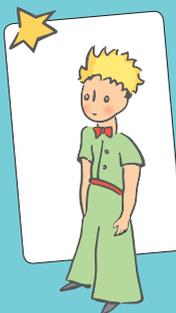
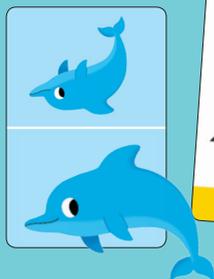
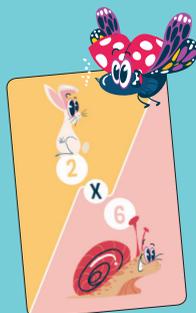


Des CARTES à JOUER

pour

TOUS LES ÂGES

ÂGES
3+ 5+ 7+



FLEURUS



2 à 4
JOUEURS



ÂGE
3+



TEMPS
10 MIN

La COURSE

≡ des ≡

FOURMIS

Aide les fourmis à escalader les tiges pour récolter un maximum de fleurs !

On prépare le jeu

- On distribue 6 cartes à chaque joueur.
- Les cartes restantes sont placées au centre, face cachée, et constituent la pioche.
- On tire une 1^{re} carte pour la mettre à côté, face visible.
- Les actions du joueur dépendent alors de la carte tirée.

On joue !

- L'un après l'autre, chaque joueur pose une carte de la même couleur que la carte précédemment posée, ou bien une carte Ciseaux.
- Une course se termine lorsqu'un joueur pose une carte Fleur. Il récupère alors le sommet de sa fleur, et défausse toutes les autres cartes jouées lors de cette course. Il retourne ensuite la 1^{re} carte de la pioche et joue pour commencer une nouvelle tige.

Comment gagner ?

La partie se termine lorsqu'un des joueurs a pu récolter 2 fleurs de la même couleur (c'est la petite victoire) ou les 4 fleurs des 4 couleurs (c'est la grosse victoire !).



Permet de voir le jeu du joueur de son choix et de lui échanger une carte

Permet de stopper une course et d'en débiter une autre

Les DOMINOS

des

ANIMAUX



2 à 6
JOUEURS



ÂGE
3+



TEMPS
10 MIN

*Débarrasse toi de toutes
tes cartes dominos !*

Comment poser les cartes ?

- Pour jouer une carte, il faut poser la moitié avec la couleur que l'on joue à côté de la carte qui a déjà été posée, de façon à ce que les couleurs correspondent.

On prépare le jeu

- On distribue 5 cartes par joueur, face cachée. Les cartes non distribuées sont posées au milieu des joueurs et constituent la pioche.

On joue !

- On tire la 1^{re} carte de la pioche et on la pose, face visible, devant les joueurs.
- Le premier joueur pose une carte dont un des deux animaux est présent sur la carte déjà posée.
 - S'il ne peut pas jouer, il pioche une carte sans la montrer aux autres joueurs. Si cette carte est jouable, il peut la poser, sinon il passe son tour.
- Le joueur suivant fait de même sur l'une des deux extrémités, et ainsi de suite.

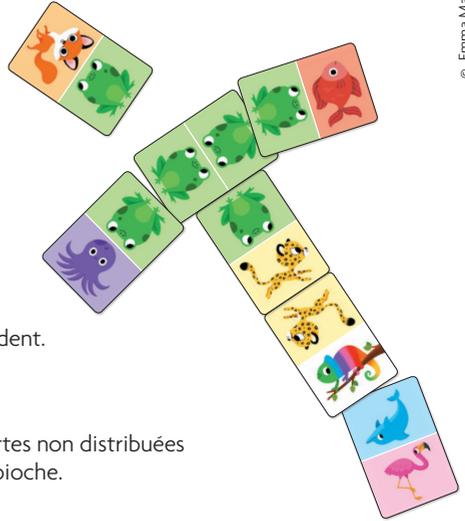
Les caméléons

- Le caméléon est un joker : un joueur peut poser un caméléon à côté de n'importe quel animal.
- Si un joueur pose une carte avec un caméléon à une extrémité, c'est le prochain joueur qui posera une carte à côté de ce caméléon qui décidera ce qui peut être posé à côté.

Comment gagner ?

Le gagnant est le premier joueur à avoir posé toutes ses cartes.

Si personne n'y parvient, le gagnant est celui à qui il reste le plus de caméléons, puis le plus de cartes avec deux fois le même animal. Il peut y avoir match nul !





2 à 6
JOUEURS



ÂGE
5+



TEMPS
15 MIN

Les 7 FAMILLES

≡ de ≡

L'ARC-EN-CIEL



Collectionne un maximum de familles en utilisant les arcs-en-ciel pour les compléter plus rapidement !



Membres d'une famille



Arc-en-ciel

On prépare le jeu

- On mélange les cartes, on en distribue 6 à chaque joueur, puis on place celles restantes au centre pour constituer la pioche.
- Le plus jeune joueur commence la partie.
- On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.



Photos de famille

On joue !

- Le 1^{er} joueur demande une carte au joueur de son choix, par exemple : « Dans la famille rouge, je voudrais la fleur » ou « Dans la famille rouge, je voudrais le numéro 2 » ou encore « Dans la famille rouge, je voudrais le coquelicot ».

