

4 mini-jeux pour vous occuper seul ou en famille pendant le confinement.

Mode d'emploi : imprimez, découpez (recto à gauche et verso à droite), collez (recto sur verso) et jouez.



1789

2 à 6 joueurs - 5 minutes – dès 8 ans

Créé par Guillaume PNP et illustré par Jean-Pierre Houël

But du jeu : bien observer les dés et être plus rapide que les autres joueurs.

Matériel nécessaire : cette carte, 2 dés et 13 jetons.

Mise en place : placez les dés, les jetons et cette au centre de la table.

Tour de jeu : au début du tour, le joueur le plus jeune lance les 2 dés.

- Si la somme des 2 dés est égale à 7, 8, 9 ou 10, le premier joueur à taper sur la carte gagne 1 point.
- Si la somme des 2 dés n'est pas égale à 7, 8, 9 ou 10, il ne faut pas taper sur la carte.
- Si un joueur se trompe en tapant sur la carte (ni 7, ni 8, ni 9, ni 10), il est éliminé du jeu.

À la fin du tour, si aucun joueur n'a gagné la partie, un nouveau tour commence.

Fin de la partie : le premier joueur avec 3 points gagne la partie.



Fontana di Trevi

Pour 1 joueur – 5 minutes – À partir de 8 ans

Créé par Guillaume PNP et illustré par Giovanni Paolo Pannini

But du jeu : lancez des pièces et réalisez vos vœux les plus fous.

Matériel : 5 jetons en carton (de la taille d'une pièce de 5 cts) et cette carte.

Mise en place : posez la carte au centre de la table, prenez les jetons et éloignez-vous d'un mètre.

Déroulement de la partie : lancez les 5 jetons, un par un, en direction de la carte.

Fin de la partie : si 4 ou 5 jetons sont sur la carte et ne touchent pas la ligne noire, vous gagnez la partie.



Fortuna Dice

2 à 6 joueurs – 5 minutes – 8 ans et plus

Créé par Guillaume PNP et illustré par Maistre FRANÇOYS PETRARCHÉ

But du jeu : jouez au casino et faites sauter la banque.

Matériel nécessaire : 3 dés, 13 jetons et cette carte.

Mise en place : placez les dés, les jetons et cette au centre de la table.

Tour de jeu : au début du tour, le joueur le plus jeune lance les 3 dés.

- Si les 3 dés indiquent un chiffre pair, le premier joueur à taper sur la carte gagne 1 point.
- Si les 3 dés indiquent un chiffre impair, le premier joueur à taper sur la carte gagne 1 point.
- Si les 3 dés indiquent le même chiffre, le premier joueur à taper sur la carte gagne 3 points.
- Si la somme des 3 dés ne sont ni tous pairs, ni tous impairs, il ne faut pas taper sur la carte.
- Si un joueur se trompe en tapant sur la carte (ni pair, ni impair), il est éliminé du jeu.

À la fin du tour, si aucun joueur n'a gagné la partie, un nouveau tour commence.

Fin de la partie : le premier joueur avec 3 points gagne la partie.

Monstre & Trésor

De 2 à 6 joueurs – 2 minutes – Dès 8 ans

1. Lancez cette carte dans les airs.
2. Si la carte atterrit de ce côté :
 - Ne tapez pas sur la carte.
 - Si un ou plusieurs joueurs tapent dessus, ils sont éliminés.
3. Si plusieurs joueurs sont encore en jeu, retour à l'étape 1.
4. Le dernier joueur encore en jeu gagne la partie.
 - Si tous les joueurs sont éliminés, personne ne gagne.

MONSTRE

Monstre & Trésor

De 2 à 6 joueurs – 2 minutes – Dès 8 ans

1. Lancez cette carte dans les airs.
2. Si la carte atterrit de ce côté :
 - Tapez sur la carte.
 - Le dernier joueur à ne pas avoir tapé sur la carte est éliminé.
3. Si plusieurs joueurs sont encore en jeu, retour à l'étape 1.
4. Le dernier joueur encore en jeu gagne la partie.

TRÉSOR