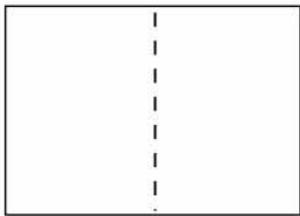
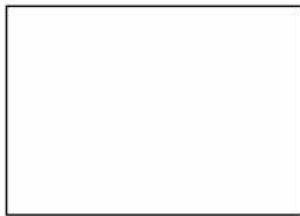
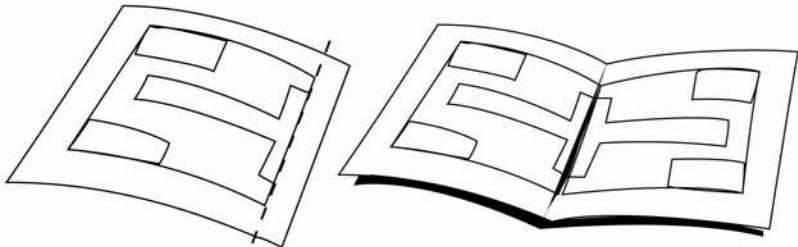


Cahier de Jeux

Le matériel :
Du papier, une paire de ciseaux, de la colle, tes crayons préférés.

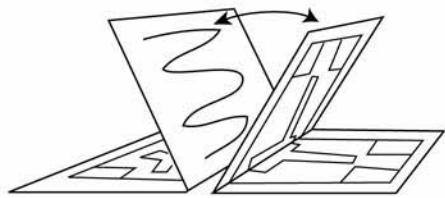


Prends des feuilles format A3 (29,7x42 cm)

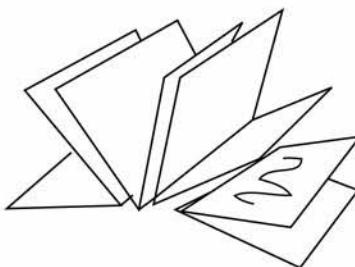


Plie - les en deux de manière à former deux A4 (21x29,7 cm)

Maintenant, imprime les pages de jeux. Evite de modifier la taille des jeux lors de l'impression pour ne pas avoir de problèmes lors du montage des pages. Découpe la bande blanche qui t'empêche de raccorder les deux pages d'un même jeu, puis colle les bord à bord sur la feuille A3, au niveau de la pliure centrale.

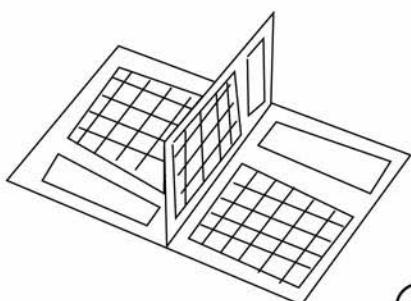


Quand tous tes jeux sont assemblés, colle chaque demi-feuille dos à dos.

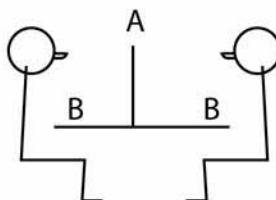


Puis répète cette dernière opération autant de fois que tu as de jeux à assembler.

Il ne te reste plus maintenant qu'à décorer la première et la dernière page restées blanches ... si tu n'as pas fait d'erreur ;) et à te munir de pions et de dés pour jouer.



Les jeux se jouent à plat sauf la bataille navale où la grille A est à la verticale et la B à l'horizontale.



Dernier conseil : Pour conserver tes jeux plus longtemps, tu peux les plastifier, la bataille navale en particulier. Tu pourras ainsi y jouer avec des feutres effaçables... à moins que tu ne préfères l'imprimer sur du papier magnétique ou bien y jouer avec des crayons de papier sur les grilles en noir et blanc... et maintenant amuse-toi bien !





tour
avance
giga dr

dejaise case 23
que monnaie le



Jeu de l'âne

lance le dé et aide Monsieur Cochon à rejoindre
son pion arrive sur une âne (case marquée d'un
âne à nouveau d'autant de cases qu'indiquées sur le dé.
Arriver sur la dernière case, sinon il recule d'autant de
cases en trop. Et surtout fais bien attention au beug !



