7 à chaque joueur. Après avoir regardé vos cartes arrangez vos tuiles en une pile face cachée dans l'ordre que vous voulez. Vous pouvez mettre la tuile TILT au sommet ou tout en bas de la pile. Plus la tuile TILT est proche du sommet plus votre trajet sera dangereux, mais plus vous gagnerez de point de sang froid.

Le joueur avec les cheveux les plus longs commence.

Comment jouer:

Jouez une carte de votre main puis tous les autres joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre, jouent une carte. Le joueur qui a joué la carte la plus haute est percuté. En cas d'ex æquo, c'est le joueur qui a joué la carte la plus haute en dernier. Ce joueur prend alors la première tuile de sa pile. Pour chaque 5 tuiles retournées, il doit tourner une tuile supplémentaire. Défaussez les cartes jouées. Le joueur percuté commence le prochain tour.

Dès qu'un joueur retourne un TILT le tour d'auto tamponneuses est terminé pour tout le monde.

Cas particulier:

Il est possible que toutes les cartes aient été jouées, sans qu'un TILT ne soit révélé. Dans ce cas remélangez et redistribuez 7 cartes à chaque joueurs. Le dernier joueur percuté commence. Mais vous n'avez pas le droit de toucher votre pile de tuile. Continuez de jouer jusqu'à ce qu'un joueur retourne un TILT.

Ticket de Tombola:

Tous les joueurs qui n'ont pas retourné de TILT, comptent les tuiles qu'il y a en dessous du TILT. Le joueur avec le plus de tuile sous le TILT gagne. Les autres joueurs suivent en fonction de leur nombre de tuile. Le joueur qui a retourné un TILT est toujours perdant.

BATEAU PIRATE

Plus d'un parieur est sorti de l'infâme bateau pirate avec un visage tout pâle

Préparation:

Chaque joueur prend 10 cristaux (peu importe la couleur). C'est votre stock d'endurance.

Le bateau se compose de siège, chacun portant un nombre. Plus un siège est près des bords du bateau plus il rapporte de points. Il n'y a la place que pour un pion siège. Les places à 5 points ne sont utilisées qu'à 5 ou 6 joueurs.

Le joueur qui a l'estomac le plus solide commence.

Comment jouer:

Placez votre pion sur un siège libre. Marquez immédiatement les points correspondants sur l'étoile de comptage du bateau avec un jeton de votre couleur. Commencez en partant de la lampe verte (pour plus de clarté vous pouvez mettre un cristal sur le jeton du joueur en tête). Les autres joueurs placent leur pion sur un siège libre et marquent immédiatement les points correspondants.

Maintenant lancer un nombre de dés correspondants au numéro indiqué sur votre siège Pour chaque 1 obtenu vous perdez un point d'endurance. Si vous étiez sur la place 0, vous ne lancez pas de dés, à la place vous reprenez un point d'endurance. Mais votre total ne peut pas dépasser les 10 points.

Chaque joueur fait de même, lance les dés et perd de l'endurance pour chaque 1. Le joueur à votre gauche commence un nouveau tour en posant son pion sur une autre place, inoccupée et marque les points correspondants. La principale différence avec le premier tour c'est que tous les pions restent en place jusqu'à ce qu'il soit déplacé sur un nouveau siège

Important: Vous ne pouvez pas laisser un pion sur le même siège

Quand un joueur n'a plus de point d'endurance ou qu'un joueur a fait le tour de l'étoile de score, Les autres joueurs ont droit a un dernier lancé de dés et la partie se termine.

Ticket de Tombola:

Le joueur qui a été le plus loin sur l'étoile gagne. Les autres joueurs reçoivent des tickets en fonction de leur position sur l'étoile En cas d'égalité, le joueur sur le siège avec le plus grand chiffre gagne. Les joueurs qui ont perdu tout leurs points d'endurance ont perdu.

MONTAGNE RUSSE

Qui sera assez courageux pour monter dans les montagnes russes rapides?

Préparation :

Souvenez vous des mouvements rapides des voitures sur les montagnes russe et commencez à vous faire une idée de ce qui vos attend.

Vous jouez toujours par équipe avec votre voisin de gauche jusqu'à ce que chaque joueur à fait 2 tours de montagne russe.

Le joueur le plus sportif commence avec son voisin de gauche.

Comment jouer :

Assoyez-vous cote à cote et tenez-vous par les bras. Mélangez les cartes parcours et faite une pile face cachée de ces cartes.