Attention : on ne peut pas demander une carte arc-en-ciel à un adversaire.

- > Si le 2^e joueur a la carte, il doit la donner et le 1^{er} joueur peut à nouveau en demander une au joueur de son choix.
- > Si le 2^e joueur n'a pas la carte demandée, le 1^{er} joueur pioche une carte. Si c'est la bonne, il la montre aux autres et peut en demander une nouvelle au joueur de son choix. Sinon, il passe son tour.

Attention : piocher une carte arc-en-ciel ne permet pas de rejouer.

- Quand un joueur a les 6 cartes d'une même famille, avec ou sans l'aide d'un arc-en-ciel, il les pose devant lui. Il peut alors rejouer.
 - S'il n'a en main que des arcs-en-ciel, il peut demander une carte de la famille de son choix.
 - S'il n'a plus de cartes, il en pioche une et passe son tour.
 - S'il n'a plus de cartes et qu'il n'y en a plus dans la pioche, il attend la fin de la partie.

Comment gagner ?

La partie s'arrête quand toutes les familles ont été réunies. Le joueur qui en a récolté le plus l'emporte. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a le plus d'arcs-en-ciel dans ses familles posées. Il peut y avoir égalité à la toute fin !

Les BABOUINS

≡ de ≡ L'ESPACE



Les trous noirs



2 à 6
JOUEURS



ÂGE
3+



TEMPS
10 MIN

*Il faut sauver un maximum de babouins !
Lors de chaque manche, un même joueur tente de cumuler 4 babouins identiques, et doit avertir son équipe de la réussite de sa mission par un signe discret...*



Les babouins

On prépare le jeu

- On constitue des équipes de 2 ou de 3, en fonction du nombre de joueurs.
- Pour les joueurs qui n'aiment pas faire équipe, voir la variante à la fin des règles !
- Chaque équipe se réunit pour déterminer en secret un geste silencieux à faire si l'un d'eux récupère 4 babouins identiques. Attention, rien ne peut se passer sous la table ! Si le geste d'une équipe est découvert au cours de la partie, elle se réunit pour en changer.
- On désigne un donneur qui distribuera les cartes pour la 1^{re} manche mais jouera comme les autres. Chaque joueur sera ensuite donneur à tour de rôle.

On joue !

- Le donneur distribue 6 cartes face cachée à chaque joueur, lui compris, puis en retourne 6 au centre, face visible. Si 4 babouins identiques sont retournés, il les mélange dans la pioche et retourne 4 nouvelles cartes.
- Au signal du donneur, les joueurs peuvent, tous en même temps, échanger certaines de leurs cartes, une à une, avec celles posées au centre. Les cartes dont ils se débarrassent sont remises en jeu immédiatement. Une carte appartient au premier joueur qui la touche.
- Quand les joueurs ne sont plus intéressés par les cartes posées au centre, le donneur annonce la fin du tour. Il récupère les cartes, les mélange à celles restantes et en retourne à nouveau 6.
- Les tours s'enchaînent jusqu'à ce qu'une équipe ait sauvé un babouin. Un nouveau donneur récupère alors les cartes. Il les mélange et les redistribue, donnant lieu à une nouvelle manche.

Comment gagner ?

La première équipe à sauver 3 babouins gagne la partie. On peut choisir d'augmenter ce nombre pour que les parties durent plus longtemps !



2 à 4
JOUEURS



ÂGE
3+



TEMPS
20 MIN

LA PÊCHE

aux

CANARDS



Retourne 2 fois la même carte pour sortir un caneton de la mare et aide Madame Cane à réunir tous ses petits avant la tombée de la pluie !



On prépare le jeu

- Avant de jouer, vérifiez si l'ensemble des joueurs connaît les couleurs et les nombres jusqu'à 10. N'hésitez pas à aider les plus jeunes pêcheurs !
- La partie est découpée en 3 niveaux, indiqués au verso des cartes. Impossible de se tromper !
- On place Madame Cane, face visible, au centre des joueurs. On mélange le reste des cartes du niveau puis on les place, face retournée, en cercle autour de la cane : ce sont les canetons.
- Pour les pêcheurs débutants, on peut jouer avec 5 paires de canetons (10 cartes) par niveau.
- Le plus jeune joueur commence, et la partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. La pêche peut démarrer !

On joue !

- Le plus jeune joueur retourne 2 cartes de son choix, et les montre à tous :
 - Si elles sont différentes, on les remet dans le jeu, et c'est au tour du joueur suivant.
 - Si elles sont identiques, le joueur remporte la paire, pose les cartes à côté de lui et peut rejouer.

Niveau 1 : La pêche aux couleurs (8 paires)

Les canetons sont tous tachés de peinture. Hop, on réunit ceux qui portent les mêmes couleurs.

Niveau 2 : La pêche aux accessoires (8 paires)

Les canetons ont trouvé une malle à vêtements et font les fous dans la mare ! On réunit les paires portant les mêmes accessoires.

Niveau 3 : La pêche aux chiffres (10 paires)

Deux nouveaux canetons ont rejoint leurs frères et sœurs et s'amuse avec eux. Il faut réunir les paires par nombre de canetons.

Comment gagner ?

Le jeune pêcheur ayant trouvé le plus de paires en fin de partie l'emporte !



