

Bonjour, mon nom est Poloche et je vous explique comment jouer. Amusez vous bien !



un jeu de
Liesbeth Bos

POLOCHONS

bataille d'oreillers !

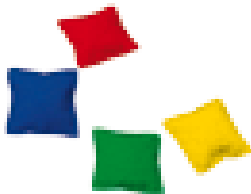
Pour 2 à 4 joueurs

Dès 4 ans

Environ 15 minutes

Matériel

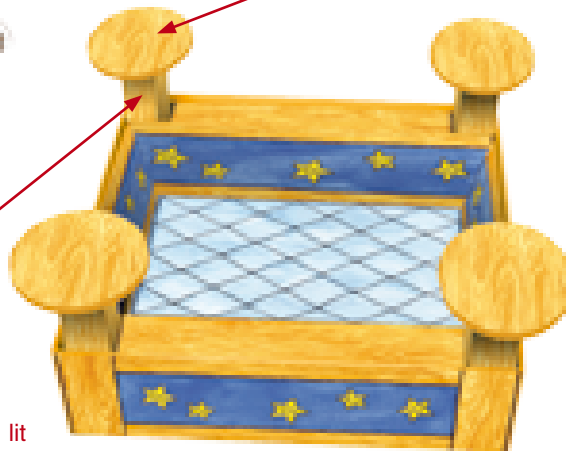
16 Polochons :
4 par couleur



12 figurines avec leurs
supports : 3 par couleur



4 plateformes



4 colonnes de lit

4 bascules



1 lit
(partie inférieure de la boîte)

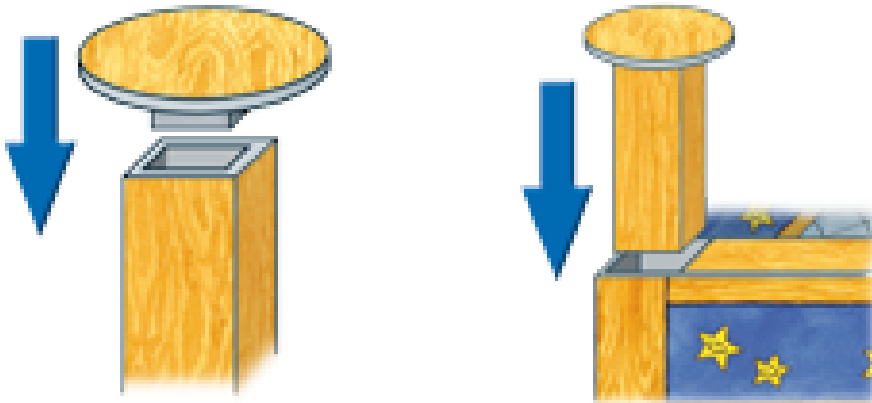
Idée et but du jeu

Les peluches sont toutes seules à la maison : il n'y a personne pour les surveiller et c'est bien connu : «Quand le chat est parti, les souris dansent !».

Le lit est là, qui invite à une grande bataille d'oreillers... Dans ce jeu, chacun essaye de lancer ses coussins dans le lit à l'aide d'une bascule en guise de catapulte. Pour chaque coussin qui atteint son but, le lanceur peut placer une de ses figurines sur une colonne du lit. Mais une fois sur la colonne, celle-ci devient une cible pour les autres ! Le premier qui parvient à mettre tous ses coussins dans le lit est déclaré meilleur lanceur de polochons.

Préparation

La partie inférieure de la boîte reproduit le lit : placer un support rond sur chaque colonne, puis introduire les colonnes aux quatre coins (voir illustration). Placer ensuite le lit au centre de la table.



Chacun choisit une couleur et prend ses quatre coussins, ses trois figurines et une bascule : poser figurines et coussins devant soi et placer la bascule en position, braquée vers le lit. Le matériel non utilisé est mis à l'écart, en dehors de la table.



Exemple de mise en place pour 4 joueurs

Déroulement

Le plus jeune commence, puis on continue dans le sens horaire. A son tour, on dépose un de ses coussins sur sa bascule et on tente de l'envoyer dans le lit. Si le coussin y atterrit, le joueur peut placer une de ses figurines sur la colonne de lit de son choix.

Exemple : Teddy est parvenu à lancer son coussin dans le lit. Il dépose une de ses figurines sur une colonne de lit.



Quand on lance son deuxième ou troisième coussin dans le lit, on pose sa deuxième ou troisième figurine sur une colonne. Il peut y avoir plusieurs figurines sur une même colonne, du même ou de différents joueurs.

Exemple : Il y a déjà deux coussins de Teddy dans le lit, et également deux de ses figurines sur les colonnes. Cochonou a déjà trois coussins dans le lit et donc, trois figurines sur les colonnes.

Si un coussin n'atterrit pas dans le lit, le lanceur le reprend devant lui, sans placer de figurine. Chacun n'a droit qu'à un seul essai, puis c'est au tour du joueur suivant.

En plein dans le mille !

Quand un polochon renverse une figurine d'une colonne, le propriétaire de cette figurine la reprend devant lui, ainsi que l'un de ses coussins qu'il reprend dans le lit.

Exemple : Petite Souris lance son coussin rouge en direction de deux figurines et les fait tomber. Cochonou et Teddy reprennent leur figurine et retirent chacun un coussin du lit.

Attention : celui qui renverse une de ses propres figurines doit lui aussi la reprendre et enlever un de ses coussins du lit.



Fin de partie

Celui qui parvient à lancer son quatrième coussin dans le lit sans faire tomber l'une de ses figurines a gagné. Le jeu est terminé et jusqu'à la prochaine partie, il a le titre de «Meilleur lanceur de polochons».

Avant de jouer, t'es-tu demandé comment fonctionne une bascule ?



Dans ce jeu, tu vas remarquer que les oreillers ne volent pas toujours de la même manière. Si tout va bien, ils atterrissent dans le lit, mais parfois devant le lit, parfois au delà et même jusqu'à l'autre bout de la table.

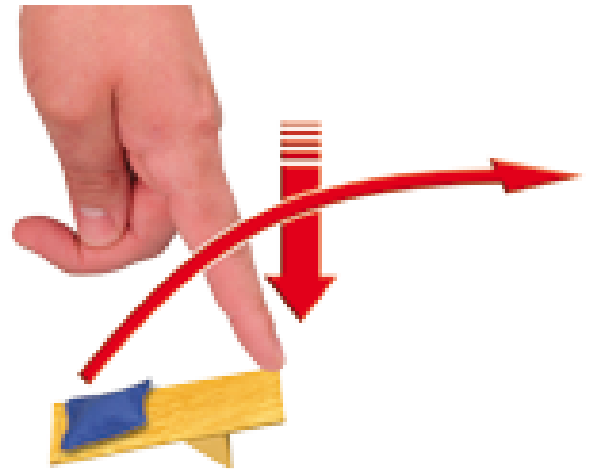
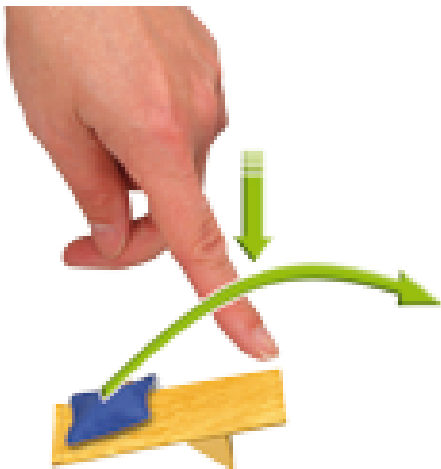
Sais-tu pourquoi? Essayons tous ensemble en prenant chacun une bascule et un oreiller.

1) réglage de la puissance de tir

Tu as peut-être déjà vu quelque chose de comparable dans un cirque, quand un acrobate est lancé dans les airs par ses partenaires à l'aide d'une bascule. Pour que l'artiste vole plus haut, ses amis sautent à deux sur la bascule pour être plus lourds et appuyer plus fort.

Voyons donc comment l'oreiller vole plus ou moins loin si on appuie plus ou moins fort. Places l'oreiller tout au bout de la bascule. Appuies fort : l'oreiller vole haut et loin. Attention : tu n'es pas obligé de l'envoyer en haut de l'étagère où tes parents devront le récupérer !!!

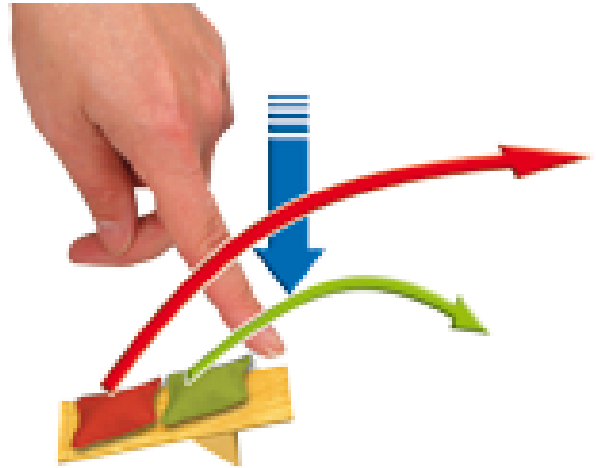
Si tu appuies plus doucement, l'oreiller s'envole moins haut et redescend sur la table. Donc plus tu appuies énergiquement, plus tu fais voler l'oreiller loin et haut.



2) réglage de la position de l'oreiller sur la bascule

Maintenant, essayons de voir si le coussin vole différemment quand il est placé autrement. Mets le coussin plus près du centre de la bascule et essaie plusieurs fois, en le déplaçant et en appuyant de la même façon.

Qu'est-ce que tu constates ? Plus le coussin est au bout de la bascule, plus il va voler loin. Si le coussin est placé plus près du milieu et même si tu appuies fort, il reçoit une bonne impulsion mais retombe plus rapidement sur la table. C'est l'effet de levier: tu peux modifier la distance de tir en gardant la même pression, simplement en réglant la position du coussin sur la bascule.



Entraînez-vous un peu avant la bataille, et amusez vous bien!

NB : en cas de décollement du support, il est facile de réparer une catapulte ou une plateforme avec un peu de colle à papier.

Auteur : Liesbeth Bos
Illustrateur : Barbara Stachuletz
Traduction : Ludigaume & Gigamic



Download
international
rules on:

www.gigamic.com

Adaptation et
distribution française :



© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH



ATTENTION !

Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.
Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.
Données et adresse à conserver.

Gigamic - B.P. 30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

Informations à conserver.