

Les petits chevaux

Contenu :

4 pions « Animal »
1 dé
1 plateau de jeu

Nombre de joueurs :

De 2 à 4 joueurs

But du jeu :

Être le premier joueur à amener son pion « Animal » à la ferme (Au centre du plateau).

Mise en place :

Le plateau est positionné au centre de la table. Puis chaque joueur choisit un pion « Animal » et le positionne dans sa zone de départ.

Comment jouer :

En lançant le dé, déterminez le premier joueur qui commence. Ensuite chaque joueur jouera chacun son tour en lançant le dé une fois.

Règle 1 : Un joueur doit faire un 5 pour pouvoir sortir son animal de son enclos et le placer sur la case « barrière » la plus proche.

Règle 2 : Une fois sorti de son enclos, chaque joueur doit avancer son pion « Animal » d'autant de cases qu'indiqué par le dé.

Règle 3 : Quand un joueur fait un 6 au dé, il rejoue automatiquement. S'il fait trois 6 d'affilée, son pion « Animal » retourne dans sa zone de départ.

Règle 4 : Si le pion « Animal » d'un joueur atterrit sur une case déjà occupée par un autre pion, le pion déjà présent sur la case retourne dans sa zone de départ. Ce joueur peut alors avancer de 5 cases supplémentaires.

Règle 5 : La règle précédente ne fonctionne pas sur les cases « barrières ». Dans ce cas-là, les 2 joueurs conservent leur pion sur la même case.

Règle 6 : Le joueur qui arrive à faire un tour complet de plateau et à atteindre la ferme au centre du plateau remporte la partie.



Jeu de l'Oie

Contenu :

4 pions « Joueurs », 1 dé, plateau de jeu

Nombre de joueurs :

De 2 à 4 joueurs

But du jeu :

Être le premier joueur à atteindre la dernière case du plateau.

Mise en place :

Le plateau est positionné au centre de la table. Puis chaque joueur choisit un pion « Joueur ».

Comment jouer :

Chaque joueur place son pion sur la case de départ du plateau. Les joueurs lancent le dé, et celui qui obtient le plus grand nombre commence la partie. À chaque tour, le joueur qui joue déplace son pion du nombre de cases indiqué par le dé. Puis c'est au tour du joueur suivant. Et ainsi de suite... Le premier joueur à atteindre la case numéro 33 gagne la partie.

Effets des cases spéciales :

Les case Oie : Si le jeton atterrit sur une case où se trouve une oie, le joueur avance son pion jusqu'à la prochaine case où se trouve également une oie, puis lance à nouveau le dé.

N°5 et N°11 : Le pont. Si le joueur atteint la case numéro 5, son pion doit être déplacé vers la case 11, et s'il atteint la case 11, il doit être déplacé vers la case 5.

N°13 : La grange. Le joueur perd un tour.

N°16 et N°24 : Les dés. Si le joueur atteint la case numéro 16, son pion doit être déplacé vers la case 24, et s'il atteint la case 24, il doit être déplacé vers la case 16.

N°18 : Le Puits. Le joueur ne joue plus jusqu'à ce qu'un autre joueur atterrisse sur cette case.

N°22 : Le Labyrinthe. Le joueur perd deux tours de jeu.

N°27 : La Prison. Le joueur perd trois tours de jeu.

N°29 : Le vétérinaire. Le joueur doit revenir à la case numéro 1 et recommencer.

Ces règles permettent aux plus petits d'apprendre à jouer tout en s'amusant avec cette version adaptée et simplifiée du jeu classique de l'oie.



Le Jeu de Domino

Contenu :

28 dominos

Nombre de joueurs :

De 2 à 4 joueurs

But du jeu :

Être le premier joueur à placer tous ses dominos. Dans le cas où, les joueurs ne peuvent plus jouer et qu'aucun joueur n'a placé tous ses dominos, la partie devra être rejouée.

Mise en place :

Mélangez toutes les tuiles « dominos » et placez-les face cachée, de sorte que les images ne soient pas visibles.

Comment jouer :

Chaque joueur prend 7 dominos. Le joueur le plus jeune commence la partie. Pour commencer à jouer, le joueur doit avoir un domino "double" (avec deux images identiques). S'il n'en a pas, il doit passer son tour. Si aucun des joueurs n'a de domino "double", les joueurs piochent à tour de rôle dans la pile de dominos jusqu'à en obtenir un.

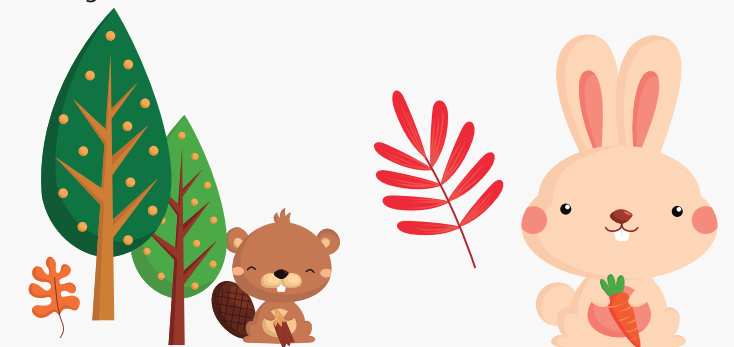
Ensuite, le joueur à sa gauche joue. Ce joueur peut jouer un domino qui a une image identique à celle jouée par le premier joueur. S'il n'a pas de domino correspondant, il doit piocher un domino dans la pile. S'il n'y a plus de dominos dans la pile, il passe son tour.

