



Jeux Ravensburger No. 00 708 0
Dessin: Hermann Wernhard
Un assortiment de jeux pour enfants
de 3 à 8 ans.

Contenu:

2 plans imprimés sur les deux faces
20 fleurs stylisées multicolores
24 cartes illustrées
6 figurines
1 dé avec six couleurs

Cet assortiment de jeux a été composé pour les enfants qui ne vont pas encore à l'école.

Il permet aux petits enfants d'apprendre les principes du jeu en commun, car les règles sont très simples, chaque partie ne dure pas longtemps mais reste cependant amusante et passionnante. Même les enfants de 3 ans ont la possibilité de gagner, contre des plus âgés, car il leur suffit de s'orienter selon les couleurs et les images.

Les «4 premiers jeux» ont des plans conçus différemment, de manière à augmenter la difficulté d'un jeu à l'autre.

Le plus facile est le **jeu des oiseaux**: Chaque joueur possède ici sa propre ligne droite. Il peut avancer selon la couleur obtenue en jetant le dé. Le gagnant est celui qui atteint le nid le premier. Quelqu'un y a peut être placé quelque chose à gagner? Ce jeu est destiné surtout aux enfants de 3 ans, sa durée est particulièrement courte.

Dans le «**jeu des fleurs**», chaque enfant dispose de sa plate-bande qu'il s'agit de garnir avec les fleurs qui conviennent, en jetant la couleur appropriée avec le dé.

Le «jeu de fleurs», peut être complété pour les enfants un peu plus âgés, par une règle comportant le «pot de la chance», ce qui lui confère un attrait supplémentaire, car on peut prendre

Règle originale
Saisie : Pigeon vole
Mise en ligne : François Haffner
Janvier 2009

des points aux autres joueurs et gagner ainsi plus facilement.

Dans le «**jeu avec le château**», tous les enfants doivent parcourir le même chemin en colimaçon. Ceci offre déjà des difficultés plus importantes. Les petits enfants se trompent facilement en déplaçant leur figurine sur les cases voisines du cercle, vers l'intérieur ou l'extérieur, au lieu de suivre correctement la piste.

Ce jeu comporte en supplément 12 cartes d'événement, par lesquelles on peut aussi bien devoir avancer que reculer. Il arrive aussi qu'il faille recommencer tout au début.

Le «**jeu des saucisses**» a le plan le plus compliqué. Les joueurs ont ici le droit de déplacer leur figurine de tous les côtés, selon la situation se présentant sur le jeu. Par ailleurs, on a le droit de chasser un autre joueur quand on arrive sur sa case. Celui qui joue habilement, avec un peu de chance en jetant le dé, peut gagner le plus grand nombre de «saucisses» (cartes qui les représentent) et est le gagnant.



Règles du jeu

Jeu des oiseaux

Un jeu de dé ayant des couleurs différentes, pour 2 à 6 enfants à partir de 3 ans.

Contenu:

1 Plan du jeu

6 figurines

1 dé ayant six couleurs différentes.

Préparatifs:

Ce jeu devient beaucoup plus intéressant et passionnant quand on place un petit gain dans le nid. Chaque joueur choisit une figurine et la place devant la première case d'une piste du jeu. Le premier joueur qui jette la couleur blanche avec le dé doit commencer.

1ère règle

Les joueurs jettent le dé à tour de rôle. Chacun peut avancer selon la couleur obtenue. Mais seule la couleur blanche permet de parvenir dans le nid. Celui qui ne peut avancer avec la couleur obtenue doit passer son tour.

2ème règle

Ici, chaque joueur ne peut avancer que s'il obtient la couleur du point suivant,

avec le dé. On ne doit donc sauter aucun point de couleur. Celui qui jette le blanc ne doit donc avancer que d'un seul point. Pour passer du dernier point de couleur dans le nid, il faut jeter la couleur blanche.

Fin du jeu: le gagnant est celui qui atteint le nid le premier. Il reçoit le contenu du nid ou 5 bons points.

Jeu des fleurs

Un jeu de dé ayant des couleurs différentes, pour 2 à 4 enfants à partir de 4 ans.

Contenu:

1 plan du jeu

figurines

20 fleurs stylisées

1 dé ayant six couleurs différentes.

Préparatifs: chaque joueur choisit une plate-bande. Les fleurs stylisées sont placées dans le couvercle de la boîte.

Jeu: les joueurs jettent le dé de couleurs différentes à tour de rôle. Selon la couleur obtenue avec le dé, le joueur peut prendre une fleur stylisée et la poser sur la fleur de même couleur dans sa plate-bande. Quand la fleur est déjà occupée, il n'a pas le droit d'en prendre une autre. Le tour passe au suivant.

Celui qui jette la couleur verte n'a pas de chance, car il ne peut prendre aucune fleur.

Fin du jeu: Le gagnant est celui qui parvient le premier à recouvrir toutes les fleurs de sa plate-bande.

Élargissement du jeu: Jeu avec le «pot de la fortune»

Préparatifs: on peut élargir également le jeu des fleurs, en mettant un enjeu. Avant le début du jeu, on cherche un récipient servant de «pot de la fortune», que l'on remplit de «monnaie». Cette monnaie peut être représentée par des haricots, des boutons, de l'argent de jeu ou encore par des bonbons. Chaque joueur reçoit 10 «pièces de monnaie» au début de la partie.

