

F Instructions de jeu

Jeu de la fronde

Une fois que tu as monté ton jeu de la fronde, tu peux commencer tout de suite à jouer. Ce jeu a de plusieurs variantes. Voici les explications :

But du jeu :

Ce jeu se joue à deux. Le but du jeu consiste à vider sa propre zone avant que les autres fassent de même.

Variante 1 : Classique

Chaque joueur reçoit six pions qu'il place dans sa zone.

C'est parti !

Essaye de lancer tes pions aussi vite que possible vers le champ des adversaires en les faisant passer à travers le but. Pour ce faire, prends un pion, place-le sur la bande élastique, tire sur cet élastique en maintenant le pion, et lâche le tout.

Lorsque l'élastique se détend, le pion est projeté. Vise bien pour que ton pion aille au but.

Si ta propre zone est vide et que tous tes pions se trouvent dans la zone de l'adversaire, tu as gagné.

Variante 2 : Le tournoi

Si vous êtes plusieurs joueuses et joueurs, vous pouvez organiser un grand tournoi de fronde. Vous pouvez constituer deux équipes qui s'affrontent. À chaque manche, ce sont les gagnants de la manche précédente qui jouent l'un contre l'autre. Jouez jusqu'à temps qu'il ne reste plus aucun joueur.

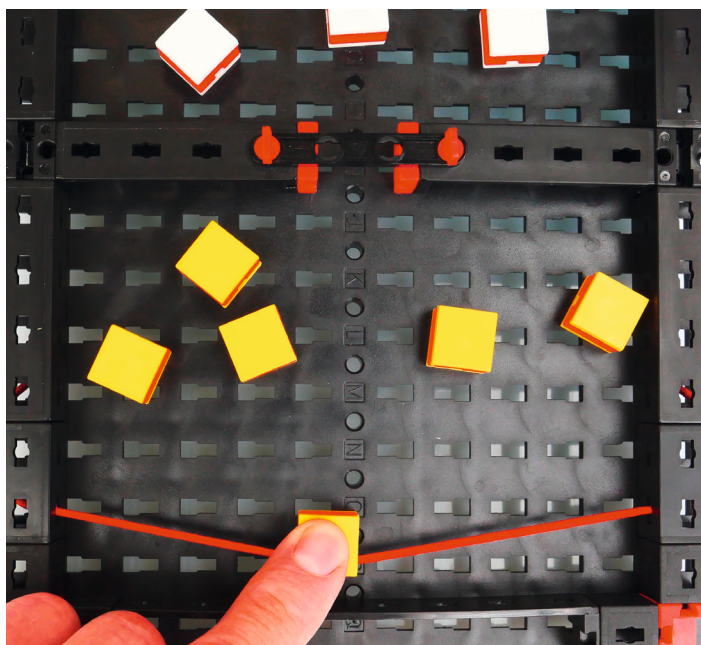


Table skittles

Une fois que tu as monté ton table skittles, tu peux commencer tout de suite à jouer. Ce jeu a de plusieurs variantes. Voici les explications :

But du jeu :

Le but consiste à éliminer autant de plots que possible à l'aide de la toupie afin de remporter des points.

Variante 1 : Solo

Place les trois plots sur la planche comme indiqué sur l'illustration. Place la toupie au niveau de la ligne de départ, sur le rebord inférieur de la planche.

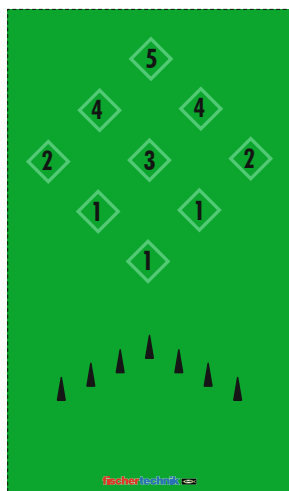
Maintenant, voici comment il faut s'y prendre : maintiens la toupie à l'aide du pouce et de l'index, puis fais-la tourner d'un mouvement rapide.

La toupie tourne et se déplace en direction des plots. Parviendras-tu à éliminer l'ensemble des plots en faisant tourner la toupie une seule fois ?

Conseil : Tu peux également placer les plots différemment sur la planche. Tu peux les placer en triangle, ou bien ne mettre que deux plots éloignés l'un de l'autre.

