

Jour de pluie

Des jeux d'extérieur à jouer à l'intérieur.

Matériel du jeu : 110 cartes :

- 105 cartes personnages (5 personnages : 14 cartes noires et 7 cartes rouges par personnage)
- 5 cartes **compteur** (1 par personnage)

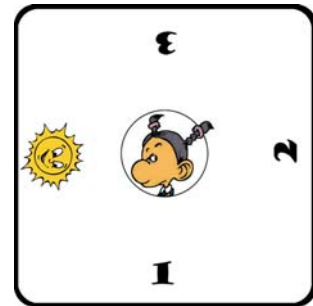
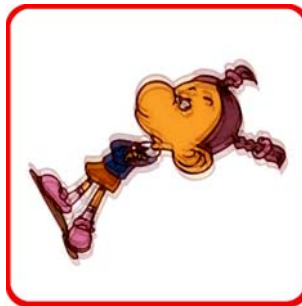
Nombres de joueurs et durée d'une partie :

Pour **1, 2, 3 Soleil** (Party Game : mouvement, observation) : De 3 à 6 joueurs à partir de 5 ans, durée d'une partie de 5 à 10 minutes.

Pour **Cache-cache** (Memory : placement, mémoire) : De 2 à 5 joueurs à partir de 5 ans, durée d'une partie de 5 à 10 minutes.

Pour **Les Chaises Musicales** (Party Game : réflexes, observation) : De 3 à 5 joueurs à partir de 5 ans, durée d'une partie de 5 à 10 minutes.

Visuel du matériel :



1, 2, 3, Soleil :

Matériel : 110 cartes :

- 105 cartes personnages (5 personnages : 14 cartes noires **statue** et 7 cartes rouges **bougé** par personnage)
- 5 cartes **compteur** (1 par personnage)

Nombres de joueurs et durée d'une partie : De 3 à 6 joueurs à partir de 5 ans, durée d'une partie de 5 à 10 minutes.

Mise en place : Un joueur prend l'un des paquets personnage (cartes noires **statue** et cartes rouges **bougé**). Il le mélange et distribue faces visibles les cartes une par une à chaque joueur.

Si un joueur reçoit une carte **bougé** il est éliminé, le dernier joueur encore en jeu sera la sentinelle. La sentinelle prend les cartes compteur correspondant aux personnages en jeu et les place devant lui face visible en position 1. Les autres joueurs prennent chacun un paquet personnage et le mélange.

Tour de jeu : Le joueur qui joue la sentinelle tourne le dos à la table et compte à haute voix à la vitesse qu'il le souhaite : "**1, 2, 3, Soleil**" dès qu'il a fini il se retourne et ouvre les yeux (il est également possible de jouer en restant assis, dans ce cas la sentinelle met ses mains devant les yeux pendant le temps où elle compte, mais il faut alors veiller à ne pas compter trop vite). Pendant que la sentinelle a le dos tourné, les autres joueurs doivent défausser leurs cartes devant eux **une à une** face visible de façon à former une pile.

Attention ! Si un joueur surprend un autre joueur qui défausse 2 cartes à la fois, il dit à haute voix : **doublé** et le joueur fautif est "renvoyé au départ".

Si la sentinelle, une fois qu'elle a rouvert les yeux, surprend un joueur en train de bouger ou si elle voit sur le sommet de la pile de cartes personnage d'un joueur une carte **bougé**, "**elle le renvoi au départ**" et fait pivoter le compteur du joueur concerné d'un cran (1->2->3->éliminé).

Attention ! Un joueur n'a que 2 vies. Si sa carte compteur est arrivée sur "soleil" il est éliminé et sa carte compteur est retournée face cachée.

Un joueur renvoyé au départ reprend toutes les cartes de sa pile en main puis mélange à nouveau son paquet (sauf s'il est éliminé).

Une nouveau tour commence alors ...

Fin du jeu est conditions de victoire :

Dès qu'un joueur a défaussé toutes ses cartes il doit dire à haute voix **Mur** avant que la sentinelle n'ait rouvert les yeux. Il remporte alors la partie et devient la sentinelle de la partie suivante.

Si la sentinelle est parvenue à éliminer tous les joueurs, elle gagne la partie et peut conserver sa place pour la partie suivante.

Cache-cache :

Matériel :

- 50 cartes personnages (5 personnages : 9 cartes noires **caché** et 1 cartes rouges **trouvé** par personnage)
- 5 cartes **compteur** (1 par personnage)

Nombres de joueurs et durée d'une partie : De 2 à 5 joueurs à partir de 5 ans, durée d'une partie de 5 à 10 minutes.

Mise en place : Chaque joueur prend l'un des paquets personnage (9 cartes noires **caché** et 1 carte rouges **trouvé**) ainsi que la carte compteur correspondant qu'il place devant lui pour montrer quel est son personnage.

Les joueurs vont ensuite placer à tour de rôle (le joueur le plus jeune commence), leurs cartes faces cachées au centre de la table afin qu'elles se mélangent. Les cartes ne peuvent pas se superposer.

Tour de jeu :

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Une fois toutes les cartes sur la table, le premier joueur retourne une carte au choix :

- s'il retourne l'une de ses cartes **caché** il la retire de la table
- s'il retourne sa carte **trouvé** il est éliminé
- s'il retourne une carte **caché** d'un autre joueur il la remet face cachée
- s'il retourne une carte **trouvé** d'un autre joueur il l'élimine
- s'il retourne une carte **caché** d'un joueur éliminé il la retire de la table

C'est au joueur suivant.

Fin du jeu est conditions de victoire : Le dernier joueur a ne pas être éliminé remporte la partie.

Les chaises musicales :

Matériel : 105 cartes :

- 105 cartes personnages (5 personnages : 14 cartes noires et 7 cartes rouges par personnage)

Nombres de joueurs et durée d'une partie : De 3 à 5 joueurs à partir de 5 ans, durée d'une partie de 5 à 10 minutes.

Mise en place : Chaque joueur prend l'un des paquets personnage et prend 5 cartes rouges et 5 cartes noires qu'il pose devant lui.

Les cartes restantes des paquets personnages en jeu sont mélangées et constituent une pioche.

Tour de jeu :

- Le joueur le plus jeune distribue face cachée une carte aux autres joueurs.
- Tout le monde ferme les yeux.
- Pendant que le joueur qui a distribué compte jusqu'à 3 les joueurs qui ont une carte en main la pose face visible au centre de la table à **1** puis ramènent leur main devant eux.
- A **3** tous les joueurs ouvrent les yeux et tapent sur l'une des cartes au centre de la table suivant le principe suivant :
 - Si l'on tape sur une carte noire de son personnage, on ne perd rien
 - Si l'on tape sur une carte rouge de son personnage, on perd une carte rouge devant soi
 - Si l'on tape sur une carte noire ou rouge d'un autre personnage, on perd une carte noire devant soi*
 - Si l'on n'a plus de carte sur laquelle taper, on perd une carte rouge devant soi.

**Si l'on n'a plus de carte noire devant soi et que l'on doit perdre une carte, on perd une carte rouge devant soi.*

Un nouveau tour commence, c'est au joueur à la gauche du donneur précédent de distribuer.

Fin du jeu est conditions de victoire :

Dès qu'un joueur n'a plus de carte rouge devant lui, la partie s'arrête.

Le vainqueur est celui qui a le plus de cartes rouges devant lui, en cas d'égalité on départage les ex-æquo avec les cartes noires restantes.

Par Lionel BORG