ZOO'LOTO



2 à 6
JOUEURS



ÂGE
3+



TEMPS
10 MIN

Chaque joueur est un zoologue qui doit retrouver 6 animaux à protéger. Pour les reconnaître, c'est facile : il suffit d'utiliser les grilles du Zoo'Loto !

Les animaux à collecter

On prépare le jeu

- On désigne un maître du jeu qui procédera au tirage des cartes Animaux lors de la 1^{re} manche.
- Il classe les grilles par manches : le jeu se déroule en 3 manches, et 6 grilles par manche sont proposées.
- Il distribue à chaque joueur, dont lui-même, une grille de Zoo'Loto correspondant à la manche en cours et met de côté les grilles restantes.
- Il mélange les cartes Animaux puis pose le tas face cachée.



Première manche

- Le maître du jeu tire la 1^{re} carte Animaux et la pose face visible en annonçant l'animal.
- Chaque joueur vérifie si l'animal annoncé est sur sa grille de Zoo'Loto.
- Le maître du jeu procède à un nouveau tirage, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un des joueurs ait reconnu les 6 animaux de sa grille.
- Il crie alors « Zoo'Loto ! » et remporte la manche.
- Le gagnant met sa grille de côté, les autres joueurs remettent la leur dans le tas des grilles inutilisées.

Manches suivantes

- Le gagnant d'une manche devient le maître du jeu de la manche suivante.
- Il distribue une des grilles de Zoo'Loto de la manche suivante à chaque joueur, dont lui-même, puis il réunit toutes les cartes Animaux et les mélange.
- La suite de chaque manche se déroule comme lors de la première.

Comment gagner ?

Quand il n'y a plus assez de grilles de Zoo'Loto pour jouer, le meilleur protecteur des animaux est celui qui en a collecté le plus !



Les grilles de Zoo'Loto



2 à 6
JOUEURS



ÂGE
5+



TEMPS
20 MIN

L'INVITÉ

à ÉVITER

Un jeu de 7 familles où il faut à tout prix éviter les cousins pénibles et les plats douteux !

Membres d'une famille



Plat douteux



On prépare le jeu

- On mélange les cartes puis on en distribue 8 à chaque joueur, face cachée.
- Les cartes non distribuées sont placées au centre et constituent la pioche.

Invité pénible

On joue !

- Le 1^{er} joueur s'adresse au joueur de son choix en invitant un membre d'une famille, sans préciser lequel.
- S'il a un membre de cette famille, le 2^e joueur lui tend, face cachée, ses cartes de la famille demandée ainsi que les cousins et les petits plats de toutes les familles. Le 1^{er} joueur pioche une carte au hasard. Si la carte piochée appartient à la famille demandée (hors cousin ou petit plat), le joueur peut rejouer.
- Si le 2^e joueur n'a dans son jeu aucun membre de la famille demandée (hors cousin ou petit plat), le demandeur se sert dans la pioche. Si la carte piochée appartient à la famille demandée, le joueur peut rejouer.
- Dès qu'un joueur a les 6 membres d'une même famille, il la pose devant lui. Il peut alors rejouer.
- Quand un joueur a le cousin et le plat cracra d'une même famille, il peut les défausser à son tour de jeu. Il prend alors 2 cartes dans la pioche.
- Si la pioche est terminée et qu'un joueur n'a plus de cartes en main ou uniquement des cartes à éviter, il peut continuer à jouer.

Comment gagner ?

- Le jeu se termine quand toutes les familles ont été posées. Tous les joueurs révèlent alors les dernières cartes qu'ils ont en main : si un joueur a gardé le cousin ou le plat d'une famille qu'il a posée, toute la famille rentre chez elle et est défaussée !
- Le joueur qui a le plus de familles validées, sans cousin ni plat cracra, l'emporte. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a gardé le moins de cartes à éviter.

BATAILLE

de PURÉE à la CANTINE



2 à 6
JOUEURS



ÂGE
5+



TEMPS
15 MIN

Un jeu de bataille au sein de la cantine où il faut tout faire pour ne pas se faire attraper par les surveillants.



On prépare le jeu

- On distribue 6 cartes par joueurs, face cachée.
- Les cartes restantes constituent la pioche. On tire la 1^{re} carte pour la mettre à côté, face visible. Si cette carte est une maîtresse ou une cuisinière, on joue la couleur de notre choix.

On joue !

- Sur la carte retournée, le 1^{er} joueur doit poser, face visible, une carte de la même force ou de la même couleur que la carte précédemment mise.
- Le joueur suivant peut poser :
 - 1 carte de la même couleur ou de la même force que la carte précédemment jouée ;
 - 1 cuisinier, sur n'importe quelle couleur : la bataille change de sens !
 - 1 surveillant, de la même couleur que la dernière carte posée, ou 1 maître, sur n'importe quelle couleur : dans les deux cas, le joueur précédent récupère le tas de cartes et l'intègre à son jeu. Il retourne ensuite la 1^{re} carte de la pioche pour relancer le jeu.

Comment gagner ?