Variante 2 : Le duel

Dans cette variante, tu affrontes un ou plusieurs adversaires. Décidez du nombre de manches que vous allez jouer. Chaque plot qui a été éliminé fait remporter un point, ainsi par exemple :



Place les trois plots d'une manière différente à chaque manche. Ainsi, le suspense sera plus intense, et le jeu plus passionnant. Faites tourner la toupie à tour de rôle, et n'oubliez pas de compter vos points. Tout à la fin du jeu, vous additionnez vos points. Le gagnant est celui qui a cumulé le plus de points. Conseil : Cette variante ne se joue pas seulement à deux. Vous pouvez également jouer à plusieurs.

Variante 3 : Qui fait tourner la toupie le plus longtemps ?

Remarque : Tu as également besoin d'un chronomètre.

Pour cette variante, on enlève tous les plots de la planche de jeu. Il faut commencer par décider qui commence et qui chronomètre. La coéquipière ou le coéquipier arrête le chronomètre, et dit : 3, 2, 1, partez ! Démarre le chronomètre, et la toupie tourne. La personne qui parvient à faire tourner la toupie le plus longtemps avec une seule impulsion a gagné.

Labyrinthe

Une fois que tu as monté ton labyrinthe, tu peux commencer tout de suite à jouer. Ce jeu a de plusieurs variantes. Voici les explications :

But du jeu :

Le but du jeu consiste à acheminer la petite bille de métal dans le labyrinthe sans qu'elle tombe de la planche ou qu'elle reste bloquée au niveau d'un coin.

Variante 1 : Le droit chemin

Prends la bille de métal et place-la sur la planche, sur la ligne de départ.

Maintiens bien le labyrinthe des deux mains et commence à faire évoluer la bille de métal dans ce labyrinthe. Veille à ne pas faire de mouvements trop brusques car cela pourrait éjecter la bille de métal de la planche de jeu. Tu as gagné lorsque la bille de métal a atteint sa position finale.

Cela demande un peu d'habileté et de pratique. Une fois que tu as réussi à faire atteindre son but à la bille, tu peux te lancer un nouveau défi. Prends un chronomètre ou bien une montre qui indique les secondes, et contrôle le temps qu'il te faut pour amener la bille de métal de son point de départ à son but, à travers le labyrinthe. La prochaine fois, arriveras-tu à améliorer ton temps ?

Variante 2 : Du bon travail d'équipe

Pour cette deuxième variante, tu as besoin d'une ou d'un partenaire. Place la bille de métal sur la ligne de départ. Chacun d'entre vous occupe un coin de la planche. Maintenant, il faut se mettre d'accord, et faire preuve d'un peu de doigté.

Votre objectif consiste à amener la bille de métal au but. Pour y parvenir, vous devez coordonner vos mouvements. Regarder qui doit bouger la planche et dans quelle direction pour déplacer la bille en métal à travers le labyrinthe.

Conseil : Là aussi, vous pouvez essayer de battre votre record en termes de temps en arrêtant le chronomètre.

Variante 3 : Un nouveau labyrinthe

Une fois que tu as déplacé la bille en métal à travers le labyrinthe que tu as créé et que celle-ci a atteint son but, il est temps pour toi de construire un nouveau labyrinthe. Tu peux configurer ta planche de jeu de manière flexible pour construire un nouveau labyrinthe. Quand tu estimes que cette configuration te plaît, tu peux la dessiner ou bien la prendre en photo pour pouvoir t'en rappeler et la recommencer.

Pachinko

Une fois que tu as monté ton jeu, tu peux commencer tout de suite à jouer. Ce jeu a de plusieurs variantes. Voici les explications :

But du jeu :

Le but du jeu est de deviner l'endroit où la petite bille de métal va atterrir une fois qu'elle aura parcouru son trajet sur la planche.

Variante 1 : Où va-t-elle ?

Déplace l'entonnoir vers une position depuis laquelle tu vas faire partir la bille de métal. Réfléchis à la trajectoire que tu vas faire parcourir à la bille sur la planche et devine à quel endroit du rebord inférieur elle va atterrir. C'est à cet endroit que tu places le but.

