

Vous venez de trouver cette règle qui vous est bien utile. Parfois, vous allez pouvoir évaluer un jeu avant de vous le procurer. Parfois, vous allez faire revivre un jeu qui s'endormait sous la poussière ou que vous avez dégotté sur un troc.

Cette règle n'est pas arrivée sur Internet par hasard.

Elle a été sauvegardée par un collectionneur de jeux de société qui tente, depuis 1998, de partager sa passion sur son site :



Si vous appréciez de trouver cette règle sur un site gratuit, et souhaitez encourager cette initiative, vous pouvez marquer votre reconnaissance de différentes manières :

- En m'envoyant un petit courrier qui fait toujours plaisir
- En m'envoyant une règle qui manque à un jeu de ma collection
- En m'offrant un jeu absent de ma collection
- En faisant un don, même minime

Vous trouverez mon adresse postale et électronique ainsi qu'un lien permettant un don via *Paypa*/sur la page contact de mon site :

<http://jeuxsoc.fr/contact.php>

Ballons

DE
HAIM
SHAFIR



Nombre de joueurs : de 2 à 5
Âge : à partir de 3 ans
Durée : environ 10 minutes

CONTENU DE LA BOÎTE

25 cartes « Ballon » :

Le jeu contient 25 cartes « Ballon », 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 en plein 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.

PREPARATION DE LA PARTIE

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

DEROULEMENT 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 voie plus le ballon qui est dessiné dessus.



Comme il en a deux, il choisit la carte qu'il veut retourner. Il défusse ensuite la carte « Action ». Le tour de Thomas est

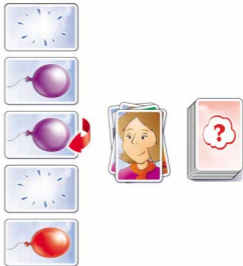


terminé et Marine, qui est assise à sa gauche, peut maintenant jouer.

- ➔ 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 voie 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.



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 terminé son tour et Robin, qui est assis à sa gauche, peut maintenant jouer.

La partie continue et se déroule toujours de la même manière. Lorsque la pioche est épuisée, on mélange les cartes défaussées et on forme une nouvelle pioche. Et c'est reparti !

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.



Avez-vous des questions ?
Nous vous aidons volontiers.
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach
E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMIII