



**pour 2 à 5 joueurs
à partir de 3 ans
durée d'une partie:
environ 10 mn**

Ballons

Contenu

25 cartes « Ballon » :

Le jeu contient 25 cartes « Ballon » soit 5 cartes par couleur (rouge, jaune, vert, bleu, violet).
Le dos de toutes les cartes « Ballon » est identique.



25 cartes « Action » :

Les cartes « Action » se composent de :
- 20 cartes qui représentent soit un ballon qui éclate, soit un ballon qui s'envole.
- 5 cartes qui représentent une maman.
Le dos de toutes les cartes « Action » est identique.



Idée du jeu

L'expérience douloureuse de la perte d'un objet auquel on tient beaucoup est un événement important dans la vie d'un enfant. Que ce soit l'ours en peluche oublié dans le train, la poupée qui tombe dans l'eau ou bien le ballon de football qui atterrit sur des fils barbelés. Parfois, papa et maman apportent leur aide en allant chercher l'objet qui a été perdu, ou bien en le remplaçant, mais parfois ils ne peuvent rien faire et l'enfant doit apprendre à perdre...

Dans ce jeu, chaque joueur place devant lui sur la table cinq beaux ballons de toutes les couleurs. Malheureusement, certains ballons vont s'envoler ou bien éclater. Mais maman est là, elle pourra aller chercher le ballon perdu ou bien en apporter un autre. Le joueur à qui il reste le plus de ballons en fin de partie remporte la victoire.

Préparation

Les 25 cartes « Ballon » sont bien mélangées, puis chaque joueur reçoit 5 cartes « Ballon » qu'il pose sur la table devant lui, faces visibles. À moins de 5 joueurs, il restera des cartes « Ballon » : ces cartes supplémentaires ne seront pas utilisées et peuvent être mises de côté.

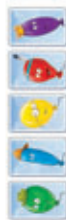
Les cartes « Action » sont bien mélangées et empilées, faces cachées, au centre de la table. Ce paquet de cartes constitue la pioche.

Exemple de préparation d'une partie :

Marine



Robin



Pioche de cartes « Action »



Thomas

Déroulement de la Partie

Le joueur le plus âgé commence la partie, puis c'est au tour de son voisin de gauche, etc. Le tour de jeu d'un joueur se déroule de la manière suivante : piocher une carte « Action », exécuter l'action indiquée sur la carte piochée (si c'est possible) et défausser cette carte. Ensuite, on passe au joueur suivant.

⇒ Si la carte « Action » qui a été piochée montre un ballon qui éclate ou qui s'envole, le joueur doit retourner sa carte « Ballon » de la même couleur que la carte « Action » piochée. Attention : si le joueur n'a pas de ballon de la même couleur que la carte « Action » piochée, l'action est annulée et la carte piochée est défaussée.



Thomas pioche une carte « Action ». La carte « Action » montre un ballon vert qui éclate.

Thomas retourne alors sa carte « Ballon » de couleur verte pour qu'on ne voit plus le ballon qui est dessiné dessus. Comme il en a deux, il choisit la carte qu'il veut retourner. Il défausse ensuite la carte « Action ».

Le tour de Thomas est terminé et Marine, qui est assise à sa gauche, peut maintenant jouer.



⇒ Si la carte « Action » montre une maman, le joueur peut récupérer l'un de ses ballons perdus (cartes retournées). Le joueur choisit quelle carte il souhaite récupérer et la retourne face visible de manière à ce qu'on voit à nouveau le ballon qui est dessiné dessus. Attention : si tous les ballons du joueur sont visibles, l'action est annulée et la carte est défaussée. La partie continue et se déroule toujours de la même manière. Lorsque la pioche est épuisée, on mélange les cartes défaussées, on forme une nouvelle pioche, et c'est reparti !



Marine pioche une carte « action » avec une maman.

Marine récupère l'un de ses ballons perdus et défausse la carte avec la maman. Marine a terminée son tour et Robin, qui est assis à sa gauche, peut maintenant jouer.

Fin de la Partie

La partie se termine lorsqu'un joueur a perdu tous ses ballons, c'est-à-dire lorsque toutes ses cartes sont retournées. Le joueur à qui il reste le plus de ballons remporte la victoire. En cas d'égalité, il y a tout simplement plusieurs vainqueurs.

Auteur :
Haim Shafir



Adaptation et
distribution française :



BP 30 - F 62930
Wimereux
www.gigamic.com

04-2013 - Informations à conserver.

Le fameux jeu de cartes avec sa sonnette.



www.gigamic.com

Des jeux pour tous



www.gigamic.com

Une gamme complète de jeux pour enfants.



www.gigamic.com



© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH

