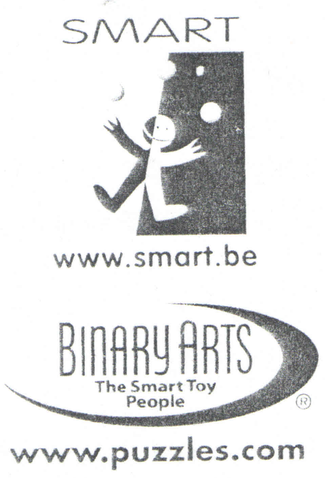
E2033



Règles du jeu :

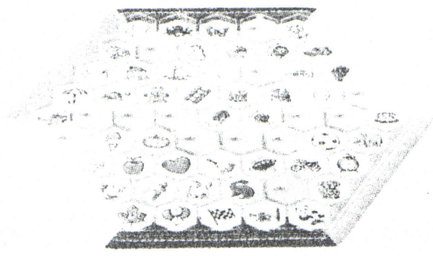
De 2 à 4 joueurs
Pour 4 ans et plus

A propos de Link

Link est une nouvelle approche pour les enfants afin d'apprendre à rechercher et reconnaître des choses, à trouver des liens et à se concentrer. Link a un but simple et une façon amusante de l'atteindre.
Le plateau de jeu «rayon de miel» est plein de dessins comiques stimulant l'esprit des plus jeunes.

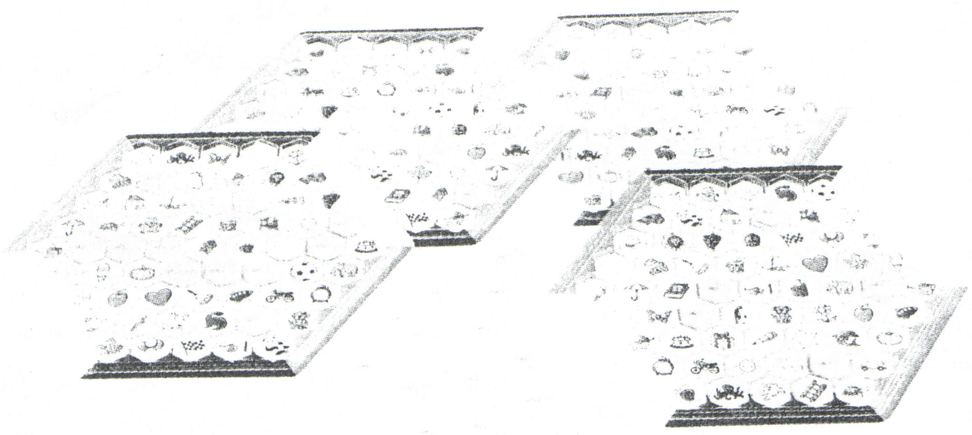
Habiletés de Link :

- Reconnaissance visuelle
- Reconnaître et faire correspondre
- L'expression verbale
- Concentration et stratégie
- Motricité précise
- Le suivi d'instructions
- Gagner et perdre



Contenu :

4 plateaux de jeu
80 jetons
Règles du jeu



But :

Les joueurs essaient de faire une chaîne d'un côté du plateau de jeu à l'autre côté du plateau de jeu de couleur identique.
Un joueur nomme l'image sur laquelle il/elle aimerait placer un jeton. Tous les autres joueurs doivent aussi placer un pion sur leur plateau de jeu.
Chaque plateau de jeu a 61 images, toutes les mêmes mais elles sont sur des places différentes. Ainsi il est possible que vous aidiez vos adversaires, plus que vous ne le souhaitiez !

© 2002 Binary Arts Corp. All Rights Reserved.

Départ :

Chaque joueur reçoit 1 plateau de jeu qu'il doit placer bien en vue pour tous les autres joueurs. Placez tous les jetons au milieu, afin que tout le monde puisse les toucher.

Jouer :

Le joueur le plus jeune commence et nomme à haute voix une des images qui se trouve sur le plateau de jeu, p.e. «Ours en peluche» ensuite il/elle place un jeton sur l'Ours en peluche de son plateau de jeu.
Tous les autres joueurs cherchent l' «Ours en peluche» sur leur plateau de jeu et placent un jeton. Les images sont disposées différemment sur chaque plateau ! Quand tous les joueurs ont placé leur jeton sur l'Ours en peluche, c'est au tour du joueur suivant. Celui-ci nomme une autre image et place un jeton. Tous les autres joueurs placent un jeton sur la même image sur leur plateau.
Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre pendant lequel à tour de rôle chaque joueur nomme une image et tous les joueurs placent un jeton sur leur plateau.

Gagner :

Le premier joueur qui relie les jetons d'un côté du plateau de jeu à l'autre gagne. Si deux ou plus joueurs y arrivent en même temps, ils remportent tous la partie.
D'un côté du plateau de jeu à l'autre veut dire : le côté en face de la même couleur. Donc du côté rouge jusqu'au côté rouge, du jaune jusqu'au jaune, du bleu jusqu'au bleu, du violet jusqu'au violet.
Les coins qui touchent les deux couleurs, p.e : rouge et jaune ... comptent pour les deux couleurs.

Stratégie :

Le grand défi de Link est que la stratégie d'un joueur peut changer en cours de jeu. Peut-être voulez vous d'abord aller de jaune à jaune, mais que tout à coup il vous semble mieux d'aller de rouge à rouge.
Les joueurs peuvent regarder le plateau de jeu de leurs adversaires avant de nommer une image. Ceci nous porte vers des stratégies de jeu surprenantes et sophistiquées… même pour de jeunes joueurs !

Variantes :

Vous pouvez d'avance convenir de p.e. jouer au «Link Caché». Dans cette version les joueurs ne peuvent pas regarder les plateaux des adversaires.

Les couleurs et les jetons peuvent varier des images illustrées.

Link est crée par Theora Design.