62

Le beug t'a attrapé
mais il est si mignon,
fais un 6 et il te
libérera !

52

34

36

10

08

07

32

rejoue !

51

33



Le beug arrive !
Passe 2 tours dans le huis

Erace !!

une faim de 31
tourne case 17

05

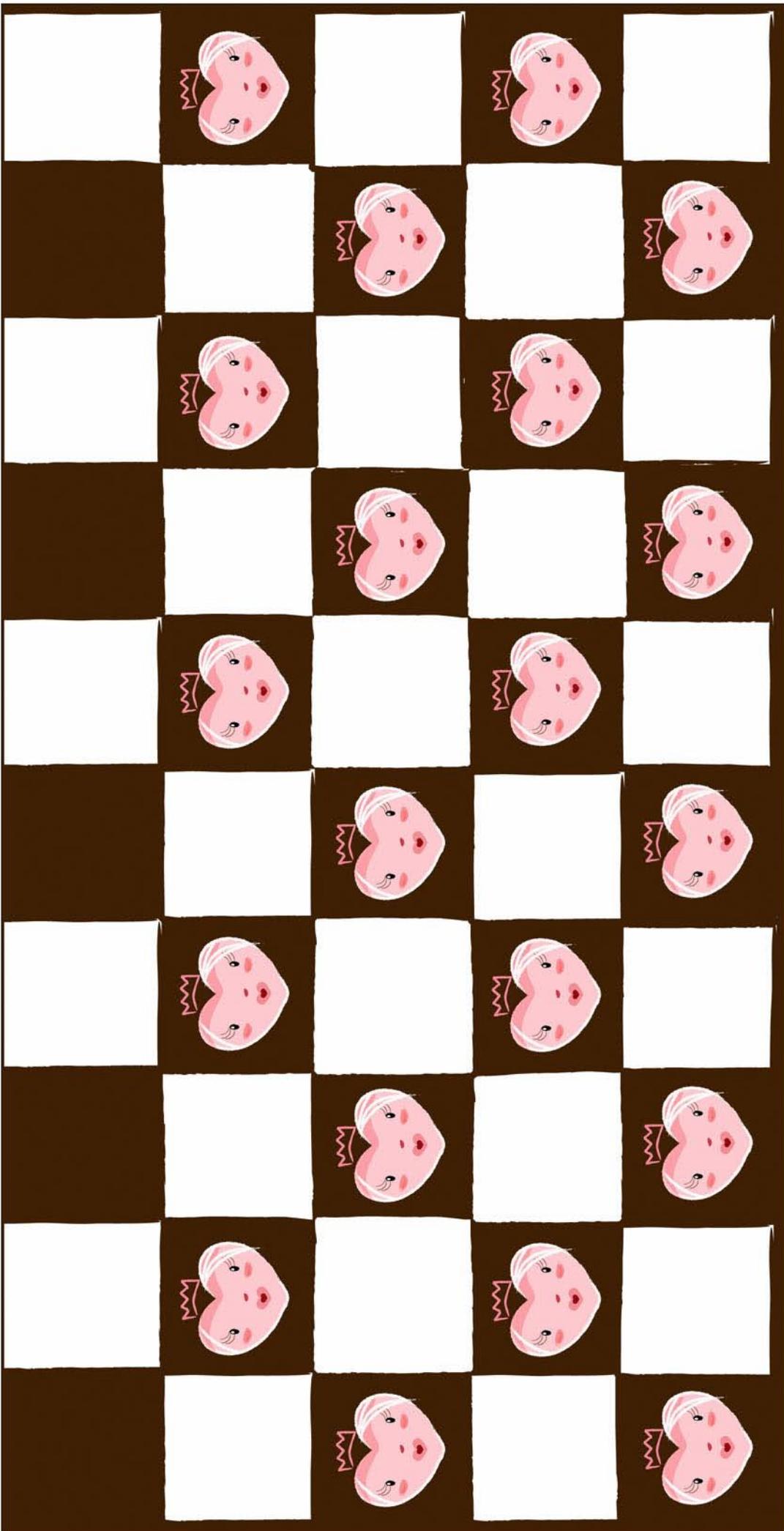
06



Tu as perdu ton pantalon,
tu passes ton tour pour le
retrouver

Tu fais un trou dans
ton pantalon, va dans
le tailleur case 16





La prise par un pion

Un pion peut en prendre un autre en sautant par dessus pour se rendre sur la case vide située derrière celui-ci. Le pion pris est retiré du jeu.

La prise peut également s'effectuer en arrière (P2).

La prise est obligatoire.

Si, après avoir pris un premier pion, vous vous retrouvez de nouveau en position de prise, vous devez continuer jusqu'à ce que cela ne soit plus possible.

Règles du jeu

Les pions blancs et noirs sont disposés sur quatre rangées de cases noires. Les joueurs jouent chacun à leur tour. Les blancs commencent toujours.

Le but du jeu est de capturer tous les pions adverses.

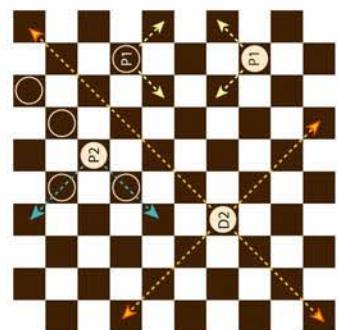
Si un joueur ne peut plus bouger, même s'il lui reste des pions, il perd la partie.

Chaque pion peut se déplacer d'une case vers l'avant en diagonale (P1).

Un pion arrivant sur la dernière rangée et s'y arrêtant devient une "dame".

Il est alors double c'est à dire que l'on pose dessus un deuxième pion de sa couleur.

La dame se déplace sur une même diagonale d'autant de cases qu'elle le désire, en avant et en arrière (D2).





