



Fr

Coffret 5 Jeux

JEU DE SERPENTS ET ÉCHELLES

OBJET DU JEU: ÊTRE LE PREMIER JOUEUR DE FINIR SON TOUR À LA LIGNE D'ARRIVÉE

HOW TO PLAY:

MONTER LES SERPENTS & LES ÉCHELLES MONTENT DANS LE TRACÉ COMME INDIQUÉ SUR LE DOS DE BOÎTE

POUR DECIDER L'ORDRE DE JEU, SE RELAYER À JETER LE DÉ. LA PERSONNE QUI JET LE NUMÉRO PLUS GRAND PREND SON TOUR EN PREMIER ET LES AUTRES LE SUIVENT SELON LEURS NUMÉROS JETÉS.

1. À VOTRE TOUR, JETEZ LE DÉ ET AVANCEZ SUR LE TAPIS AU NUMÉRO DU DÉ QUE VOUS AVEZ JETÉ.
2. SI VOTRE TOUR FINIT AU PIED D'UNE ÉCHELLE, IL FAUT LA MONTER JUSQU'AU CARRÉ EN HAUT. SI VOTRE TOUR FINIT SUR LA TÊTE D'UN SERPENT, IL FAUT LE DESCENDRE JUSQU'À SON BOUT.
3. SI VOUS TOMBEZ SUR LE CARRÉ « MORDU PAR LE CHIEN » IL FAUT QUE VOUS SE TENIEZ DEBOUT SUR UNE JAMBE JUSQU'À VOTRE PROCHAIN TOUR. DANS LE CAS D'OUÛ UNE AUTRE PARTIE DE VOTRE CORPS MET EN CONTACT AVEC LE TERRAIN AVANT DE VOTRE TOUR, IL FAUT SE DÉPLACER EN ARRIÈRE LE NUMÉRO QUE VOUS AVEZ JETÉ SUR LE DÉ.
4. SI VOUS TOMBEZ SUR « S'EST TOMBÉ DANS UN TROU » ASSEYEZ-VOUS ET PASSEZ VOTRE TOUR.
5. SI VOUS TOMBEZ SUR « DOUBLE DÉ », VOTRE PROCHAIN JET EST DOUBLÉ. SI VOUS AVANCEZ À LA LIGNE D'ARRIVÉE, VOUS DEVEZ QUAND MÊME UTILISER TOUS LES NUMÉROS SUR LE DÉ JETÉ.
6. IL EST POSSIBLE D'AVOIR PLUS D'UNE PERSONNE DANS UN CARRÉ AU MÊME TEMPS

POUR GAGNER LE JEU: UN JOUEUR DOIT JETER LE NUMÉRO PRECIS POUR SE DÉPLACER À LA LIGNE D'ARRIVÉE.

SI VOUS JETEZ UN NUMÉRO PLUS GRAND, VOUS DEVEZ SE DÉPLACER EN AVANT À LA LIGNE D'ARRIVÉE PUIS EN ARRIÈRE EN UTILISANT TOUS LES NUMÉROS DU DÉ JETÉ. LE PREMIER JOUEUR QUI FINIT SON TOUR À LA LIGNE D'ARRIVÉE EST LE GAGNANT

INSTRUCTIONS POUR LE JEU DE MORPION

(AUSSI RECONNU COMME « TIC TAC TOE » OU « NOUGHTS AND CROSSES » DANS LES AUTRES PAYS)

Le jeu de morpion est sans aucun doute un des jeux les plus faciles du monde.

Une personne joue avec le symbole X et l'autre avec le symbole O. À son tour, le joueur met un X ou un O dans un carré libre. L'objet du jeu est très simple. Il faut faire une ligne de trois X ou trois O dans la direction verticale, horizontale ou diagonale pour gagner le jeu.

LES SERPENTS ET ECHELLES ENIGME

Mélanger tous les morceaux du conseil alors montent en haut le conseil dans le tracé comme indiqué sur le dos de boîte

INSTRUCTIONS POUR LE JEU DE DAMES:

OBJET DU JEU – Chacun joueur essaie de déplacer aussi pions que possible vers l'autre côté du damier, en sautant les pions de l'adversaire et les enlever du jeu.

COMMENCEMENT DU JEU – Il faut décider qui va jouer avec les pions blancs et qui va jouer avec les pions noirs.

Les deux joueurs disposent leurs pions sur les carrés noirs aux premiers trois rangs aux deux bouts du damier – (voir le schéma au verso de la boîte). Les pions noirs toujours commencent. Le joueur prend son tour de déplacer un pion.

