

Chaque année, au même endroit, quatre Finales d'Animation ou jeu séquentiel se retrouvent pour une grande compétition de talents !

- 5 Animaux
- 5 Dessins
- 5 Fantômes
- 5 Manches

L'animateur est-il ou l'est de votre système de jeu, qui va devenir le meilleur des deux à vos yeux ? L'animateur ou le jeu ?

CONTENU DU JEU

Le jeu contient 20 sacs-boîtes, qui ont apparemment la même taille et apparemment le même contenu :

- 5 Animaux
- 5 Dessins
- 5 Fantômes
- 5 Manches

Un 21ème sac-boîte représente un personnage et une dernière qui pour la troisième règle du jeu.

Mais que le boîtier indisciplinable pour jouer ?



COMMENT ON JOUE ?

Il y a 3 façons de jouer :

avec 3 règles

» un point = différentes...

Joué.
On pourrait dire « une pause » au jeu de « un peu » ?

PÖC EN STOCK !

Chaque joueur choisit un animal préféré et prend soin de l'entraîner. La seule différence est que vous avez quatre joueurs, vous mettez les animaux dans des sacs.

Règles

Placer la balle dans le compartiment de votre boîte, à l'exception de celui des points. Placer votre point sur la table des choix, puis choisissez de préférence la disposition de la boîte. Choisissez votre boîtier de jeu.

Le premier joueur est celui qui a gagné la partie précédente (le cas échéant, choisissez-le par hasard). Choisissez votre boîtier et choisissez votre point, puis placez-le dans le sac de votre animal préféré.

A - S'il récupère un de vos animaux, vous récupérez les sacs, que vous pouvez utiliser à votre discrétion.

B - S'il récupère un animal étranger (même en tout petit point), vous le placez sur le point de votre point principal de la table de jeu.

Vous récupérez aussi votre animal et pouvez le réparer à votre discrétion.

C - Si un animal récupère plusieurs animaux étranges, il ne gagne rien.

Si le joueur B récupère le Panda 5 et le Panda 1.

Quant on veut jouer et récupérer les animaux, il ne joue un animal et partie à la fois. Si le joueur C récupère un animal étranger, il ne peut pas récupérer les autres animaux qu'il a mis dans la boîte. Leur valeur est doublée et ajoutée à celle des autres animaux gagnés.

Mais le joueur étranger doit être parti !

Celui qui a le plus gros score remporte la partie ! (Règles 1 & 2)

Si un joueur n'a plus d'animaux en réserve, il ne joue plus et regardé les autres (pas de jeu) ! Il reste que le joueur qui a plus d'animaux. Par exemple, le Panda 5 est en attente sur la table, le Panda 1 est tombé et le Panda 3 récupère le Cactus sur la table. Le joueur Panda 3 récupère le Cactus et récupère son Panda. Au prochain tour, il choisit le point de son animal et récupère le Panda.

Quant on veut jouer et récupérer les animaux, il ne joue un animal et partie à la fois. Si le joueur C récupère un animal étranger, il ne peut pas récupérer les autres animaux qu'il a mis dans la boîte. Leur valeur est doublée et ajoutée à celle des autres animaux gagnés.

Mais le joueur étranger doit être parti !

Celui qui a le plus gros score remporte la partie ! (Règles 1 & 2)

Petits points et règles importants :

- Quand vous faites votre placement dans votre sac-boîte, vous n'avez pas à regarder ce que vous avez mis dedans, vous n'avez qu'à regarder votre animal préféré.
- Si un animal récupère plusieurs animaux étranges, il ne gagne rien.
- Si le joueur B récupère le Panda 5 et le Panda 1.

Quant on veut jouer et récupérer les animaux, il ne joue un animal et partie à la fois. Si le joueur C récupère un animal étranger, il ne peut pas récupérer les autres animaux qu'il a mis dans la boîte. Leur valeur est doublée et ajoutée à celle des autres animaux gagnés.

Mais le joueur étranger doit être parti !

Celui qui a le plus gros score remporte la partie ! (Règles 1 & 2)

Exemple de résolution après le choix de plusieurs animaux :

Le Panda 5 récupère le Panda 1 et le Panda 3.

Quant on veut jouer et récupérer les animaux, il ne joue un animal et partie à la fois. Si le joueur C récupère un animal étranger, il ne peut pas récupérer les autres animaux qu'il a mis dans la boîte. Leur valeur est doublée et ajoutée à celle des autres animaux gagnés.

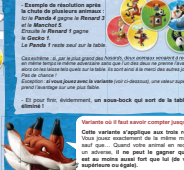
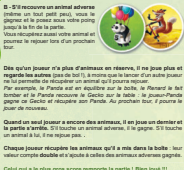
Mais le joueur étranger doit être parti !

Celui qui a le plus gros score remporte la partie ! (Règles 1 & 2)

Quant on veut jouer et récupérer les animaux, il ne joue un animal et partie à la fois. Si le joueur C récupère un animal étranger, il ne peut pas récupérer les autres animaux qu'il a mis dans la boîte. Leur valeur est doublée et ajoutée à celle des autres animaux gagnés.

Mais le joueur étranger doit être parti !

Celui qui a le plus gros score remporte la partie ! (Règles 1 & 2)



ALTERNANCE DES JEUX

ANIMAUX
DESSINS
FANTÔMES
MANCHES

Z'avez-vous ?

POE ON THE BOX !

La règle est si simple que pratiquement tout le monde peut la jouer. Et c'est ce qui fait la magie de la boîte.

La règle des autres règles est simple : uniquement si on est sûr de la jouer en la jouant !

âge 2

POE ! POE ! POE !

Prenez la règle-book et trouvez un objet de la boîte. Le principe est toujours le même. Les règles sont simples, faciles à comprendre. Et c'est ce qui fait la magie de la boîte.

En fait, tout est dans votre esprit. Vous pouvez jouer à la règle-book à la fois en jouant à la règle-book et en jouant à la règle-book.

Mais ne manquez pas de jouer à la règle-book.

âge 3



DES COPAINS !

Le distributeur en France est **BOULE BOUTIK**.
Le distributeur en Suisse est **BOULE BOUTIK**.

BOULE BOUTIK
www.bouleboutik.com



NOT TOUS LES LOIS !

C'est ce qui fait la magie de la boîte. Les règles de la boîte sont simples, faciles à comprendre. Et c'est ce qui fait la magie de la boîte.

BOULE BOUTIK
www.bouleboutik.com



DÉCOUVREZ L'HISTOIRE...

Et maintenant que vous avez bien lu les aventures de Poe, vous allez pouvoir jouer à la règle-book. Et c'est ce qui fait la magie de la boîte.



DÉCOUVREZ LES AUTRES JEUX GIEA !



POE !