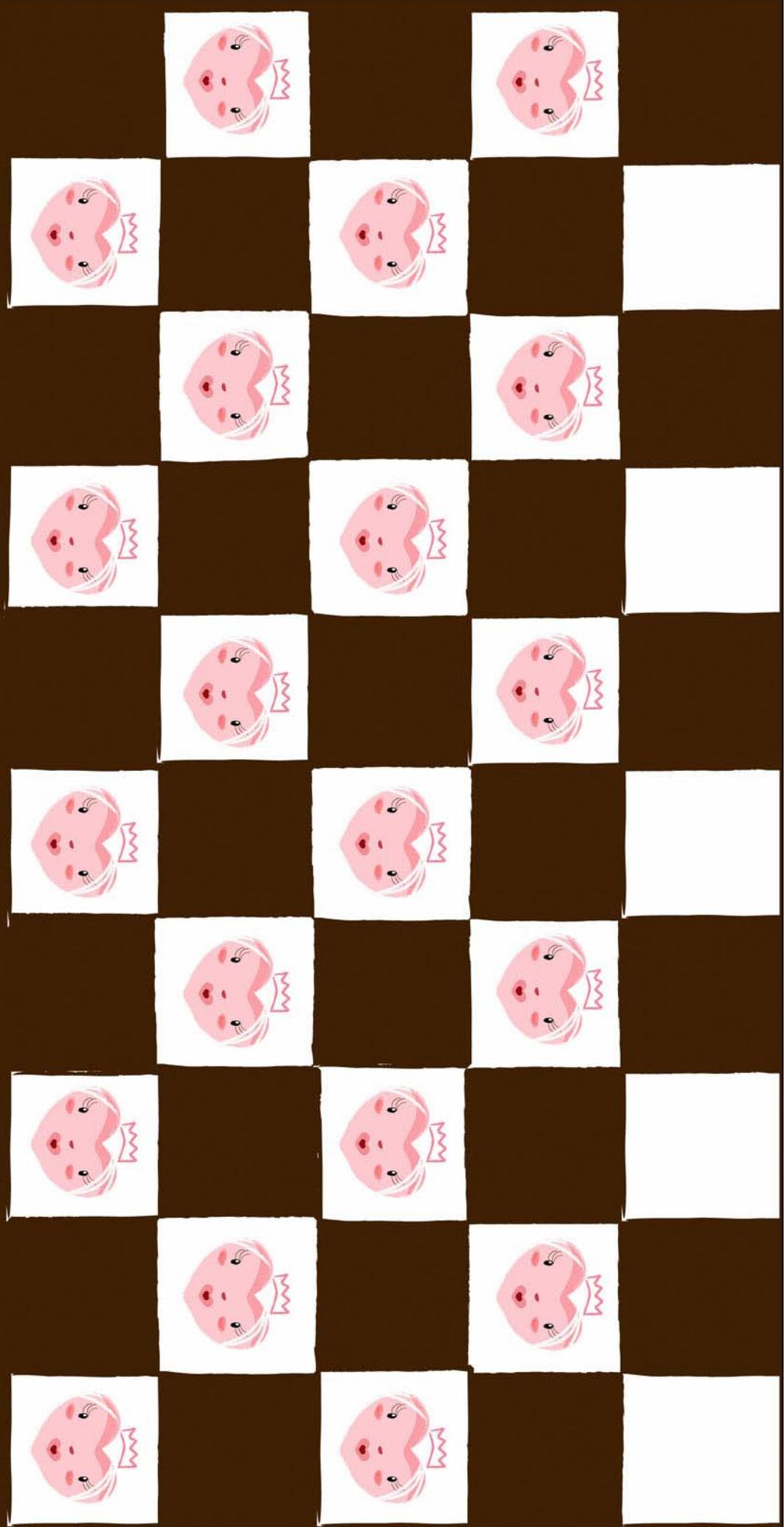
La prise majoritaire

Lorsque plusieurs prises sont possibles, il faut toujours prendre du côté du plus grand nombre de pions (P3). Cela signifie que si l'on peut prendre une dame ou deux pions, il faut prendre deux pions.

La prise par la dame

Puisque la dame a une plus grande marge de manœuvre, elle a aussi de plus grandes possibilités pour les prises.

La dame doit prendre tout pion situé sur sa diagonale (s'il y a une case libre derrière) et doit changer de direction à chaque fois qu'une nouvelle prise est possible.



On ne peut passer qu'une seule fois sur un même pion. En revanche, on peut passer deux fois sur la même case.

Dans l'exemple (D2), la dame blanche peut prendre 4 pions noirs et pourra s'arrêter, au choix, sur l'une des cases marquées d'une étoile.

La partie est déclarée nulle si aucun des deux joueurs ne peut prendre tous les pions adverses.





copyrights 2011 - hugoescargot.com
