





Le jeu de 6 familles

pour 2 à 4 joueurs,
dès 5 ans.

Le Bon Roi Dagobert a attribué une couleur spécifique à chacune de ses 6 grandes familles de chevaliers. Saurez-vous à votre tour reclasser tous ces chevaliers par famille ?

 Distribuez 6 cartes au hasard à chacun des joueurs. Formez une pioche au centre de la table avec les cartes restantes face cachée.


 Après avoir pris connaissance de son jeu, le joueur le plus jeune demande au joueur de son choix s'il possède le chevalier « tant » de « telle » couleur (par exemple : « je voudrais le 3^{ème} chevalier vert ! »).


- Si le joueur interrogé possède effectivement cette carte (le chevalier vert marqué du chiffre 3 en haut à gauche), il doit la lui remettre.


Le plus jeune joueur rejoue immédiatement en demandant une autre carte au joueur de son choix.



- En revanche, si le joueur ne possède pas cette carte, il dit « pioche » et le joueur le plus jeune prend la carte du sommet de la pioche. S'il pioche la carte réclamée il crie « Bonne pioche ! » et rejoue immédiatement.

 Le plus jeune joueur peut continuer à jouer ainsi tant qu'il obtient les cartes réclamées ou qu'il fait bonne pioche. Sinon, c'est au joueur situé à sa gauche de jouer à son tour, et ainsi de suite.

 Dès que la pioche est vide, on ne peut plus piocher. Si un joueur devait piocher, son tour se termine alors immédiatement et c'est maintenant au joueur situé à sa gauche de pouvoir jouer.

 Dès qu'un des joueurs a réussi à regrouper dans sa main les 6 chevaliers de la même couleur, il les pose devant lui et continue à jouer.





 Une fois que les 6 familles de chevaliers ont été reformées par les joueurs, celui ou ceux qui en ont reformé le plus sont déclarés vainqueurs.

Le jeu de Bataille

pour 2 à 4 joueurs,
dès 3 ans.



 Mélangez les 36 cartes puis distribuez-les aux joueurs, face cachée. Chaque joueur forme un paquet avec ses cartes qu'il place devant lui, toujours face cachée.


 Simultanément, chaque joueur révèle la carte du sommet de son paquet.

Le joueur qui a joué la carte la plus forte (c'est-à-dire la carte qui a l'arme la plus longue) remporte toutes les cartes mises en jeu, qu'il positionne immédiatement en-dessous de son paquet de cartes.

 Pour comparer la taille des armes, il suffit de mettre les cartes côte à côte.

(les enfants qui savent déjà compter peuvent aussi utiliser les chiffres).




 Si plusieurs joueurs ont joué la carte la plus forte, ces joueurs rejouent face cachée une seconde carte, puis une troisième face visible. Celui qui a la 3ème carte la plus forte remporte toutes les cartes mises en jeu, qu'il positionne immédiatement en-dessous de son paquet de cartes.



Et ainsi de suite en cas de nouvelle égalité. Si un joueur n'a plus de cartes à jouer, il perd le combat.

Continuez ainsi en combats successifs.

 Dès qu'un joueur perd toutes ses cartes, il est éliminé.

 Le gagnant est le joueur qui termine la partie avec les 36 cartes. C'est sans conteste le Chevalier le plus valeureux !

Ce jeu est édité par



dans la collection



Un jeu conçu et développé par
Sweet November 14 rue de l'Aleu
78730 Saint-Arnoult en Yvelines
France

© 2012 Sweet November