Il y a 3 moyens de remporter la bataille de purée à la cantine :

- **La petite victoire** : dès qu'un joueur a posé toutes ses cartes, il gagne la bataille de purée à la cantine.
- **La victoire économe** : la partie se termine dès qu'on a fini la pioche, et c'est le joueur qui a obtenu le moins de points de force qui remporte la partie.
- **La grosse victoire** : si un joueur a dans son jeu 1 surveillant de chaque couleur et 1 maître, il peut poser ces 5 cartes sur le tas quand c'est à son tour de jouer. Cela interrompt la bataille et le joueur gagne la partie.



3 à 6
JOUEURS



ÂGE
5+



TEMPS
10 MIN

Le MISTIGRI

du GRAND MÉCHANT ≡ LOUP ≡

Assemble des paires avec les animaux de la ferme. Attention, le dernier joueur à avoir un loup dans son jeu a perdu !



Les loups



Les chiens de garde



Les animaux à collecter

On joue !

Phase 1

- Chaque joueur réunit les cartes qu'il a en double (même animal, même couleur, hormis les loups et les chiens) et les pose en tas à côté de lui, face visible. Ce tas constitue la ferme qu'il va devoir protéger des crocs des Grands Méchants Loups !
- Pour chasser un loup, il faut un chien de garde. Si un joueur a dans son jeu une carte Loup et une carte Chien, il retire les deux cartes et les pose à côté de sa ferme.

Phase 2

- Le joueur à qui il reste le moins de cartes commence. Il pioche une carte, face cachée, dans le jeu du joueur qui est à sa gauche.
 - Si ce tirage lui permet d'avoir une paire, les deux animaux rejoignent sa ferme, face visible.
 - Si ce tirage lui permet de réunir un loup et un chien, il pose les deux cartes à côté de sa ferme : ce loup est alors neutralisé.
- Le joueur qui vient de se faire prendre une carte en pioche une dans le jeu de celui qui est à sa gauche, et la partie continue !

Comment gagner ?

Face aux loups, il y a deux manières de s'en sortir :

- en ayant la ferme la mieux protégée, on obtient la petite victoire ;
- en se débarrassant de toutes ses cartes sans finir avec une carte Loup, on évite la grosse défaite.

Les HUIT'STITIS

≡ MARIACHIS ≡



3 à 7
JOUEURS



ÂGE
5+



TEMPS
15 MIN

Il faut réunir huit ouistitis mariachis jouant chacun d'un instrument différent. Le premier groupe ainsi formé pourra partir en tournée à travers le monde et échapper aux chasseurs !



Les musiciens

Les chasseurs



On prépare le jeu

- On désigne un maître du jeu. Son rôle sera de tirer les cartes et d'arbitrer entre les joueurs en cas de doute.
 - Si le maître du jeu n'arrive pas à savoir qui a remporté une carte, il la replace au hasard dans le tas.
- Il n'est pas possible de jouer et d'être maître du jeu dans la même partie. S'il n'y a que deux joueurs, on peut demander à un adulte de tenir ce rôle.
- Entre 2 et 3 joueurs, on retire 4 ouistitis de chaque instrument. Ces cartes sont mises de côté pour toute la partie.

En scène mariachis !

- Le maître du jeu tire les cartes et les présente l'une après l'autre aux joueurs.
- Si c'est une carte musicien : le premier joueur à imiter le musicien qui est sur la carte tout en disant le nom de son instrument la remporte. Il pose alors la carte devant lui, face visible.
 - Un joueur peut remporter plusieurs fois la même carte musicien, il la pose alors sur les cartes similaires de son jeu. Cela peut lui permettre de bloquer ses adversaires !
- Si c'est une carte chasseur : le premier joueur à pousser des cris de ouistiti en se grattant la tête remporte la carte. Il pourra alors choisir une carte de son choix dans le jeu d'un de ses adversaires.
 - La carte chasseur tirée est ensuite mise de côté pour toute la partie.

Comment gagner ?

La partie se termine lorsqu'un joueur a réuni huit ouistitis mariachis différents : un pour chaque instrument.



2 à 6
JOUEURS



ÂGE
5+



TEMPS
15 MIN

Le VILLAGE



≡ des ≡

PETITS COCHONS



© Mathieu Strale

Les petits cochons sont en danger ! Il faut leur construire des maisons pour les protéger du loup. On gagne ou on perd tous ensemble !



Les cochons

Les maisons



Le loup

On prépare le jeu

Chaque tour est organisé en deux phases : la construction des maisons (on forme une maison avec 4 cartes d'un même matériau) et les cochons contre le loup (on protège le village).

On joue !

Phase 1 : la construction des maisons

- On mélange les cartes Maison puis on en distribue 4 à chaque joueur, sans parler. 4 autres sont placées au milieu des joueurs, face visible : c'est le tapis. Les autres serviront au prochain tour. Il faut réunir 4 cartes différentes d'un matériau pour créer une maison. On échange les cartes une à une avec le tapis.
- À la fin de la phase 1 :
 - Les joueurs avec au moins deux cartes différentes d'un même matériau les posent devant eux. Chacun construit ses propres maisons.
 - Un joueur ne peut pas bâtir en même temps plusieurs maisons d'un même matériau. Les cartes non utilisées et le tapis sont remis en jeu.
 - S'il y a des maisons en cours de construction, on passe à la phase 2. Sinon, on fait une nouvelle phase 1.

