

Jeu Ravensburger® n° 24 398 3

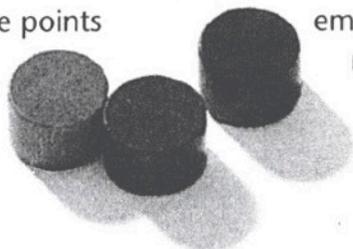
«Quips» est un jeu de dés pour 2 à 4 joueurs de 3½ à 7 ans.

Auteur : Theora Design
Illustrations : H. Laupheimer

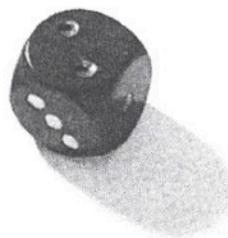
Contenu:

4 planches de jeu
84 pions en bois de 6 couleurs différentes
1 dé à 3 points
1 dé à couleurs
1 sac bleu en plastique

«Quips» est un jeu de dés amusant, destiné aux plus petits. Chaque joueur possède une planche. Chacune a ses propres caractéristiques, avec des associations de couleur et de nombre de points différentes. Les enfants jouent à nommer et à ordonner 6 couleurs ainsi qu'à comprendre les valeurs de 1 à 6.



«Quips» est un jeu qui se joue aussi bien à la maison, qu'à la maternelle. La particularité vient du fait qu'il y a des encastrement sur les planches de jeu, ce qui empêche les pions de se mélanger.

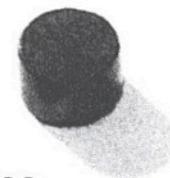


Règle n° 1

Le jeu de surprise

On distribue une planche de jeu à chaque joueur. Les planches restantes sont mises de côté ainsi que les pions correspondants. Tous les autres pions en bois sont mis dans le sac bleu. On jette le dé à 3 points. On tire à l'aveuglette le nombre de pions correspondant aux points indiqués sur le dé. On doit veiller à prendre ses pions en une seule fois, c'est-à-dire qu'il ne faut pas tirer une poignée de pions alors qu'on n'a le droit d'en tirer qu'un seul. On examine les pions tirés et on les pose sur les emplacements prévus de sa planche, en fonction des couleurs.

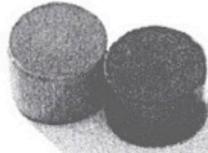
Les pions pour lesquels aucune place ne convient sont remis dans le sac bleu. Le joueur suivant lance le dé et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des joueurs ait complété sa planche. Il sera ainsi le vainqueur de la partie.



Règle n° 2

Le cadeau

Cette variante nous a été proposée par Céline qui, âgée de 2 ans et demi, préférerait jouer à «Quips» en faisant des cadeaux. Elle se joue exactement suivant la règle n° 1, mais Céline pensait que c'était beaucoup plus sympathique de faire cadeau de ses pions inutiles à un autre enfant, plutôt que de les remettre dans le sac bleu. Si l'heureux élu ne peut pas employer tous les pions offerts, il les remettra alors dans le sac.



C'est à partir de là que commence le vrai jeu. Chaque joueur à tour de rôle lance les deux dés ensemble. Si l'on obtient par exemple «bleu» et «deux», on a le droit de changer la position de deux pions bleus, pour les remettre aux bons emplacements. Les pions qui se trouvaient à cet endroit là, prendront la place initiale des pions bleus, s'il n'en reste plus qu'un à disposition, le deuxième point sera perdu. L'attrait particulier de cette variante est qu'elle demande de l'attention car on peut éventuellement remettre deux pions à leur place exacte d'un seul coup.

Règle n° 3

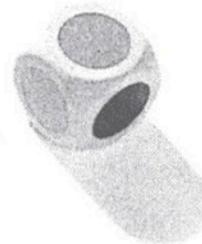
L'échange

Cette règle nous a été envoyée par Yann qui l'a créée seul, alors qu'il avait 5 ans et demi. Chaque joueur complète d'abord sa planche de jeu en veillant à ce que tous les pions de couleur soient à leur place exacte. Puis chacun change totalement la disposition des pions de façon à ce qu'aucun d'entre eux ne soit à la bonne place.



Exemple : un des pions bleus se trouve sur un emplacement rouge et un emplacement bleu. On choisira naturellement d'échanger ces deux pions.

Le gagnant est celui qui a réussi le premier, à placer correctement tous ses pions.



Règle n° 4

Le jeu de dés avec couleurs et points

Comme dans les règles précédentes, on distribue une planche de jeu par joueur. Les planches de jeu en trop sont mises de côté ainsi que les pions correspondants. On place au centre de la table, le couvercle de la boîte rempli de tous les pions. Le dé à couleurs détermine la couleur des pions que l'on doit prendre, le dé à points en détermine le nombre. On place ensuite les pions dans les cases correspondantes de la planche de jeu. Si certains sont en trop, on doit les remettre dans le couvercle.

Le gagnant est celui qui le premier a terminé de compléter ses cases avec les couleurs correspondantes.

