

# Jeux

## Jeux pour enfants

### Schotten-Totten



### Description

Les tribus celtiques se battent pour un rien, c'est bien connu.

Cette fois c'est du sérieux, il faut prendre la prédominance de la frontière. La frontière avec qui ? Euh ! La frontière quoi !

Cousin germain de « Les cités perdues », ce jeu utilise le même mécanisme.

Chaque joueur va essayer de prendre le contrôle des cartes de frontière chacun jouant de part et d'autre.

Le premier qui contrôle 3 cartes frontières adjacentes ou 5 cartes remporte la victoire.

Le contrôle des cartes frontières se fait en posant des cartes de sa main, une par une. Dès que les deux joueurs ont posé une combinaison de 3 cartes, la série la plus forte remporte la frontière.

Les combinaisons ressemblent à celles du Poker : Suite à la couleur, brelan, couleur, suite ou 3 cartes disparates.

Il existe 6 couleurs de cartes et celles-ci sont numérotées de 1 à 9.

### Dobble



euros

**2 à 8 JOUEURS pour 6 ans et +**

**TEMPS DE PARTIE:10 min**

Par Igor Polouchine, Guillaume Gille-Naves, Denis Blanchot et Jean-François Andreani

Illustré par Igor Polouchine

Édité par Play Factory

## Description

Dobble est un symposium de mini-jeux qui reposent sur un principe commun : l'observation-rapidité.

Chaque carte représente 8 symboles (tête de clown, lune, toile d'araignée...) et possède un et UN SEUL symbole en commun avec chacune des autres cartes. Il faut repérer, avant les autres, quel est ce symbole commun.

La difficulté vient aussi du fait qu'un même symbole n'a pas la même taille sur toutes les cartes, ce qui perturbe l'observation.

Tous les mini-jeux se jouent cartes face visible.

Le jeu propose 5 règles différentes :

### **règle 1:**

une pioche face visible, chaque joueur a une carte en main. Si je trouve le symbole commun entre ma carte et celle de la pioche, je la prends en recouvrant celle que j'avais en main. Elle devient ma nouvelle carte de référence. Le jeu continue immédiatement avec la carte du dessus de la pioche. Gagne celui qui remporte le plus de cartes.

### **règle 2:**

c'est l'inverse, je dois me débarrasser de ma pile de cartes au centre de la table. Perd le dernier à avoir encore des cartes en main.

### **règle 3:**

à chaque tour, chaque joueur a une carte, qu'il doit refiler à un autre joueur en trouvant le symbole commun des deux cartes. Si j'ai plusieurs cartes en main, seule celle du dessus compte et je refille tout d'un coup si je trouve le symbole commun. Si je suis le seul à avoir encore des cartes, je fais un pli. Perd celui qui fait le plus de plis.

### **règle 4:**

à chaque tour, une carte de référence au centre de la table, chaque joueur retourne une carte. Si je trouve le symbole commun entre la carte de référence et l'une (N'IMPORTE LAQUELLE) des autres cartes, je prends cette dernière et on continue jusqu'à ce que les cartes retournées soient prises. On peut gagner plusieurs cartes par tour. Gagne celui qui remporte le plus de cartes.

**règle 5:**

chaque joueur a une carte devant lui, la pioche est face visible. Quand je trouve le symbole commun entre la carte d'un adversaire et celle de la pioche, je la lui donne. Gagne celui qui a le moins de cartes devant lui