

# JEUX DE VOYAGES MAGNÉTIQUES

jeux et suspense

6 en 1



Touché coulé - Course automobile - TIC TAC TOE - De haut en bas - Football - Ludo



## **JEUX DE VOYAGES MAGNETIQUES « 6 EN 1 » (BREMEL s.d.)**

**Matériel nécessaire** : Course automobile : plan de jeu + 4 pions + 1 dé  
De haut en bas (= échelles et serpents) : plan de jeu + 4 pions + 1 dé  
Football : plan de jeu + 2 pions (1 bleu et 1 rouge) + 1 dé  
Ludo (= petits chevaux) : plan de jeu + 4 x 4 pions + 2 dés  
Touché-coulé : plan de jeu (+ petit) + 8 « bateaux » (longueur 3 cases)  
+ cache de séparation + 24 ronds noirs + papier pour noter les coups.  
Tic tac toe : plan de jeu (+ petit) + 5 X + 5 O  
Règles pour chacun de ces 6 jeux.

**Course automobile** (2 à 4 joueurs). Chaque joueur prend un pion de couleur différente comme « auto ».  
Les autos sont disposées sur la ligne de départ.  
Quand c'est son tour, le joueur lance le dé et avance d'un nombre correspondant de cases.  
S'il fait 6, il peut rejouer. S'il s'arrête sur 1 case marquée, il lui faut suivre les instructions inscrites sur le terrain.  
Le vainqueur est celui qui atteint en premier la ligne d'arrivée.

**De haut en bas** (2 à 4 joueurs) Début à la case 1 – Arrivée à la case 100  
On jette le dé dans le sens des aiguilles d'une montre et on avance son pion du nombre de cases indiqué par le dé. Quand le pion s'arrête sur une gueule de serpent, il est « avalé » et doit retourner au bout de la queue respective ! Si on s'arrête au pied d'une échelle, on peut immédiatement l'escalader jusqu'en haut.  
Le vainqueur est celui qui atteint en premier la case 100.

**Football** (2 à 4 joueurs) Chaque joueur choisit une couleur et fait bouger son pion (1 bleu ou 1 rouge) vers la porte (= goal) adverse dans le sens des aiguilles d'une montre du nombre de cases indiqué par le dé.  
Bouger selon les instructions figurant sur le terrain.  
Le nombre exact de points doit être obtenu pour le dernier mouvement (au goal).

**Touché – coulé** (2 joueurs)  
Les navires sont disposés sur les cases. Ils peuvent être placés horizontalement, verticalement ou en diagonale. Il doit y avoir entre deux navires au moins une case libre dans chaque direction.  
Chaque joueur dispose de 3 tirs successifs sur les navires de son adversaire.  
Il prend note des tirs qu'il effectue sur les navires de son adversaire. Il faut marquer le terrain avec un axe horizontal et vertical, par exemple 19, A 10, etc.  
Son adversaire répond « EAU » quand le tir atteint une case non occupée par un pion, « TOUCHE » quand le tir atteint une case occupée par un navire (marquer la case frappée avec un petit aimant noir) et « COULE » quand est touchée une case sur laquelle se trouve un pion représentant un navire ou la dernière partie d'un navire.  
Le vainqueur est celui qui envoie par le fond tous les navires de son adversaire avec le plus petit nombre de tirs.  
En cas d'égalité, le match est déclaré nul.

**Tic tac toe** (2 joueur)  
Le joueur qui débute prend 5 pions en forme de X. Les joueurs posent alors à tour de rôle un pion sur le plateau.  
Le premier à avoir disposé 3 de ses pions en rang, horizontalement, verticalement ou en diagonale, a gagné.

**Ludo** (2 à 4 joueurs) Chaque joueur dispose de 4 pions de la même couleur. Avant de commencer, les joueurs posent leurs pions sur leurs bases de départ respectives (de même couleur) en dehors de la croix. Puis ils jettent à tour de rôle les 2 dés. Le premier à obtenir un double six, peut mettre l'un de ses pions sur sa case de départ, relancer les dés et faire avancer son pion dans le sens des aiguilles d'une montre, du nombre de cases décidé par les dés. Après chaque double six, le joueur peut lancer à nouveau les dés. Si un pion du joueur est encore à l'extérieur, il doit, en cas de double six, être obligatoirement introduit dans le jeu.  
Chaque joueur essaie de faire tourner le plus vite possible ses pions autour du terrain et de les faire parvenir dans leurs 4 cases de destination disposées en colonne. Il doit atteindre ces cases en faisant aux dés les chiffres exacts requis. Au Ludo, les points des deux dés peuvent être répartis sur deux pions. La personne ayant obtenu, par exemple, 3 et 4 aux dés, peut soit faire avancer l'un de ses pions de 3 cases et un autre de 4 cases, soit faire avancer un seul pion de 7 cases. Il est possible de sauter par-dessus ses propres pions et par-dessus les pions de son adversaire.  
Celui qui met son pion sur une case déjà occupée par un pion adverse peut sortir ce dernier du jeu. Le pion sorti retourne à sa base et doit repartir à zéro. Les cases déjà occupées par un pion ne doivent pas être occupées par des pions de même couleur.