tous droits réservés - ce fichier est destiné à une
utilisation personnelle et ne peut-être vendu.



But du jeu
Faire le tour du plateau avec ses quatre abeilles et les ramener à la ruche.

Règles du jeu

Chaque joueur prend 4 pions de la même couleur et les place dans le champ de son choix. Le premier joueur qui fait 6 commence. Il place une abeille sur sa case départ, relance le dé et avance son abeille sur le plateau dans le sens des aiguilles d'une montre.

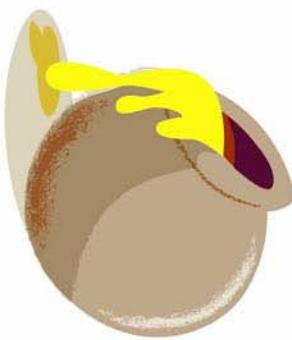
A chaque tour on relance le dé et on avance l'abeille de son choix d'autant de cases qu'obtenues au dé. Lorsqu'on fait un 6, on peut faire sortir une nouvelle abeille de son champ ou faire avancer une abeille qui est déjà sur le circuit. Dans les deux cas, on rejoue.

Si une abeille se trouve derrière une abeille adverse, elle ne peut pas la dépasser. Par contre, elle la renvoie dans son champ si elle se retrouve sur la même case.

