

A la tarte!

Jeux
puell

Un jeu de A. Pfeifer
Jeu Ravensburger No 00 638 0
Maquette: E. Diel

Un jeu de rapidité et d'adresse
pour 3 à 5 joueurs à partir de 5 ans.

Contenu: 5 tartes-puzzles
5 dés
4 jetons
1 règle du jeu



But du jeu

Voici la savoureuse tarte pour laquelle tous les dés vont être lancés. Celui qui saura réagir très rapidement et qui aura réuni en premier les neuf éléments de sa tarte, remporte la partie.

Préparation

Avant la toute première partie, détachez soigneusement tous les éléments des tartes sur les planches prédécoupées. Chaque tarte se compose de neuf éléments différents, marqués de 1 à 8. Le neuvième élément ne porte pas de chiffre et représente toujours le morceau du milieu. Grâce aux chiffres, vous pouvez voir rapidement quels sont les morceaux qui vous manquent.

Sur un de ces jetons. En outre, les joueurs ne peuvent prendre le jeton qu'avec la main avec laquelle ils ont lancé leur dé. Parmi les joueurs, il y en aura toujours un qui va se retrouver sans jeton. Ceux qui ont été rapides et qui ont pu attraper un jeton de bois, reçoivent un élément de leur tarte. Mais il leur en manque encore huit.

Ensuite, vous replacez les jetons de bois au milieu de la table. Au nouveau signal de départ, relancez vos dés afin d'attraper les morceaux de tarte tant convoités.

Fin de la bataille de tartes à la crème

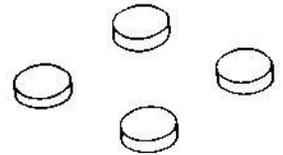
La partie se termine lorsqu'un joueur a réuni les neuf éléments de sa tarte. Le premier qui y parvient, remporte la partie, et nous espérons qu'il recevra en récompense une grosse part de gâteau pour avoir réagi avec autant de rapidité.

© 1991 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Disposez les morceaux de tarte de préférence au bord de la table de manière à pouvoir utiliser le centre pour lancer vos dés.

Ensuite, vous tirez au sort la personne qui se chargera de la distribution des morceaux de tarte.

Au milieu de la table, on place les jetons de bois à 10 cm l'un de l'autre, leur nombre devant être, toujours inférieur d'une unité au nombre de joueurs présents.



Chacun des joueurs reçoit un dé. Cinq des côtés sont vides, la tarte ne figurant que sur un seul côté. C'est ce côté-là qui compte le plus!

Avant la partie, convenez de l'endroit où vous mettrez la main dont vous ne vous servirez pas pour lancer votre dé (dans le dos ou sous la table par ex.). La main avec laquelle vous jouez ne doit en aucun cas se trouver déjà au-dessus du centre de la table.

Et maintenant, à vous de jouer: à vos dés, que la bataille de tartes à la crème commence!

Règle du jeu



Au signal de départ, vous commencez tous à lancer vos dés, et ce sans interruption.

Vous le faites jusqu'à ce que l'un d'entre vous fasse tomber son dé sur le côté où est dessinée la tarte. Ce dernier devra alors vite crier «à la tarte». Les autres s'arrêtent aussitôt de lancer leur dé et tous se précipitent sur les jetons de bois qui se trouvent au milieu de la table. Chacun essaie d'attraper

A la tarte!

Rapidité et adresse feront gagner de belles parts de tartes

