

LA P'TITE CLASSE

exemple :

C'est au joueur 1 de jouer. Il peut associer le chiffre "5" avec la quantité "5 lapins" dans son propre jeu, "4 poules" avec le chiffre "4" et le chiffre "2" avec "2 bouées" en prenant les deux cartes des joueurs 2 et 3.

S'il ne peut pas associer 2 cartes, le joueur en tire une dans la pioche. S'il peut faire un mariage avec cette carte, il joue aussitôt, sinon, il la pose à côté de ses autres cartes et c'est au tour du joueur suivant.

- La partie prend fin quand la pioche est épuisée et que tous les mariages sont faits. Chacun compte alors les paires qu'il a formées et le vainqueur est celui qui en possède le plus.

Pour jouer seul

Amuse-toi à reconstituer les planches ou les paires, le plus vite possible.

JEUX NATHAN rj

© 1994 JEUX NATHAN S.A. - 3/5, avenue Gallieni
94250 Gentilly - FRANCE
Droits réservés pour tous pays. Fabriqué en FRANCE.

058 364



Bonjour!
c'est moi Walou
le kangourou.
Viens avec moi,
on va bien
s'amuser
avec...

LES CHIFFRES
dès 4 ans
de 1 à 4 joueurs

JEUX NATHAN

1**Contenu**

- 4 planches de jeu : - 2 planches "à la campagne"
- 2 planches "à la mer"
- 20 cartes "chiffre" (2 séries numérotées de 1 à 10)
- 20 cartes "quantité"
- 1 notice

2**Préparation**

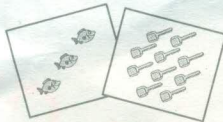
- Détacher les cartes et séparer les cartes "chiffre" et les cartes "quantité" en deux petits tas.
- Selon le nombre de joueurs, chacun prend 1 ou 2 planches qu'il pose devant lui.

3**Le loto des chiffres**

- Prendre toutes les cartes "chiffre", les retourner, face cachée sur la table, et bien les mélanger.
 - Le joueur le plus âgé commence. Il tire une carte et la montre à tous les joueurs.
 - Le joueur qui possède la planche sur laquelle figure ce chiffre réclame la carte et la pose sur sa planche, à l'endroit qui convient.
- Si personne ne réclame la carte, elle est remise dans la pioche.
- Puis, c'est au tour du joueur suivant de piocher une carte.
 - La partie prend fin dès qu'un joueur a complété sa ou (ses) planche(s); il est déclaré vainqueur.

**4****Le loto des quantités**

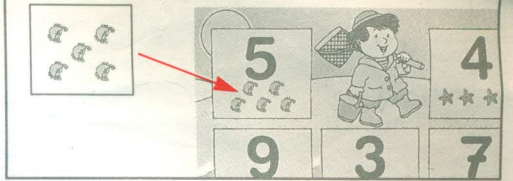
- Prendre toutes les cartes "quantité", les retourner, face cachée sur la table, et bien les mélanger.
- Le joueur le plus âgé commence. Il tire une carte et la montre à tous les joueurs.



- Le joueur qui possède la planche sur laquelle figure l'image correspondante réclame la carte et la pose sur sa planche à l'endroit qui convient.



exemple :



- Si personne ne réclame la carte, elle est remise dans la pioche.
- Puis, c'est au tour du joueur suivant de piocher une carte.
 - La partie prend fin dès qu'un joueur a complété sa ou (ses) planche(s); il est déclaré vainqueur.

5**Le jeu des mariages**

- Cette variante se joue avec l'ensemble des cartes. Les planches sont laissées de côté.
 - Toutes les cartes sont retournées, face cachée, et bien mélangées.
 - Chaque joueur pioche un certain nombre de cartes et les place devant lui :
 - à 2 joueurs : 10 cartes chacun
 - à 3 joueurs : 6 cartes chacun
 - à 4 joueurs : 5 cartes chacun
- Les cartes restantes constituent la pioche.
- Le premier joueur essaye d'associer une carte "chiffre" à une carte "quantité",
 - soit dans son propre jeu
 - soit en associant une de ses cartes à une carte d'un autre joueur.

Dès qu'il réunit ainsi deux cartes, il les prend devant lui et rejoue autant de fois qu'il peut le faire.