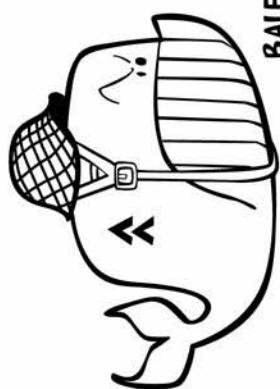
Quand une abeille se trouve derrière une autre abeille de son camp, elle ne peut pas non plus la dépasser, ni se trouver sur la même case. Quand une abeille a effectué un tour complet elle doit s'arrêter exactement sur la case située devant l'escalier numéroté qui mène à la ruche. Elle doit remonter marche par marche jusqu'au pot de miel.

Pour cela, elle doit obtenir à chaque fois le chiffre inscrit dans la case, et encore un 6 pour entrer dans la case, et encore un 6 pour entrer dans la ruche. Dans l'escalier, les abeilles ne peuvent ni se dépasser ni occuper la même case.

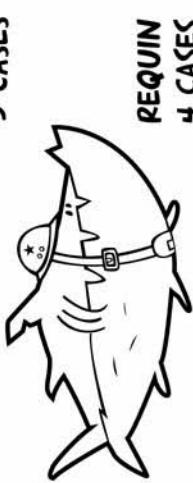




Grille B



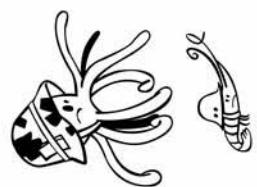
BALEINE
5 CASES



REQUIN
4 CASES



MÉROU
3 CASES



POULPE
3 CASES

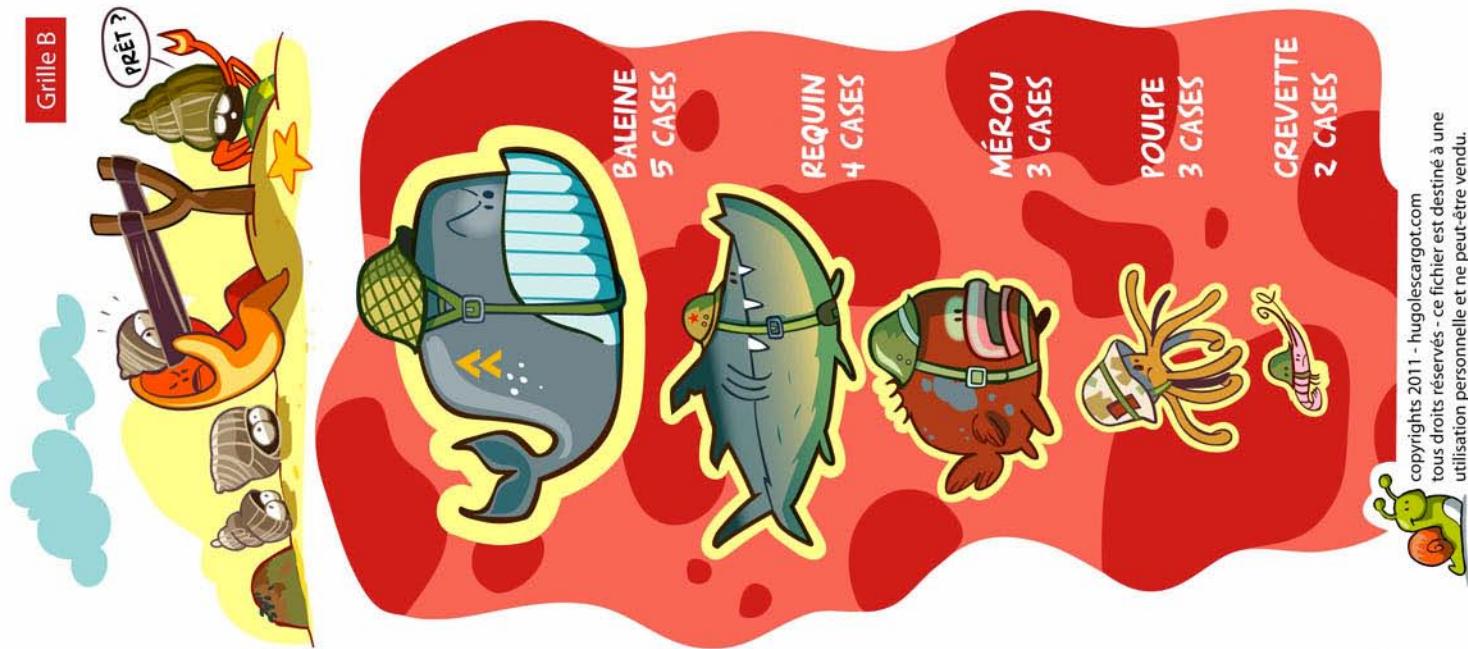
CREVETTE
2 CASES

1 2 - 3 4 5 6 7 8 9 10

D E F G H I J



Grille B



A	B	C	D	E	F	G	H	I	J

Grille B



copyrights 2011 - hugolescargot.com
tous droits réservés - ce fichier est destiné à une
utilisation personnelle et ne peut-être vendu.

Grille A

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									



3 Les habitants de la mer bleue et de la mer rouge ne sont jamais d'accord et règlent souvent leurs différends à coup de lance- bigorneaux.

Le but du jeu

Chacun des 2 joueurs tente à tour de rôle d'assommer les animaux de l'équipe adverse.

Préparatifs du jeu

Avant de commencer la partie, chaque joueur représente à l'aide de croix les animaux de son équipe sur la grille du haut (A). Il peut les placer horizontalement ou verticalement mais pas en diagonale. D'autre part, les joueurs doivent laisser un espace d'une case autour de chaque animal.

Début de la partie

Le joueur qui commence la partie désigne les coordonnées d'une case (comme B5, C7,...) où il pense trouver l'un des animaux de son adversaire. L'adversaire répond par manqué, touché ou sonné si toutes les cases d'un animal sont touchées. Quand un animal a été touché, le joueur trace un rond sur la grille du bas (B) sinon il trace une croix.