JOUER LE JEU – À son tour, le joueur déplace un de ses pions en avant à un carré dans une direction diagonale. Les pions ne déplacent que sur les carrés noirs et ils ne déplacent jamais sur les carrés blancs. Il est interdit de déplacer un pion à un carré déjà occupé soit par un pion du joueur, soit par l'adversaire.

PRENDRE LES PIONS DE L'ADVERSAIRE – Dans le cas où il y a un pion de l'adversaire qui est situé directement voisin du pion du joueur dans une ligne diagonale, et il y a un carré inoccupé en derrière, le joueur peut prendre le pion de son adversaire en le sautant. Le pion est donc enlevé du damier. S'il y a un autre pion opposé au derrière de ce carré, et il y a un autre carré inoccupé, le joueur peut aussi prendre ce pion. Un mouvement en zigzag est aussi permis, mais seulement dans une direction en avant. Il est donc possible de prendre plusieurs pions de l'adversaire de suite, cependant il est interdit de sauter ses propres pions.

IL FAUT PRENDRE LES PIONS EN TOUS CAS POSSIBLES – Si le joueur, à son tour, déplace un pion sans réaliser qu'il aurait pu pris un ou plus des pions opposés, l'adversaire peut enlever les pions du joueur – parce que les pions doivent être pris en toute occasion. S'il y a plusieurs pions qui peuvent être pris, le joueur est libre de choisir n'importe quel pion. On le s'appelle « soufflant ». Sinon, l'adversaire peut annuler le tour du joueur et remettre le pion dans la position initiale, ou bien il ne peut faire rien du tout et continuer avec le jeu.

ROIS – Quand il atteint l'autre côté du damier, le joueur peut transformer son pion en roi: il prend un de ses pions qu'il a perdu auparavant, et le placer sur son pion. Le roi ne déplace que au prochain tour du joueur. Un roi est donc un pion au-dessous d'un autre. Dans le cas où il n'y a que les pions de l'adversaire qui ont été pris, on place un des pions opposés au-dessous du pion du joueur. C'est la couleur du pion en haut qui a le roi. Un roi peut déplacer ou prendre des pions opposés dans les deux directions diagonales. Il est possible d'avoir plus d'un roi sur le damier au même temps. On peut prendre un roi dans la même façon des pions.

FIN DU JEU – C'est le premier joueur qui a pris tous les pions opposés, ou bien qui a coincé l'adversaire afin qu'il ne puisse déplacer, qui gagne le jeu.

JEU DE PALETS

LE JEU : LA LONGUEUR DU TERRAIN DOIT ÊTRE DÉCIDIÉE EN TENANT EN CONSIDÉRATION L'HABILITÉ ET L'ÂGE DES JOUEURS. À PARTIR DE LA LIGNE DE DÉPART PRÉALABLEMENT MARQUÉE. LA LANCÉE A LIEU DERRIÈRE DE CETTE LIGNE. LA BASE DU PALET DOIT SUR UNE SURFACE PLAT AU FOND DU TERRAIN. LES MARQUES PLUS BAS SE SITUENT VERS L'ENTRÉE, C'EST-À-DIRE :LE PLUS PROCHE DE LA LIGNE DE DÉPART.

POUR JOUER: LE JEU PEUT ÊTRE INDIVIDUEL OU DANS UNE ÉQUIPE. L'ORDRE DE JEU EST DÉCIDIÉ PAR VOUS. TOUS LES QUATRES ANNEAUX DE PALETS SONT LANCÉS À CHAQUE TOUR ET LES MARQUES SONT SOIGNEUSEMENT NOTÉS. LE PREMIER TOUR S'ACHEVE LORSQUE CHAQUE JOUEUR LES A JETÉ, OU LORSQUE TOUS LES MEMBRES DE CHAQUE ÉQUIPE ONT JETÉ ALTERNATIVEMENT, C'EST-À-DIRE: LE PREMIER MEMBRE D'UNE ÉQUIPE, ENSUITE LE PREMIER MEMBRE DE L'ÉQUIPE SUIVANTE, SUIVI DU SECOND MEMBRE DE L'ÉQUIPE ET AINSI DE SUITE JUSQU'À TOUS LES JOUEURS AIENT JETÉS UNE FOIS. ENSUITE LE DEUXIÈME TOUR COMMENCE. LA MARQUE VA D'UN JOUEUR À L'AUTRE, D'UN TOUR APRÈS L'AUTRE, JUSQU'À CE QU'UN TOTAL GAGNANT SOIT ATTEINT.