Retournez le sablier et essayer de mémoriser le parcours. Pour cela retournez la première carte de la pile et mémorisez la, posez la a coté face visible, puis retournez la suivante, mémorisez la et posez la sur la première, de manière a ne toujours voir que la dernière carte. Essayer de mémoriser le plus de carte possible. Sur la carte vous voyez le mouvement que vous devrez faire, ensemble en même temps.

Il y a 6 possibilités :

GAUCHE : penchez vous vers la gauche

DROIT : penchez vous vers la droite

BAS, CRI : penchez vous en avant, regardez le sol et criez WAAAHHHHH

EN ARRIERE: penchez vous en arriere,

BRAS EN L'AIR : Levez chacun votre bras libre

FERMEZ LES YEUX : Couvrez vos yeux avec votre main libre.

Pendant les 30 secondes du sablier, vous pouvez revenir en arrière pour consulter les cartes ou recommencer depuis le début autant de fois que vous voulez.

Mais vous ne pouvez pas changer l'ordre des cartes. Quand le sablier est terminé, la pile est retournée et un joueur va contrôler vos mouvements.

Maintenant le tour commence ! D'abord, rebondissez sur vos chaises trois fois ensemble et criez: Rattle! Rattle! Rattle!

Vous devez effectuer le mouvement indiqué sur la première carte de la pile. Le contrôleur retourne la carte est compare avec votre mouvement.

Vous continuez ensemble tant que vous effectuez le bon mouvement. Et n'oubliez pas Rattle! Rattle! Rattle! Entre chaque mouvement

Le tour prend fin des que le contrôleur vous signale une erreur. Vous marquez, avec votre partenaire, sur la montagne russe, autant de point que de bon mouvements réalisés.

Chaque joueur joue 2 fois, ajoutez le second score au premier.

Ticket de Tombola:

Le joueur avec le plus de point gagne. Les autres suivent en fonction de leur classement.

TRAIN FANTOME

Effrayes par les fantômes? Ou par les araignées? Alors le train fantôme est le lieu où aller pour surmonter vos peurs.

Préparation:

Dans le train fantôme vous devez crier au bon moment. Les autres joueurs doivent être capables de deviner ce qui vous effraye vraiment, vous marquez des points à la fin.

Mélangez les 15 cartes du train fantôme, et faites-en une pile face cachée, visible par tous les joueurs.

Mélangez les 18 cartes peur et donnez-en 2 à chaque joueur.

Assurez-vous que personne d'autre ne voit vos cartes. Elles montrent vos peurs.

Chaque joueur reçoit aussi 6 tuiles peur de sa couleur.

Maintenant, vous montez tous ensemble dans le train.

Comment jouer :

Retourner la première carte de la pile. Si vous voyez une peur dessus, criez. Après, tournez une autre carte encore et encore, tous les joueurs qui voient leur peur doivent crier.

Essayez de repérer ce qui fait peur à chaque joueur.

Quand la pile est épuisée, chaque joueur prend les 6 tuiles peur et doit donner la bonne tuile (face cachée) à chaque joueur dont il pense avoir deviné la peur. Avec un maximum de 2 tuiles pour chaque joueur. Une fois les tuiles distribuées, retournez-les.

Puis comptez les tuiles une après l'autre.

Si vous avez bien placé votre tuile, vous et l'autre joueur marquez 1 point. Servez-vous du train pour compter les points.

Tombola :

Le joueur avec le plus de points gagne. Les autres suivent en fonction de leur classement.

FINALE

Nous voilà partis sur le stand tombola!

Le meilleur obtient le plus de billets.

Préparation:

Chaque joueur prend un ticket. Le joueur avec le moins de points prend le ticket à 3 emplacements. Le suivant celui à 4 et ainsi de suite. En cas d'égalité tirez la carte face cachée.

A 3, 4, 5, 6 joueurs, mettez un cristal violet et 11, 17, 24 ou 36 cristaux transparents dans le sac. Le cristal violet est le gros lot, les autres ne valent rien. Le joueur avec le plus gros ticket commence.

Comment jouer :

Prenez 1 cristal dans le sac, si c'est le gros lot vous avez immédiatement gagné. Le joueur qui a le plus d'emplacements sur son ticket pioche un cristal, si c'est un transparent, il le pose sur son ticket. Ensuite le 2^{ème} joueur qui a la le plus d'emplacements sur son ticket fait la même chose et ainsi de suite jusqu'au joueur qui en a le moins sur son ticket.

Si personne ne gagne le gros lot, recommencez un tour. Un joueur qui n'a plus de case libre sur son ticket ne joue plus.