Si la bille parvient au but, tu avais raison. Si la bille tombe à côté, tu dois procéder à un réajustement. Place le but à une autre position. Il se peut que la bille suive une autre trajectoire que celle qu'elle a suivie la première fois. Observe bien les différentes trajectoires que suit la bille de métal si tu la fais toujours partir du même endroit.

Si tu as réussi à savoir exactement quel est le trajet suivi par la bille, tu peux essayer de la faire partir de différents endroits. Parviens-tu à prévoir est la trajectoire suivie par la bille ?

Variante 2 : Une nouvelle configuration

Pour la deuxième variante, tu peux modifier l'aspect de la planche. Les bascules et les obstacles sont placés différemment. Quelle influence cela a-t-il sur la trajectoire de la bille ?

Mais essaie de trouver une position de départ définitive, et une position d'arrivée définitive. Ensuite, place les obstacles de manière à ce que la bille qui sort de l'entonnoir parvienne à son but. Essaie d'ajuster la position des obstacles aussi longtemps qu'il le faut pour que la bille parvienne à son but.

Variante 3 : Le duel

Une coéquipière ou un coéquipier placent les obstacles différemment et décident d'une position de départ définitive. Maintenant c'est à toi : Réfléchis bien à l'endroit où la petite bille de métal va atterrir, et place le but dans la bonne position. Si tes estimations sont justes, tu gagnes un point. Si la bille tombe à côté, tu ne gagnes aucun point. Jouez à tour de rôle et créez à chaque fois de nouveaux trajets pour l'adversaire. Le gagnant est celui qui, à la fin, a cumulé le plus de points.

Pinball

Une fois que tu as monté ton jeu, tu peux commencer tout de suite à jouer. Ce jeu a de plusieurs variantes. Voici les explications :

But du jeu :

Le but du jeu consiste à obtenir le plus de points possible. Pour cela, on lance une bille de métal sur le plateau. Cette bille rencontre différents obstacles qui dévient sa trajectoire. Tout à la fin, la bille atterrit sur un champ numéroté qui affiche le nombre de points obtenus.

Variante 1 : Cumuler ses propres points

Il te faut un crayon et du papier pour noter ton score.

Prends la petite bille de métal et place-la sur la ligne de départ.

Tire alors la plaque sur laquelle la bille est posée en tirant vers le bas le disque qui se trouve en-dessous d'elle. Grâce au ressort, tu lances la bille sur le plateau.

Prends ton papier et ton crayon pour additionner les points que tu as obtenus pendant cinq manches. La prochaine fois, réussiras-tu à battre ton propre score ? Comment peut-on maîtriser cette bille en la lançant avec plus ou moins de force ?

Variante 2 : Le duel

Dans cette variante, tu affrontes une ou un adversaire. Décidez tous les deux du nombre de manches que vous allez jouer. Lancez la bille à tour de rôle sur le plateau et n'oubliez pas de noter vos scores.

Tout à la fin, vous additionnez vos points. La personne qui a le score le plus élevé a gagné.

Conseil : Cette variante ne se joue pas seulement à deux. Vous pouvez également jouer à plusieurs.

Variante 3 : De nouveaux trajets

Prends la bille de métal et place-la sur la ligne de départ. Lance la bille trois fois de suite sur la planche, et additionne les scores ainsi obtenus.

Modifie à présent la planche en plaçant par exemple les roues sur une autre position ou en décalant les petits obstacles carrés.

À présent, lance de nouveau la bille trois fois sur la planche et additionne tes points. Pourras-tu obtenir un score encore meilleur avec des configurations différentes ?

Conseil : Vous pouvez également jouer à plusieurs. Vous pouvez par exemple élaborer un nouveau trajet à tour de rôle et voir qui obtient le meilleur score.

F**Instructions de jeu****Jeu de boules**

Une fois que tu as monté ton jeu de boules, tu peux commencer tout de suite.

But du jeu :

Ce jeu consiste à renverser toutes les quilles à l'aide de la bille en métal.

Variante 1 : Le coup parfait

Place les trois quilles à côté de la planche, comme le montre l'illustration.

Place ensuite la bille métallique dans la bascule.



Prends à présent la balle de ping-pong et éloigne-toi d'un mètre environ de la planche. Il faut que tu te tiennes debout de manière à ce que l'entonnoir ouvert soit dirigé vers toi.



