

SET SPÉCIAL

JEUX 8 EN 1

Avec le set spécial de jeux 8 en 1 tu pourras jouer à une sélection des meilleurs jeux classiques avec tes personnages préférés.

Composants

6 plateaux de jeu (numérotés de 1 à 6)
82 petits pions de personnages (10 de chaque et 22 pions supplémentaires de chacun d'entre eux)
4 pions moyens de quatre personnages (1 de chaque)
24 grands pions de deux personnages (12 de chaque)
24 cartes de 6 personnages (4 de chaque)
1 dé

• LE JEU DE L'OIE

2-6 joueurs - À partir de 4 ans - Durée : 15 minutes (environ)

Composants : 1 plateau de jeu de l'oie (n° 2), 1 petit pion de personnage par joueur, 1 dé

But du jeu : Être le premier à arriver à la fin du parcours.

Préparation : Chaque joueur choisit un pion de personnage et le place sur la case départ. Tous lancent une fois le dé et celui qui obtient le score le plus élevé commence. Après, le tour passe vers la gauche.

C'est parti : Tour à tour, les joueurs lancent le dé et font avancer leur pion selon le numéro indiqué. En tombant sur certaines cases spéciales, les effets suivants doivent être appliqués :

Cases 5/9/14/18/23/27/32/36/41/45/50/53/59 : en tombant sur l'une de ces cases, le pion avance jusqu'à la case suivante de la série et le joueur joue à nouveau.

Cases 6/12 et 26/55 : en tombant sur l'une de ces cases, le pion avancera obligatoirement jusqu'à la forme qui fait la paire. Ceci s'applique dans les deux sens, et peut obliger à reculer si le pion tombe sur la plus avancée.

Cases 19, 31, 44 et 54 : le pion qui tombe sur l'une de ces cases perd un tour.

Case 60 : le pion qui tombe sur cette case retourne obligatoirement à la case départ.

Fin du jeu : Le premier joueur à arriver à la case finale du parcours avec un lancer exact est le gagnant de la partie. Si, en arrivant à la case finale, il reste des points de mouvement à compter, le pion «rebondit» et les points restants devront être comptés vers l'arrière.

• L'ESCALIER

2-6 joueurs - À partir de 4 ans - Durée : 15 minutes (environ)

Composants : 1 plateau de jeu (n° 3), 1 pion moyen de personnage par joueur, 1 dé

But du jeu : Être le premier à arriver à la fin du parcours.

Préparation : Chaque joueur choisit un pion de personnage et le place sur la case départ. Tous lancent une fois le dé et celui qui obtient le score le plus élevé commence. Après, le tour passe vers la gauche.

C'est parti : Tout à tour, les joueurs lancent le dé et font avancer leur pion selon le numéro indiqué sur le dé et en suivant l'ordre des cases. Lorsqu'un joueur sort un 6, il rejoue, mais s'il sort trois 6 de suite, il doit retourner à la case départ.

En tombant sur certaines cases spéciales, les effets suivants doivent être appliqués :

Cases 2/17, 7/20, 25/40 et 34/48 : en tombant sur la case la plus basse de chacune de ces paires, le pion avance jusqu'à la case supérieure. Cet effet n'est appliqué qu'en sens ascendant.

Cases 22/10, 30/15, 25/40 et 44/38 : en tombant sur la case supérieure de chacune de ces paires, le pion recule à la case inférieure. Cet effet n'est appliqué qu'en sens descendant.

Fin du jeu : Le premier joueur à arriver à la case finale du parcours est le gagnant de la partie. À ce jeu il n'est pas nécessaire d'arriver à la fin avec un lancer exact.

• LE JEU DES PERSONNAGES

2-6 joueurs - À partir de 5 ans - Durée : 10 minutes (environ)

Composants : 24 cartes de 6 personnages (4 de chaque personnage)

But du jeu : Être le joueur qui complètera le plus de personnages et en distribuer quatre à chaque joueur. S'il reste des cartes, faire un tas et le déposer au centre de la table.

Préparation : Mélanger toutes les cartes de personnages et en distribuer quatre à chaque joueur. S'il reste des cartes, faire un tas et le déposer au centre de la table.

Le joueur le plus jeune est celui qui commence.

C'est parti : Lorsque son tour arrive, un joueur peut demander une carte de personnage au joueur qu'il veut. Il peut, pour cela, utiliser le nom du personnage ou la couleur du bord de la carte.

Si le joueur interrogé possède une carte du personnage demandé, il doit la donner au premier joueur qui peut continuer à jouer et demander une autre carte à qui il veut. Si un joueur n'a pas la carte demandée, celui qui l'a demandée en pioche une dans le tas, s'il en reste, sinon, il passe son tour.