Phase 2 : les cochons contre le loup

- On mélange les cartes Personnage puis on en distribue 1 à chaque joueur, même s'il n'a pas de maison. On peut de nouveau parler !
- Les joueurs jouent chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand chaque joueur a posé sa carte, la phase 2 prend fin, un nouveau tour commence.
- Si un joueur a un loup, il retire le nombre de cartes indiqué sur une ou plusieurs maisons en cours de construction (les siennes ou celles des autres). Le loup et les cartes Maison sont défaussés.
- Si un joueur a un cochon, il le pose sur une maison correspondante dans le jeu. Si cette maison est complète, elle ne peut plus être attaquée : son cochon est sauvé ! On ne pose qu'un cochon par maison.
- À la fin de la phase 2 :
 - Les personnages non joués sont remélangés.
 - Un cochon sur une maison non terminée reste à sa place, même après attaque.
 - Un cochon sur une maison dont toutes les cartes ont été prises est défaussé et perdu.
 - S'il n'y a plus assez de cartes Maison, on sacrifie un des cochons sauvés. On remet alors en jeu les cartes de sa maison et toutes celles collectées par les loups.

Comment gagner ?

- La victoire des trois petits cochons : il faut sauver un cochon de chaque type.
- La victoire des grands cochons : il faut sauver un cochon de chaque type et construire 3 maisons d'un même matériau !

En SLIP



à L'ÉCOLE



2 à 4
JOUEURS



ÂGE
5+



TEMPS
15 MIN

Se retrouver en slip à l'école, c'est l'horreur ! Des lutins farceurs ont caché les vêtements des cancre. Il faut jouer tous ensemble pour les rhabiller avant l'arrivée de leurs camarades !

On prépare le jeu

- On dispose les 4 cancre en slip au milieu.
- On distribue 3 cartes à chaque joueur. Si un joueur a une carte lutin, il la replace dans le jeu, et repioche. Face cachée, le tas de vêtements et de lutins voleurs constitue la pioche.
- On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

On joue !

- À tour de rôle, chaque joueur pose une carte vêtement à côté d'un des cancre, puis repioche une carte. Un cancre ne porte pas deux fois le même type de vêtement.
- Les joueurs doivent toujours avoir 3 cartes en main avant chaque nouveau tour.
- Quand on ne peut pas poser de vêtement :
 - Si on a un lutin dans sa main, on doit le jouer. Il vole un vêtement à l'un des cancre, et les deux cartes partent dans la défausse. Il peut voler un vêtement à un cancre entièrement habillé !
 - S'il n'a pas de lutin, le joueur se défausse d'une des cartes vêtement de sa main, et repioche.



- Les joueurs ne peuvent pas communiquer lorsqu'ils posent une carte. Mais lorsqu'un lutin doit voler un vêtement, ils décident ensemble de la carte à sacrifier... sans se dire quelles cartes ils ont en main.

Attention : quand il n'y a plus de vêtement à voler sur le tapis, le lutin emporte le slip d'un des cancre. La partie est alors perdue pour tout le monde !

Comment gagner ?

Il faut habiller les 4 cancre avant la fin de la pioche. Ils doivent absolument porter un haut, un bas, des chaussures, un manteau et un cartable. Si un cancre est entièrement habillé, on retourne sa carte personnage.



4 à 8
JOUEURS



ÂGE
7+



TEMPS
20 MIN

Les ZOMBIES

≡ ZARBIS ≡



Les zombies attaquent la forteresse ! Pour survivre, il va falloir trouver les meilleures combinaisons de défenses pour repousser les ennemis.

On prépare le jeu

- On trie les cartes forteresse par ordre croissant, puis on pose le tas face visible, avec la tour complète 1 sur le dessus.
- On éparille les cartes Zombie, Défense et Défense spéciale, face cachée, autour de la forteresse.
- Les joueurs s'installent en cercle autour des cartes, de sorte à pouvoir communiquer.
- Le plus jeune joueur commence, et la partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

On joue !

- Il n'y a pas à distribuer de cartes aux joueurs. À tour de rôle, chaque joueur retourne une des cartes qui encerclent la forteresse ou pose une carte Défense (quand il en a) sur un zombie.
- Lorsqu'un joueur retourne une carte :
 - Si c'est une carte Zombie, il la replace au même endroit, mais face visible : il faut l'affronter.
 - Si c'est une carte Défense, il peut la conserver, ou la poser sur un zombie visible de même type (arme de feu sur zombie de feu, par exemple). L'effet d'une carte ne s'applique que sur le zombie sur lequel elle a été posée.
- Dès que 4 zombies ont été retournés, on défausse la carte la plus haute de la forteresse, puis la partie reprend.
- Pour gagner, les joueurs doivent éliminer les 16 zombies avant que la dernière carte de la forteresse soit perdue. Lorsque le 16^e zombie est visible, on ne peut plus retourner de nouvelle carte. Il faut trouver le meilleur moyen d'utiliser les cartes Défense encore en jeu pour vaincre les zombies restants.

Les zombies



Les défenses spéciales



Les défenses



La forteresse

Comment se débarrasser des zombies ?