Le jeu continue ainsi, les joueurs jouant à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

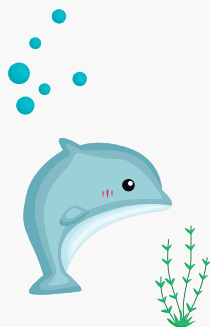
Le joueur qui parvient à placer tous ses dominos en premier est déclaré Vainqueur.

Propriétés éducatives

Ce jeu permet aux enfants de développer leurs capacités d'association d'images et de renforcer leur mémoire.



Le Memory



Contenu :

36 cartes (18 paires)

Nombre de joueurs :

De 2 à 6 joueurs

But du jeu :

Être le joueur ayant le plus grand nombre de paires.

Mise en place :

Mélangez toutes les cartes et placez-les face cachée, de manière à ce que les images ne soient pas visibles.

Comment jouer :

Le premier joueur retourne deux cartes. S'il découvre deux cartes identiques, il les garde et joue à nouveau. Si les cartes ne sont pas identiques, il les remet face cachée à leur place initiale. Ensuite, c'est au joueur suivant de jouer de la même manière, et ainsi de suite... L'objectif est de mémoriser l'emplacement des différentes cartes afin de retourner successivement deux cartes identiques pour former une paire et les remporter. Le jeu se termine lorsque toutes les paires ont été trouvées. Le joueur qui a réussi à gagner le plus de paires remporte la partie.

Propriétés éducatives

Ce jeu est un excellent exercice qui permet aux enfants d'apprendre à reconnaître des images identiques tout en développant leur mémoire.



Avertissement! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Risque d'ingestion de petits éléments. Risque d'étouffement.

Conservez ces instructions

Fabriqué par :

Diseño y Construcción de moldes S.L. C/ Cadí s/n .08430 . La Roca del Vallès (Barcelona) . España
<https://marigoworld.com>

Le Jeu des familles



Contenu :

32 cartes « Animaux »

Nombre de joueurs :

De 2 à 4 joueurs

But du jeu :

Obtenir le plus grand nombre de familles, chaque famille étant composée de 4 cartes.

Mise en place :

Mélangez toutes les cartes.

Comment jouer :

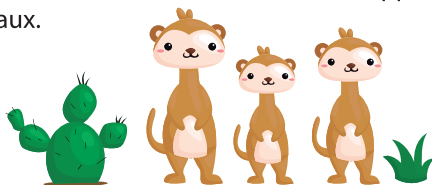
Pour 3 joueurs ou plus, distribuez toutes les cartes de manière équitable (si possible), de sorte que chaque joueur reçoive le même nombre de cartes. Si un joueur forme directement une famille avec les cartes qu'il reçoit, il doit crier "Famille" et placer les cartes devant lui sur la table. Le joueur à gauche du donneur (ou celui qui a distribué les cartes) commence la partie. Un joueur demande à un autre joueur une carte dont il a besoin pour compléter une famille. Si l'autre joueur possède cette carte, il doit la lui donner. Le joueur peut continuer à demander des cartes jusqu'à ce qu'un joueur ne puisse plus lui donner de carte. Dans ce cas, le joueur qui a demandé la carte perd son tour, et c'est au joueur à sa gauche de jouer.

Pour 2 joueurs, distribuez 6 cartes à chaque joueur et placez le reste des cartes en pile, face cachée, sur la table. Le joueur qui a distribué les cartes demande à l'autre joueur une carte dont il a besoin. Si l'autre joueur possède cette carte, il doit la lui donner et le joueur peut continuer à jouer. Si le joueur ne possède pas la carte demandée, il doit en piocher une dans le paquet, et alors le tour de l'autre joueur commence.

Le joueur qui parvient à compléter le plus grand nombre de familles gagne.

Propriétés éducatives

Ce jeu offre aux enfants une opportunité d'apprendre à lire les chiffres jusqu'à 4, à reconnaître les couleurs et à apprendre le nom des animaux.



Le Mikado

Contenu :

41 bâtons de jeu

1 MIKADO (bâton avec des lignes bleues en bandes diagonales) - 20 points

5 MANDARINE avec 5 lignes (3 rouges et 2 bleus) - 10 points chacun.

5 BONZO avec 3 lignes (1 rouge et 2 bleus) - 5 points chacun.

15 SAMOURAI avec 3 lignes (rouge, jaune et bleu) - 3 points chacun.

15 KULI avec 2 lignes (bleu et rouge) - 2 points chacun.

Nombre de joueurs :

Plus de 2 joueurs.

But du jeu :

Obtenir le nombre maximum de points en ramassant les bâtons.

Mise en place du jeu :

Mélangez tous les bâtons.

Comment jouer :

Le jeu est extrêmement simple : lâchez tous les bâtons sur la table pour les répartir de manière aléatoire. Les joueurs essaient à tour de rôle de les retirer un par un sans faire bouger les autres bâtons. Si un autre bâton bouge, le tour du joueur se termine. Lorsqu'un bâton est retiré par un joueur, il le conserve jusqu'à la fin de la partie.

Lorsque tous les bâtons ont été retirés, tous les joueurs comptent leur nombre de points selon le barème ci-dessus. Le joueur qui obtient le plus grand nombre de points remporte la partie.

Propriétés éducatives :

Le Mikado est un jeu qui encourage l'observation et la précision chez les enfants. En y jouant, ils développent leurs capacités de coordination motrice et améliorent leur concentration.