Lorsqu'un joueur arrive à rassembler dans son jeu les 4 cartes d'un même personnage, il les montre et les étale devant lui en composant l'image du personnage.

Fin du jeu : Le jeu finit lorsque tous les personnages ont été complétés. Le joueur qui en a composé le plus gagne.

En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a complété le premier son personnage.

• JEU DES PETITS CHEVAUX

2-4 joueurs - À partir de 6 ans - Durée : 30 minutes (environ)

Composants : 1 tablero de parchís (n° 1), 4 fichas pequeñas de personaje por jugador, 1 dado

But du jeu : Être le premier à arriver avec ses quatre pions au centre du plateau.

Préparation : Chaque joueur prend 4 pions de personnages et en place 3 sur le box du plateau de la couleur correspondante et un sur sa case de départ. Tous lancent une fois le dé et celui qui obtient le score le plus élevé commence. Après, le tour passe vers la gauche.

C'est parti : Lorsque son tour arrive, le joueur lance le dé et avance l'un de ses pions en jeu autant d'espace qu'indiqué par le dé, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. S'il n'a aucun pion hors de son box, son tour passe. Lorsqu'un pion sort du box, le joueur peut sortir un pion de son box et le placer sur sa case de départ. S'il a déjà deux pions de sa couleur sur la case, il ne peut pas en sortir un troisième. S'il y a déjà un de ses pions et un autre, d'une autre couleur, il peut sortir un de ses pions et éliminer celui de l'autre couleur qui complètera comme «mangé». S'il y a deux pions de couleurs différentes, le premier arrivé sera celui qui sera éliminé.

Chaque fois qu'un joueur sort un 6, il peut rejouer. Mais s'il sort trois 6 de suite, le dernier pion qu'il aura bougé retournera à son box. Lorsque tous les pions d'un joueur sont en jeu, chaque fois qu'il sort un 6 il avancera de 7 cases.

Si deux pions d'une même couleur coïncident sur une même case, ils font barrage et aucun autre pion ne peut passer ni tomber sur cette case. Si le propriétaire de la barrière sort un 6, il est obligé de bouger l'un des pions qui la composent.

Si un pion tombe sur une case occupée par le pion d'un autre joueur, le pion qui se trouve sur cette case sera «mangé» et retournera à son box. Lorsqu'un pion est mangé, le joueur qui l'a mangé avance de 20 cases avec l'un de ses pions. Si un pion se trouve à un endroit sûr, il ne peut pas être mangé.

En terminant le parcours et en arrivant au début du couloir correspondant à leur couleur, les pions s'emprunteront jusqu'à l'arrivée. Lorsque le pion atteint l'arrivée, le joueur avance un autre de ses pions de 10 cases. Si le pion n'atteint pas exactement l'arrivée avec un lancer, il «rebondit» et recule le nombre de cases en trop.

Fin du jeu : Le premier joueur qui atteint l'arrivée avec ses quatre pions a gagné la partie. Les autres continuent à jouer pour voir qui est deuxième et troisième.

• LES CHATS ET LA SOURIS

2 joueurs - À partir de 6 ans - Durée : 10 minutes (environ)

Composants : 1 plateau de jeu (n° 5), 5 grands pions de personnages (4 identiques qui seront les chats et un différent qui sera la souris)

But du jeu : Les chats doivent essayer de coincer la souris de telle sorte qu'elle ne puisse plus bouger tandis que la souris essaiera de passer à travers les mailles du filet pour s'échapper.

Préparation : Placer le plateau de façon à laisser un coin avec une case de couleur claire à droite de chaque joueur.

Le joueur qui joue avec les chats place un de ses pions sur chacune des cases de couleur claire de la rangée qui se trouve devant lui. Celui qui joue avec la souris place le sien sur la case de couleur claire qu'il voudra, du côté opposé du plateau.

La souris commence à jouer.

C'est parti : Lorsqu'arrive son tour, le joueur chat peut déplacer un de ses pions vers un espace vide en diagonale, en se déplaçant

toujours sur les carrés les plus clairs. Les chats se déplacent toujours vers l'avant et ne peuvent jamais reculer. Le joueur qui déplace la souris le fait de la même façon que les chats mais il peut choisir d'avancer ou de reculer pour essayer d'échapper aux chats. Aucun pion ne peut sauter par-dessus l'autre.

Fin du jeu : Le jeu termine par la victoire de la souris si elle arrive à échapper au chat le plus en arrière. Les chats gagnent s'ils arrivent à coincer la souris de façon à ce qu'elle ne puisse plus bouger.

