

Sur l'aire de jeu!



Auteur: Matthias Kaufmann
Illustrateur: Gediminas Akelaitis

Contenu:

1 éléphant-toboggan
20 jouets en 4 couleurs
4 pliplots en 4 couleurs
1 dé à points
1 dé spécial (affichant des numéros et un symbole de flèche)
Règle de jeu

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans

Durée de jeu : 10-20'

Dans le jeu SUR L'AIRE DE JEU! les joueurs se relaient sur l'éléphant-toboggan, comptant leurs pas, en essayant de glisser le plus souvent possible afin d'obtenir le plus de jouets.

LES DOUCES SOIRÉES D'ÉTÉ, QUAND LES ENFANTS SONT COUCHÉS DEPUIS LONGTEMPS MAIS QU'IL FAIT ENCORE ASSEZ CLAIR POUR JOUER, LES PLIPLOMS SE RETROUVENT DEVANT L'ÉLÉPHANT-TOBOGGAN ET LE BAC À SABLE AVEC LES JOUETS DES ENFANTS.

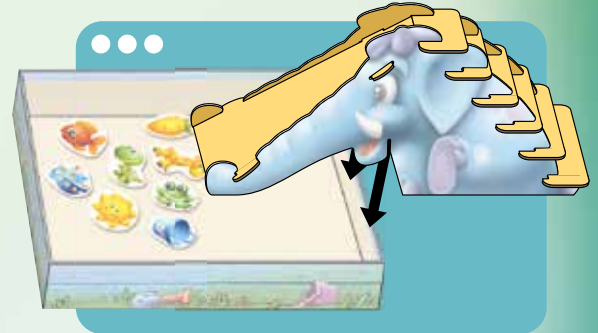
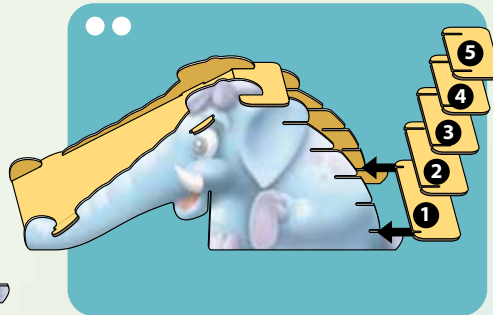
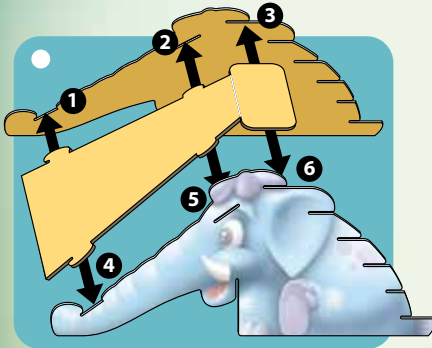
LES PLIPLOMS SONT UN PEUPLE DU JARDIN, MAIS BEAUCOUP PLUS PETITS QUE NOUS. PENDANT LA JOURNÉE, ILS DORMENT CACHÉS DANS L'HERBE OU DANS LES BUISSONS. LES PLIPLOMS ADORENT LE TOBOGGAN, MAIS ILS ADORENT ENCORE PLUS LES JOUETS COLORÉS DES ENFANTS DANS LE BAC À SABLE. ET PRESQUE TOUS LES SOIRS, IL Y A UNE DISPUTE AMUSANTE AVEC BEAUCOUP DE BOUSCULADES ET DE CRIS À PROPOS DU TOBOGGAN ET DES JOUETS.

BUT DU JEU:

Vous recréez le jeu des Pliplots en glissant sur l'éléphant-toboggan et en ramassant les jouets des enfants. Le Pliplom qui collecte le plus de jouets gagne.

MISE EN PLACE:

Assemblez d'abord l'éléphant-toboggan, ensuite placez le sur le côté du fond de boîte (le bac-à sable).



