

RÈGLES DE JEU

Ce jeu animé, pour grands et petits, se joue avec 2 à 6 joueurs dont l'un d'eux conduit le jeu.

Le meneur de jeu prend le godet et le dé et les autres joueurs choisissent chacun un cône. La rondelle est placée au milieu de la table et les joueurs y déposent chacun leur cône en tenant la ficelle bien serrée entre le pouce et l'index. Le meneur prend le godet avec le dé, l'agite et le retourne sur la table.

manière 1 (la plus simple)

Le principe du jeu est que le dé jeté, les joueurs retirent précipitamment leur cône en tirant la ficelle ou le laissent en place selon que les points jetés forment un nombre pair ou un nombre impair. C'est le meneur de jeu qui décide s'il faut retirer les cônes à pair ou à impair. Dès le dé jeté le meneur soulève le godet pour bien montrer le nombre de points.

Mettons qu'il ait décidé 'retirer par nombre pair'. Dès que le dé marque un nombre pair de points les joueurs tirent leur ficelle pour échapper aux mains du meneur qui essaie de s'emparer des cônes attardés sur la rondelle. Pour chaque joueur pris en retard le meneur note un point de pénalisation (-1). Mais si le dé marque impair les joueurs doivent laisser leur cône en place. Chaque joueur qui se trompe et retire son cône est également pénalisé (-1). Mais si c'est le meneur qui se trompe en s'emparant à tort des cônes sur la rondelle, les propriétaires de ces cônes ont une note de récompense (+1).

manière 2 (plus difficile)

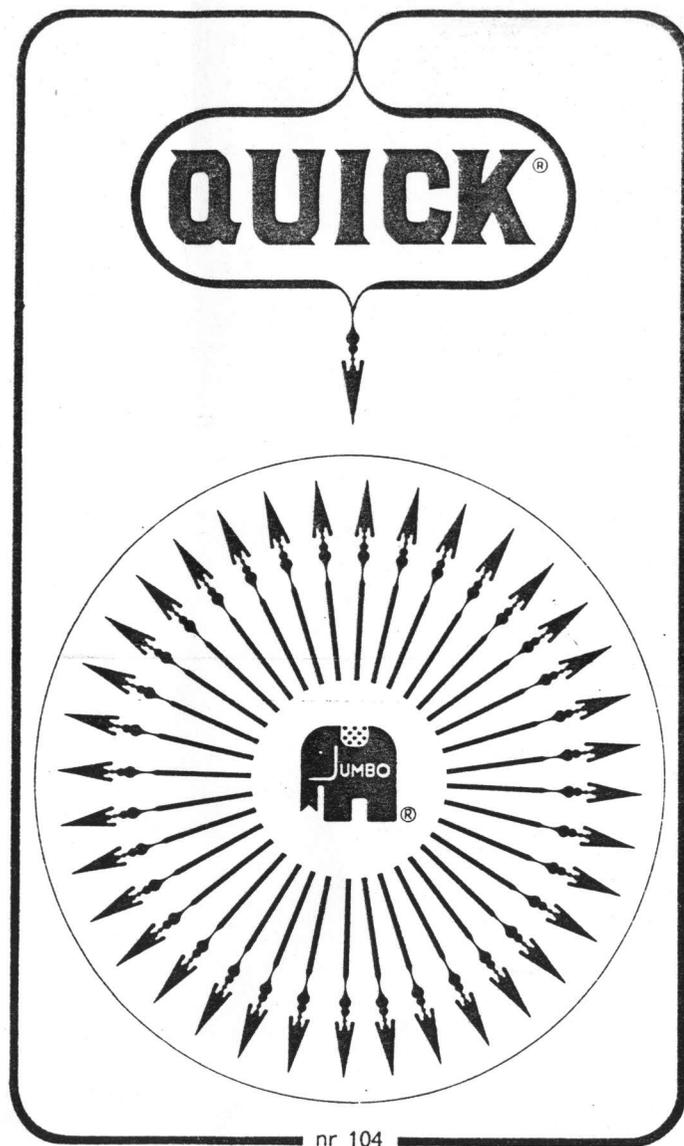
Au lieu de dire 'pair' ou 'impair' le meneur de jeu peut aussi citer 1 à 3 nombres, par exemple 'retirer à 1, 4 et 6' et 'laisser en place à 2, 3 et 5'. Ou 'retirer à 2 et 5' et 'laisser à 1 et 4'. Si le dé marque un nombre de points autre que les nombres convenus (dans ce cas 3 ou 6) le tour ne compte pas et on ne distribue ni pénalités ni récompenses.

manière 3 (pour les plus petits)

Pour les plus petits qui ne savent pas encore compter, il y a le dé de couleur. Le meneur indique la couleur à laquelle les cônes doivent filer et celle où ils ne doivent pas bouger. Si le dé tombe avec le côté blanc au-dessus le tour ne compte pas.

Celui qui a atteint un nombre déterminé de pénalités est éliminé. Le gagnant est celui qui reste en dernier joueur à côté du meneur de jeu.

On peut aussi désigner comme gagnant celui qui a atteint le premier un certain nombre de récompenses. Le jeu est alors terminé et on recommence avec un autre meneur.



nr 104

reg. trade-mark nr. 185.909