- Il y a 4 types de cartes Défense qui causent des dommages de 2, 3, 5 ou 10 points. Elles correspondent à chaque type de zombie, et ne peuvent être jouées que sur un zombie correspondant. Il y a aussi des cartes spéciales :
 - La mini-bombe → 5 points sur un zombie ;
 - La bombe Z → élimine un zombie en un coup.
- Les cartes Défense utilisées contre un zombie ne peuvent être récupérées.
- Un zombie est neutralisé lorsque 10 points de défense ou plus au total ont été posés sur lui. La force d'un zombie est de 10 points. Il y a juste assez de cartes Défense pour se débarrasser des zombies... il va falloir être économes et malins. Mais un bon usage des cartes Défense spéciale et des headshots permet de gagner plus rapidement.

Le headshot

Les armes causant 2 points de dommage ont chacune un bonus d'attaque contre un des zombies : le headshot. En posant cette arme sur la carte zombie qui a l'icône correspondant (rond, carré, triangle ou losange), on le neutralise en un seul coup !

DONJON

≡ *et* ≡

POLTRONS



3 à 5
JOUEURS



ÂGE
7+



TEMPS
15 MIN

*Sois le premier à atteindre le trésor
du donjon en traversant chaque salle
sans te faire piéger par tes adversaires !*



Les héros ↷

↶ *Les monstres*

Effets des cartes

Monstre : une carte Monstre se pose sur la salle de la même couleur dans le jeu d'un adversaire. Pour continuer sa progression, celui-ci devra la recouvrir d'une carte Héros de la même couleur à son tour de jeu.

Maître du donjon : une carte du Maître se pose sur n'importe quelle salle.

→ Le joueur bloqué par un Monstre en annule l'effet et le Maître fait office de Héros.

→ Posé sur le Héros d'un adversaire, le Maître agit comme un monstre.



Les salles ↷

On prépare le jeu

- On mélange et on distribue toutes les cartes.
- On dispose les cartes des salles en ligne au milieu des joueurs.
- On mélange les cartes restantes, puis on en distribue 7 par joueur, face cachée. Les cartes non distribuées constituent la pioche.
- Chaque joueur empile les cartes qu'il joue en face de lui, dans le même ordre que celui des Salles du donjon.



↷ *Le maître
du donjon*

On joue !

- À son tour de jeu, chaque joueur pioche une carte et joue. S'il n'a aucune carte jouable, il se défasse d'une carte, face cachée.
- Un joueur peut soit poser une carte d'avancée du Héros devant lui, soit poser une carte Monstre ou Maître du donjon dans le jeu de l'adversaire de son choix, pour le bloquer.
- Pour avancer, chaque joueur doit poser devant lui une carte du Héros rouge. Au tour suivant, il devra poser une carte du Héros bleu, puis une carte du Héros vert, etc., et finir par le Héros victorieux. Une fois qu'il a changé de salle, il défasse les cartes de la salle précédente.

Comment gagner ?

Le joueur qui parvient à poser à son tour de jeu la carte du Héros victorieux dans la salle du trésor gagne la partie !

Des **CARTES à JOUER**

pour

TOUS LES ÂGES

Apprentissage

*Des jeux de cartes vraiment amusants
pour apprendre sans effort les notions de
l'école primaire, du CP au CM2 !*

Chaque boîte contient 3 règles du jeu avec un niveau progressif de difficulté, et chacune cible une matière scolaire différente (anglais, lecture, histoire et multiplications), sur 3 niveaux différents (CP-CE1 / CE1-CE2 / CM1-CM2).

Les FAMILLES

≡ des ≡ P'TITS SONS



2 à 4
JOUEURS



CP
CE1



56
CARTES

Les petits sons se sont échappés de leurs familles ! Pour tous les rassembler, il va falloir jouer avec, et surtout apprendre à les reconnaître...

3 règles progressives pour prononcer et écrire les sons !

TYPES DE CARTES

1. La chasse aux p'tits sons

Se joue à 2 équipes de 2 et sans les jokers.

Principe du jeu

À tour de rôle, un joueur de chaque équipe pioche une carte sans la montrer et prononce le nom qui y est écrit. Son partenaire doit lui indiquer le bon son sur lequel poser la carte pour la gagner.

Apport pédago

Les joueurs découvrent les cartes et commencent à associer les sons à l'oreille.

Comment on gagne ?

Quand toutes les cartes sont jouées, l'équipe qui en a remporté le plus gagne la partie.

2. Les sons en familles

On joue sans les cartes jokers.

Principe du jeu

Constituer le plus de familles du même son.

Apport pédago

Pour pouvoir récupérer la carte demandée à un adversaire, le joueur doit d'abord prononcer correctement le mot écrit dessus. Par exemple, pour récupérer l'aliment de la famille bleue, il faut bien prononcer le «é» de «purée».



Comment on gagne ?

Le gagnant est celui qui constitue le plus de familles.

3. Le huit américain des sons

Se joue avec toutes les cartes.

Principe du jeu

Se débarrasser de toutes ses cartes en posant, au milieu, une carte du même son ou de la même catégorie de mot que celle du dessous.

Apport pédago

La carte joker oblige les joueurs à prononcer correctement les mots de deux cartes pour pouvoir les remettre sous la pioche.

Comment on gagne ?

Le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes gagne la partie.