Les jouets sont dispersés dans le bac à sable en bas du toboggan. À 2 joueurs de 2 à 4 ans, 6 à 8 jouets sont conseillés. Les joueurs qui ont du mal à perdre voudront jouer avec un nombre pair de jouets (6 ou 8), car cela mène à une égalité. Si avoir un gagnant est plus amusant, un nombre impair de jouets (7) fera l'affaire.

À 3 ou 4 joueurs, il est conseillé de jouer avec 8 à 10 jouets. Choisissez également un nombre pair ou impair selon la préférence des joueurs. Plus il y a de jouets dans le bac à sable, plus le jeu sera long. Les parents peuvent adapter la durée du jeu à l'âge de leurs enfants, en choisissant un nombre différent de jouets.

Enfin, chaque joueur choisit un Pliplom.

Le joueur le plus jeune devient le premier joueur.



DÉROULEMENT DU JEU:

VARIANTE POUR ENFANTS DE 3 À 4 ANS



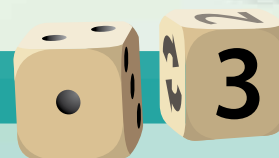
utilisant le
dé à points

Le joueur actif lance le dé et grimpe ensuite les marches de l'éléphant-toboggan avec son Pliplom, une marche à la fois, selon le résultat de son lancer. Un joueur qui lors de son déplacement dépasse la dernière marche du toboggan, laisse glisser son Pliplom dans le bac à sable. Il choisit alors exactement 1 jouet dans le bac à sable et le place devant lui. Des points de mouvement excédentaires sont simplement perdus. Puis, dans le sens des aiguilles d'une montre, le joueur suivant lance le dé, grimpe, glisse, choisit un jouet et ainsi de suite. Si au cours de sa montée un Pliplom termine son mouvement sur une marche occupée de l'échelle, il saute simplement par-dessus la marche occupée en terminant son mouvement une marche plus haute. Si jamais ceci était la dernière marche il glisse de suite dans le bac-à-sable. En cas de plusieurs marches occupées l'une derrière l'autre il saute par-dessus toutes, terminant son mouvement sur la prochaine marche plus haute inoccupée ou glisse même dans le bac à sable!

Le jeu se termine lorsqu'il ne reste plus de jouets dans le bac à sable.

Le joueur qui a collecté le plus de jouets est le gagnant.

VARIANTE POUR ENFANTS PLUS ÂGÉS



utilisant les
deux dés

Appliquez les modifications suivantes aux règles ci-dessus:

Les 20 jouets sont en jeu.

Le joueur actif lance le dé spécial. Si le résultat est 0, le Pliplom du joueur actif ne bouge pas ce tour-là. S'il s'agit du symbole flèche, son pliplom doit échanger sa place avec un autre pliplom de son choix. Le joueur sélectionné ne peut pas refuser l'échange. Si l'échange de places signifie que le pliplom du joueur actif doit reculer, cela est également obligatoire. Tous les autres résultats mènent à un mouvement correspondant. Chaque fois que son Pliplom glisse dans le bac à sable, le joueur actif obtient un lancer en plus avec le dé à points et choisit autant de jouets que le résultat de ce lancer. Si le Pliplom d'un joueur aboutit sur une marche occupée de l'échelle, au lieu de sauter par-dessus cette marche, le Pliplom qui occupait à l'origine cette marche est déplacé vers le bas à la prochaine marche inoccupée de l'échelle. Si vous souhaitez un jeu encore plus méchant, le Pliplom affecté sera même poussé jusqu'au pied de l'échelle, quelle que soit la marche qu'il occupait!

Le jeu se termine lorsqu'un joueur parvient à récupérer son 5ème jouet de la même couleur. Ce joueur est le gagnant du jeu.

Si aucun joueur ne parvient à collecter 5 jouets de la même couleur, le jeu continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de jouets dans le bac à sable. Dans ce cas, le joueur qui a collecté le plus de jouets gagne.

Remarque : il est expressément permis de mélanger et assortir les règles ci-dessus à votre guise ou même à en inventer de nouvelles!