• DAMES CHINOISES

2-6 joueurs • À partir de 6 ans • Durée : 20 minutes (environ)

Composants : 1 plateau de jeu (n°6), 10 petits pions de personnages par joueur

But du jeu : Être le premier à traverser le plateau avec tous ses pions.

Préparation : Chaque joueur place ses pions sur les points de l'un des triangles de l'étoile du plateau. Dans la mesure du possible, les joueurs placent leurs pions sur des pointes en face les unes des autres sauf s'il y a trois joueurs qui, dans ce cas, prendront des positions alternées. Une fois le plateau préparé, tirez au sort celui qui va commencer et le tour passe vers la gauche.

C'est parti : Tour à tour, les joueurs déplacent l'un de leurs pions vers la position adjacente. Si cette position est occupée par un autre pion (lui appartenant ou d'un adversaire) et que la case suivante est vide, il peut sauter par-dessus pour avancer de deux positions en un seul mouvement. Sauter par-dessus un pion ne l'élimine pas du jeu. Un pion peut enchaîner plusieurs sauts si la position des pions le permet. Pour enchaîner des mouvements, il doit toujours exister un espace vide entre les pions sautés.

Fin du jeu : Le jeu finit lorsqu'un joueur arrive à placer tous ses pions sur le triangle opposé à celui où il a commencé.

• LES DAMES

2 joueurs • À partir de 6 ans • Durée : 15 minutes (environ)

Composants : 1 plateau de jeu (n°5), 24 grands pions de personnages (12 identiques par joueur)

But du jeu : Éliminer tous les pions de l'adversaire ou immobiliser tous ceux qui lui restent en jeu.

Préparation : Placer le plateau de façon à laisser un coin avec une case de couleur claire à droite de chaque joueur.

Chaque joueur place ses pions sur les cases claires des trois premières rangées devant lui.

Tirer ensuite au sort qui va commencer.

C'est parti : Tour à tour, les joueurs déplacent leurs pions pour essayer d'arriver à prendre ceux de l'adversaire ou éviter que les leurs ne soient pris.

Les pions se déplacent toujours en diagonale et vers l'avant.

Si un pion trouve un pion adversaire sur une case contiguë en diagonale et que la case suivante est vide, il peut sauter par-dessus ce pion jusqu'à la case vide, prendre le pion et le retirer du plateau. Si, après avoir sauté, le pion se retrouve à nouveau dans la même situation, il peut à nouveau sauter par-dessus le suivant et le retirer également du jeu.

Il est obligatoire de capturer quand l'occasion se présente. Si un pion peut capturer un pion de l'adversaire et le joueur ne le voit pas et en déplace un autre sans le capturer, l'adversaire peut le «souffler». C'est à dire qu'il peut le prendre sur le damier et l'éliminer directement du jeu en disant «souffler n'est pas jouer».

Si un joueur parvient à arriver de l'autre côté du plateau avec l'un de ses pions, ce pion se transforme en dame, ce qui est indiqué en plaçant un des pions éliminés sur ce dernier pour le «couronner».

Une dame capture de la même façon que les pions mais elle peut se déplacer sur autant de case qu'elle le veut, en diagonale et d'un seul coup. Le joueur peut avoir autant de dames en jeu qu'il n'arrivera à en couronner. La prise est également obligatoire pour les dames qui peuvent donc aussi être «soufflées».

Fin du jeu : Le jeu termine lorsque toutes les pièces d'un joueur ont été capturées, lorsqu'il ne peut plus en bouger aucune ou s'il décide d'abandonner la partie.

• LE SOLITAIRE

1 joueur • À partir de 8 ans • Durée : 10 minutes (environ)

Composants : 1 plateau de jeu (n°4), 32 petits pions de personnages

But du jeu : Éliminer tous les pions du plateau sauf un.

Préparation : Placer un pion sur chacune des cases du plateau sauf celle du milieu qui doit rester libre.

C'est parti : Le joueur peut déplacer n'importe quel pion sur le plateau à l'horizontale ou à la verticale. La seule condition est de le faire en sautant par-dessus un autre qui ait une case vide derrière lui en direction du saut. Le pion sauté est éliminé et retiré du plateau. Le joueur peut changer de pion après chaque mouvement. Le secret du jeu consiste à jouer en laissant toujours la possibilité de sauter avec un autre pion, dans la mesure où, dans le cas contraire, le jeu sera bloqué.

Fin du jeu : Le jeu termine lorsqu'il n'est plus possible de bouger aucun pion parce qu'aucun ne peut sauter par-dessus l'autre.

Si le joueur arrive à ne laisser qu'un seul pion sur le tablier il aura terminé le solitaire. Les joueurs les plus expérimentés arrivent à ce que le dernier finisse au centre du plateau.