Jeu: les joueurs jettent le dé à tour de rôle. Selon la couleur obtenue, le joueur prend une fleur stylisée et la pose sur la fleur de même couleur dans sa plate-bande.

Quand, au cours du jeu, un joueur jette à nouveau le bleu, par ex., il peut prendre une autre fleur bleue dans le couvercle de la boîte et la placer devant lui (ceci concerne aussi toutes les autres couleurs, à l'exception du vert).

Si, par la suite, un autre joueur ne trouve plus aucune fleur pour sa plate-bande dans le couvercle de la boîte, il doit acheter la fleur correspondante

située devant un autre joueur, avec une «pièce de monnaie».

Prise: quand un joueur jette à nouveau la couleur bleue (la fleur bleue de sa plate-bande étant déjà occupée) et ne trouve plus de fleur bleue dans le couvercle de la boîte, il a le droit de prendre une fleur bleue se trouvant devant un autre joueur (ceci concerne toutes les autres couleurs, à l'exception du vert).

Il est interdit de «prendre» dans les plates-bandes.

Celui qui jette le vert reçoit 3 «pièces de monnaie» du pot de la fortune.

Fin du jeu: Celui qui parvient le premier à occuper toutes les fleurs de sa plate-bande reçoit encore 10 «pièces de monnaie» du pot de la fortune. Chaque «pièce de monnaie» compte pour un point.

Le gagnant est celui qui obtient le plus grand nombre de points après quelques parties.

Le jeu avec le château

Un jeu de dé ayant couleurs différentes pour 2 à 6 enfants à partir de 4 ans.

Contenu:

1 plan du jeu
figurines

12 cartes d'événement représentant des animaux et des fleurs

1 dé ayant 6 couleurs différentes.

Préparatifs: chaque joueur choisit une figurine et la place sur la case de départ. Les cartes d'événement se posent à l'envers, en paquet, à côté du plan.

Jeu: Les joueurs jettent le dé à tour de rôle, en commençant par le plus jeune. La figurine est avancée selon la couleur obtenue avec le dé. Si l'on doit venir sur une case déjà occupée, la figurine qui s'y trouve est chassée et doit revenir à la case départ.

Cartes d'événement: si le dé indique la couleur blanche, le joueur doit prendre la carte d'événement située au-dessus du paquet. Il cherche l'image correspondante sur le plan du jeu et doit y placer sa figurine. De cette manière, on peut aussi bien avancer que reculer. Chaque joueur conserve les cartes d'événement qu'il a tirées.

Celui qui se trouve devant le château et obtient avec le dé une couleur en arrière doit revenir sur cette couleur.

Fin du jeu: Celui qui jette la couleur verte, avec le dé, et parvient ainsi le premier au but, a le droit d'entrer dans de château et devient le roi.

Elargissement du jeu:

Les cartes d'événement gagnées au cours du jeu comptent pour autant de points. Le roi reçoit également 5 points supplémentaires.

Le gagnant est celui qui a obtenu le plus grand nombre de points après un nombre de parties fixé à l'avance. Il est nommé empereur.



Jeu des saucisses

Un jeu de dé ayant des couleurs différentes, pour 2 à 4 enfants à partir de 6 ans.

Contenu:

1 plan du jeu
figurines

12 cartes représentant des saucisses

1 dé ayant 6 couleurs différentes.

Préparatifs: les 12 cartes sont placées sur les cases blanches du plan. Chaque joueur choisit une figurine et la place dans une corbeille à chien.

Jeu: les joueurs jettent le dé à tour de rôle. Celui qui obtient la couleur de la case située devant sa corbeille à chien a le droit de sortir et de placer la figurine sur le plan.

Il peut déplacer sa figurine en ligne droite, dans toute direction, c.-à-d. vers la droite ou la gauche, en avant ou en arrière. On ne doit pas déplacer les figurines en diagonale.

Chacun tente maintenant de gagner autant de cartes (ou de saucisses) que possible. Celui qui obtient la couleur blanche avec le dé tente de se déplacer directement vers une «carte à saucisse», du point qu'il occupe momen-

tanément. S'il y parvient, il peut conserver la carte. La figurine se place alors sur la case vide. On a alors le droit de passer sur des cases blanches déjà vides. Celui qui se trouve sur la case centrale jaune et obtient la couleur blanche en jetant le dé n'a pas de chance, car il ne peut atteindre aucune «carte à saucisse».

Si une figurine arrive sur une case déjà occupée, celle qui s'y trouve en est chassée et doit revenir à la niche. Son joueur est obligé de donner une «carte à saucisse» à celui qui vient occuper sa place.

S'il n'en possède pas, ce dernier n'a pas de chance. Il ne reçoit rien. Celui qui est retourné à la niche peut revenir dans le jeu avec chaque couleur.

Fin du jeu: le jeu est terminé lorsque toutes les cartes sont retirées du plan. Le gagnant est celui qui possède le plus grand nombre de cartes.

Si l'on joue plusieurs parties successives, on peut décompter un point pour chaque «carte à saucisse», que l'on additionne à la fin du jeu.