Vise l'entonnoir avec la balle de ping-pong, et lance-la dans l'entonnoir. La balle de ping-pong active la bascule. La bille de métal se met en mouvement et roule. Une fois arrivée en bas, elle arrive sur les quilles. A-t-elle frappé toutes les quilles ?

F

Instructions de jeu

Roulette

Une fois que tu as monté ton jeu de roulette, tu peux commencer tout de suite. Ce jeu a de plusieurs variantes. Voici les explications :

But du jeu :

Le but du jeu consiste à deviner, chaque fois que l'on lance la roue (coup), sur quel nombre la bille va atterrir.

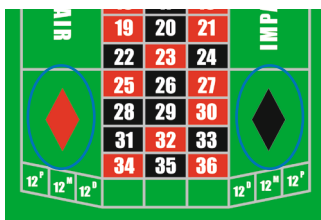
C'est parti !

La roulette est un jeu inventé par les Français. C'est l'un des jeux les plus populaires dans les casinos. Tu peux jouer à la roulette seul.e ou bien en groupe. Ta planche de jeu est configurée comme une véritable roulette de casino : elle est constituée d'une planche tournante et d'un tableau.

Avant de jouer, décide du nombre de manches que vous allez jouer. Pour commencer, tu dis « Faites vos jeux ». Le joueur ou la joueuse place le carton (plot noir, jaune ou rouge). On peut les placer de la manière suivante :

Posez vos plots :

- Rouge ou Noir (1 point)



Mise sur Rouge ou Noir

- Impair ou Pair (1 point)
- Manque (faible 1–18) et Passe (haut 19–36) (1 point)
- 12P (1-12), 12M (13-24), 12D (25-36) (3 points)



Mise sur 12P, 12M, 12D

- Sur certains nombres (5 points)



Mise sur certains chiffres

Une fois les cartons placés, l'une ou l'un d'entre vous fait tourner le disque et lance la bille dans le sens inverse du sens de rotation. Lorsque le disque commence à ralentir, la bille se place sur un nombre. Une fois que le disque de la roulette s'est arrêté, on compte les points.

Exemple:

Runde 1:

1ère manche :

Frieda a misé sur Rouge, Alfred sur 12D et Kris sur 24.

La bille s'arrête sur le 27.



Frieda: 1 point

Alfred: 3 points

Kris: 0 point

2e manche :

Frieda mise sur Pair, Alfred mise sur le 17, Kris mise sur Passe.

La bille s'arrête sur le 24.

Frieda: 1 point

Alfred: 0 points

Kris: 1 point

La personne qui a remporté le plus de points à la fin du jeu a gagné.

Roue de la fortune

Une fois que tu as monté ta roulette, tu peux commencer tout de suite.

But du jeu :

Le but de ce jeu consiste à obtenir le plus grand nombre de points en plusieurs manches.

Remporter des points

Tu peux jouer à ce jeu seul.e ou à plusieurs.

Décidez du nombre de manches que vous allez jouer. Vous faites tourner la roulette à tour de rôle, et vous notez vos points. Le gagnant est celui qui a cumulé le plus de points à la fin.

Zones parallèles :

Les « zones de chance » sont des zones parallèles. Vous pouvez suivre les propositions ci-dessous, ou bien définir vous-même les zones.

Proposition 1 :

Zone parallèle vert foncé : Tu peux faire tourner la roulette une autre fois, le nombre de points obtenus est doublé.

Zone parallèle vert clair : La joueuse ou le joueur suivant doit abandonner.

Zone parallèle lilas : Le nombre de points de la partie précédente est doublé.

Zone parallèle orange : Lors de la prochaine partie, tu pourras faire tourner la roulette deux fois.

Zone parallèle bleue : Lors de la prochaine partie, le nombre de points comptera trois fois.

Proposition 2 :

Zone parallèle vert foncé : Lors de la prochaine partie, le nombre de points comptera double.

Zone parallèle vert clair : Le nombre de points de la partie précédente est triplé.

Zone parallèle lilas : Le nombre de points de la partie précédente est supprimé.

Zone parallèle orange : Le joueur d'avant se voit retrancher 5 points.

Zone parallèle bleue : Il faut que tu fasses tourner la roulette une autre fois, et les points indiqués te seront retranchés.