2 à 4
JOUEURS



CE1
CE2



70
CARTES

Les TOUTOUS

≡ tout ≡

PARTOUT



Ces toutous sont froussards. Alors quand arrive le chat des cousins anglais, on doit les chercher tout partout ! Sauras-tu retrouver où ils se sont cachés ?

3 règles progressives pour appréhender les quantités et se situer dans l'espace en anglais !

1. Le mistigri des toutous

Se joue avec un chat et tous les chiens.

Principe du jeu

Se débarrasser de toutes ses cartes toutous en formant des paires (même couleur et même position).

Apport pédago

À chaque fois qu'un joueur réunit une paire, il doit la poser en prononçant à haute voix la phrase en anglais sur la carte.

Comment on gagne ?

Le premier jour à se débarrasser de toutes ses cartes gagne la partie. Le perdant est celui qui se retrouve avec le chat.

2. One two three... cat !

Se joue avec un chat et tous les chiens.

Principe du jeu

Poser à côté du chat, joué par un maître du jeu, les bonnes cartes chiens au fur et à mesure de ses demandes.

Apport pédago

Le maître du jeu appelle les toutous à l'oral en anglais, l'enfant doit lire ou reconnaître la situation sur sa carte.

TYPES DE CARTES

6 chats
8 paires de toutous
x 4 couleurs différentes



OBJET

POSITION DU TOUTOU

Comment on gagne ?

Le joueur qui dépose le plus de cartes à côté du chat sans se tromper gagne la partie.

3. Le huit américain des toutous

Se joue avec l'ensemble des cartes, dont les 6 chats.

Principe du jeu

Se débarrasser de toutes ses cartes en posant à chaque fois sur le tas une carte de la même couleur ou de la même position que celle du dessous.

Apport pédago

À chaque fois qu'un joueur pose une carte, il doit dire en anglais quelle couleur ou position elle a en commun avec celle du dessous.

Comment on gagne ?

Le premier jour à se débarrasser de toutes ses cartes a gagné.



Le LABO

≡ des ≡

ANIMONSTRES



2 à 4
JOUEURS



CE1
CE2



70
CARTES

Dans le labo des multiplications, une étrange machine permet de mélanger des paquets d'animaux très mignons pour créer d'étranges créatures...

3 règles progressives pour apprendre à multiplier et maîtriser les ordres de grandeur !

30 cartes résultats

TYPES DE CARTES

3 cartes tables de multiplications

37 cartes multiplications



1. La découverte des animonstres

Principe du jeu

Parmi les cartes résultats posées devant les joueurs, chacun doit récupérer celles qui correspondent aux cartes multiplications qu'il a en main.

Apport pédago

Les joueurs découvrent les cartes et commencent à faire des calculs avec peu de cartes.

Comment on gagne ?

Dès qu'un joueur a récupéré 3 cartes résultats, on arrête le tour. S'il a tout calculé correctement, il marque 1 point. Le premier joueur qui marque 3 points gagne la partie.

2. La bataille des animonstres

Principe du jeu

Sur le tas central, chaque joueur pose une carte à son tour. Sur une carte multiplication, il ne peut poser qu'une carte dont l'un des facteurs est identique à un de ceux de la carte du dessous, ou une carte résultat supérieure au résultat de la carte du dessous. Sur une carte résultat, il ne peut poser qu'une carte qui a un facteur en commun avec celle du dessous ou une carte résultat supérieure.

Apport pédago

Les joueurs abordent la notion de facteur commun et doivent faire des calculs pour savoir s'ils peuvent poser leur carte.

Comment on gagne ?

Le premier joueur qui se débarrasse de toutes ses cartes gagne la partie.

3. Le poker des animonstres

Principe du jeu

Les joueurs échangent leurs cartes avec celles posées au milieu de manière à avoir les meilleures combinaisons possibles en main.

Apport pédago

Faire des combinaisons nécessite d'identifier des facteurs communs ou de calculer. Par exemple, la suite = 4 résultats issus de la même table ; le trio = 2 cartes multiplications et leur carte résultat, etc.

Comment on gagne ?

À la fin de chaque tour, le joueur qui a la meilleure combinaison marque 1 point. Le premier joueur qui marque 3 points gagne la partie.





2 à 4
JOUEURS



CM1
CM2



56
CARTES

La MACHINE

à remonter LE TEMPS

Des explorateurs du temps ont mélangé toutes leurs photos de vacances !
Pour redonner un peu de sens à l'histoire, il va falloir être malins...

3 règles progressives pour se repérer et se situer dans le temps !

TYPES DE CARTES

7 périodes historiques
x 5 types de cartes



21 cartes jokers



1. Les 7 familles historiques

Se joue sans les cartes jokers.

Principe du jeu

Constituer un maximum de familles
(= de périodes historiques).

Apport pédago

En constituant leurs familles, les joueurs
identifient les périodes et les éléments
associés au fur et à mesure.

Comment on gagne ?

Le gagnant est celui qui pose le plus
de familles.

2. Les suites historiques

Se joue sans les ampoules et les tricératops.

Principe du jeu

Poser à chaque fois sur le tas une carte d'une
période plus récente que celle du dessous
pour enchaîner les suites.

Apport pédago

Les joueurs apprennent à situer les périodes
historiques les unes par rapport aux autres

Comment on gagne ?

À chaque fois que tous les joueurs sont
en incapacité de jouer, le dernier joueur
remporte le tas. Le gagnant est celui qui
a remporté le plus de cartes une fois
qu'elles ont toutes été posées.

3. Le huit américain de l'histoire

Se joue avec toutes les cartes.

Principe du jeu

Se débarrasser de toutes ses cartes en
posant à chaque fois sur le tas central
une carte de la même période ou du
même type que la carte du dessous.

Apport pédago

Les joueurs identifient au fur et à mesure
les éléments de la même période.

Comment on gagne ?

Le premier joueur à ne plus avoir de cartes
en main gagne la partie.

Des **CARTES à JOUER**

≡ *pour* ≡

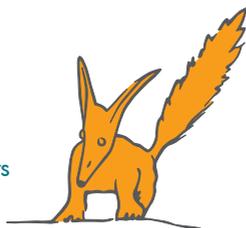
TOUS LES ÂGES



Petit Prince



*Deux jeux stratégiques ou collaboratifs portés par
l'univers poétique du Petit Prince !*



POUR LES ENFANTS

5+





2 à 4
JOUEURS



ÂGE
5+



TEMPS
5 MIN

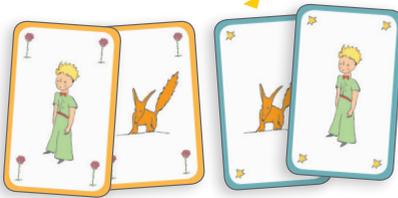


Le jeu de l'amitié du Petit Prince

Pour aider le Petit Prince et le renard à devenir amis, les joueurs doivent poser successivement un Petit Prince et un renard de même symbole en même temps qu'une carte amitié. Mais attention au chasseur, il fait fuir le renard...

Un jeu d'association et de stratégie !

★ Le Petit Prince et le renard



★ Le chasseur



On prépare le jeu

- ★ On mélange les cartes et on en distribue 5 à chaque joueur.
- ★ Les cartes restantes sont posées entre les joueurs, face cachée, et constituent la pioche.
- ★ Le joueur le plus jeune commence la partie, qui se jouera dans le sens des aiguilles d'une montre.

★ L'amitié

On joue !

- ★ Le premier joueur pose une carte de son choix, face visible. Il pioche une carte en remplacement.
- ★ Le joueur suivant doit poser, sur la carte précédente, une carte qui est soit du même symbole (rose ou étoile), soit du même personnage (Petit Prince ou renard). Il pioche une carte en remplacement.
- ★ À partir du deuxième tour, il est possible de poser une carte amitié en plus d'une carte personnage. Le personnage posé doit former une paire avec celui qui est en haut du tas (même symbole, personnage différent). Le joueur récupère les deux personnages ainsi que la carte amitié et les met de côté. Puis il pioche des cartes afin d'en avoir 5 après avoir joué. La partie reprend sur la carte du dessus du tas.
- ★ Lorsque la pioche est épuisée, on mélange les cartes du tas, en mettant de côté celle du dessus, pour former une nouvelle pioche. La partie se poursuit sur la carte mise de côté.

Comment gagner ?

Le premier joueur qui scelle 2 amitiés remporte la partie.



La marelle du Petit Prince



2 à 4
JOUEURS



ÂGE
5+



TEMPS
10 MIN

Pour que le Petit Prince puisse quitter la Terre et rejoindre sa rose, les joueurs doivent constituer un chemin avec toutes les planètes qu'il a visitées au cours de son voyage, dans le bon ordre. Ils doivent s'entraider et réfléchir ensemble pour terminer la marelle.

Il faut aider tous ensemble le Petit Prince à quitter la Terre pour rejoindre sa rose sur sa planète... sans être interrompus par le chasseur !



★ Les cartes de la marelle

★ Les oiseaux



★ Le chasseur



On prépare le jeu

- ★ On pose la carte Terre au milieu des joueurs.
- ★ On distribue 5 cartes à chaque joueur.
- ★ Les cartes restantes sont mises en tas, face cachée, et constituent la pioche. Les cartes défaussées seront posées, face visible, en tas à côté de la pioche.
- ★ Le plus jeune joueur commence la partie et on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

On joue !

- ★ À tour de rôle, chaque joueur pose une carte pour continuer l'un des chemins de son choix, toujours dans l'ordre croissant de 1 à 6 et sans sauter de numéro. Il pioche ensuite une nouvelle carte en remplacement.
- ★ S'il ne peut pas jouer et qu'il ne possède ni carte oiseaux ni carte chasseur, il se défausse d'une carte et en pioche une nouvelle. Il ne pourra rejouer qu'au tour suivant.

Comment gagner ?

Les joueurs gagnent quand l'un d'eux pose la carte de la rose sur sa planète. Si la pioche est épuisée avant, la partie est perdue !

À PARAÎTRE

Octobre 2020



Un magnifique coffret cadeau regroupant 3 jeux de cartes !



17,95€



Contact communication et relations presse

Claire Decamps • c.decamps@fleuruseditions.com • Tél. 01 70 38 55 56

Contact relations libraires

Églantine Sauvage • e.sauvage@fleuruseditions.com • Tél. : 01 42 84 86 11