Fin de la partie

Le gagnant est celui qui a découvert en premier tous les animaux de son adversaire.

Pour éviter de réimprimer les grilles à chaque partie, l'idéal est de les plastifier et de jouer avec des feutres effaçables.

Ce jeu est une fiction. Aucun animal n'a été maltraité au cours de son élaboration.
Par ailleurs, pour votre santé et celle de votre entourage, nous vous déconseillons de égler vos désaccords à l'aide de bigorneaux.





BATAILLE NAVAL

Grille A

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										

3 Les habitants de la mer bleue et de la mer rouge ne sont jamais d'accord et règlent souvent leurs différends à coup de lance-bironneaux.

Le but du jeu

Chacun des 2 joueurs tente à tour de rôle d'assommer les animaux de l'équipe adverse.

Préparatifs du jeu

Avant de commencer la partie, chaque joueur représente à l'aide de croix les animaux de son équipe sur la grille du haut (A). Il peut les placer horizontalement ou verticalement mais pas en diagonale. D'autre part, les joueurs doivent laisser un espace d'une case autour de chaque animal.

Début de la partie

Le joueur qui commence la partie désigne les coordonnées d'une case (comme B5, C7...) où il pense trouver l'un des animaux de son adversaire. L'adversaire répond par manqué, touché ou sonné si toutes les cases d'un animal sont touchées. Quand un animal a été touché, le joueur trace un rond sur la grille du bas (B) sinon il trace une croix.

Fin de la partie

Le gagnant est celui qui a découvert en premier tous les animaux de son adversaire.

Pour éviter de réimprimer les grilles à chaque partie, l'idéal est de les plastifier et de jouer avec des feutres effaçables.

Ce jeu est une fiction. Aucun animal n'a été maltraité au cours de son élaboration.
Par ailleurs, pour votre santé et celle de votre entourage, nous vous déconseillons de égler vos désaccords à l'aide de bironneaux.

