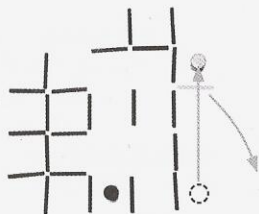
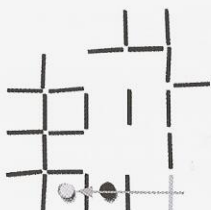


Nach dem Sprung muss der Spielstein stets direkt hinter dem letzten übersprungenen Stäbchen stehen bleiben.
Gelb hat ein Stäbchen gesammelt.

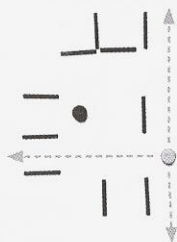


Beim Springen über den Spielstein des Gegenspielers darf man die direkt vor oder hinter dem Spielstein befindlichen Stäbchen nicht nehmen.
Gelb hat ein Stäbchen gesammelt.



Spielende

Der Spieler, der seinen Spielstein nicht mehr bewegen kann und durch einen horizontalen oder vertikalen Sprung keine Stäbchen mehr sammeln kann, ist ausgeschieden. Wenn kein Spieler noch einen Spielstein bewegen kann, ist das Spiel zu Ende.
Der Spieler, der die meisten Stäbchen gesammelt hat, gewinnt das Spiel.



STIX

Contenu

40 barrettes longues
10 barrettes courtes
4 pions

PICASSO

Matériel de jeu

40 barrettes longues, 10 barrettes courtes

But du jeu

Le but du jeu est de deviner le plus vite possible l'objet qu'un des joueurs essaie de former avec les barrettes.

Préparation du jeu

Les joueurs se répartissent en deux équipes qui jouent chacune à leur tour.

Idéalement, les équipes comptent le même nombre de joueurs mais il est possible de faire s'affronter des équipes de 2 contre 3 ou des équipes de 3 contre 4.

Les barrettes sont situées au milieu de la table afin que chacun puisse les prendre.

Une équipe utilise le fond de la boîte et l'autre le couvercle en guise de réceptacle. On tire au sort l'équipe qui commence.

Déroulement du jeu

La première équipe décide qui est son premier « bâtisseur ». Celui-ci imagine en silence un objet, un personnage ou un concept et commence à disposer les barrettes pour l'esquisser. Cela se passe en plaçant les barrettes l'une après l'autre jusqu'à former une petite figure.
On peut utiliser des barrettes longues et courtes.

Tous les autres joueurs, y compris ceux de l'équipe du bâtisseur, participent en même temps à la devinette. Celui qui pense avoir deviné l'objet ou le concept représenté le dit à haute voix. Le tour est terminé lorsqu'un des joueurs a deviné correctement.

Le bâtisseur doit naturellement rester honnête lorsqu'un joueur a deviné correctement – même lorsqu'il s'agit d'un joueur de l'équipe adverse!

Le joueur qui a deviné correctement l'objet reçoit:

- trois barrettes s'il a bien deviné avant que la sixième barrette ne soit déposée;
- deux barrettes s'il a bien deviné avant que la dixième barrette ne soit déposée;
- une barrette s'il a bien deviné lorsque dix ou davantage de barrettes ont été déposées.

Les barrettes gagnées sont déposées dans la boîte de l'équipe du joueur qui a deviné correctement (la grandeur des barrettes n'a pas d'importance).

Si deux joueurs d'équipes différentes disent simultanément l'objet recherché, il faut se mettre d'accord tous ensemble pour déterminer qui a été le plus rapide. Si les équipes ne parviennent pas à un accord à ce sujet, chaque équipe reçoit une barrette.

Au tour suivant, l'autre équipe désigne un bâtisseur.

Fin du jeu

Etant donné que chaque tour donne lieu à une distribution de barrettes, le jeu s'arrête lorsque le stock de barrettes est épuisé et qu'il n'est plus possible d'esquisser un objet avec les barrettes restantes. L'équipe qui a amassé le plus de barrettes remporte la partie.

Règles du jeu pour trois personnes

Chacun joue contre les deux autres. A tour de rôle, un des joueurs esquisse un objet que les deux autres joueurs doivent deviner. Celui qui a deviné correctement reçoit une (ou plusieurs) barrette(s).

AL CAPONE

Matériel de jeu

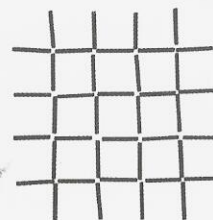
40 barrettes longues, 4 pions

But du jeu

Le but du jeu est de collecter un maximum de barrettes.

Préparation du jeu

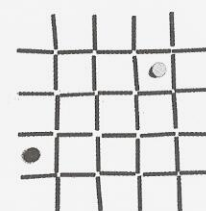
Vous disposez une grille de 40 barrettes. La surface de jeu qui en résulte est constituée de 25 champs séparés. Les champs intérieurs sont faits de quatre barrettes, les champs en bordure sont faits de trois barrettes et les champs en coin sont faits de deux barrettes. Chaque joueur reçoit un pion. On tire au sort celui qui commence. Les joueurs disposent leur pion sur l'un des 25 champs de leur choix. Il ne peut jamais y avoir qu'un seul pion sur un champ.



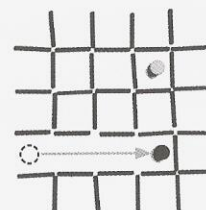
Déroulement du jeu

Les pions peuvent être déplacés dans le sens horizontal ou vertical. Les déplacements diagonaux ne sont pas permis.

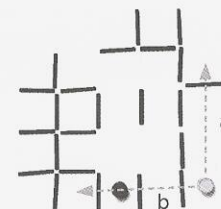
Celui à qui il revient de jouer déplace son pion en ligne droite par-dessus une, deux ou trois barrettes pour aboutir sur le champ situé derrière.



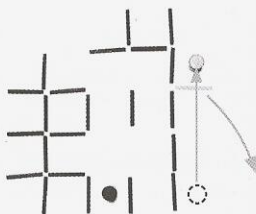
Les barrettes qui ont été enjambées peuvent être collectées par le joueur. Bleu a collecté trois barrettes.



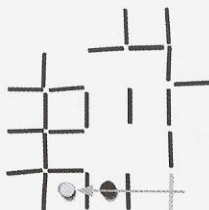
On peut sauter par-dessus des espaces qui apparaissent lors de l'enlèvement des barrettes (a). On peut également sauter par-dessus le pion d'un adversaire (b).



Après son saut, un pion doit toujours rester directement derrière la dernière barrette par-dessus laquelle il a sauté.
Jaune a collecté une barrette.



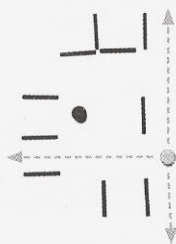
Si vous sautez par-dessus le pion d'un adversaire, vous ne pouvez pas empêcher les barrettes qui se situent directement devant et derrière le pion.
Jaune a collecté une barrette.



Fin du jeu

Le joueur qui ne peut plus déplacer son pion et qui ne peut plus collecter des barrettes en effectuant un saut horizontal ou vertical, quitte la partie. Lorsque plus personne ne peut déplacer son pion, le jeu est terminé.

Le joueur qui a collecté le plus de barrettes remporte la partie.



OOK VERKRIJGBAAR
ALSO AVAILABLE
AUCH ERHÄLTICH
TAMBIEN DISPONIBLE

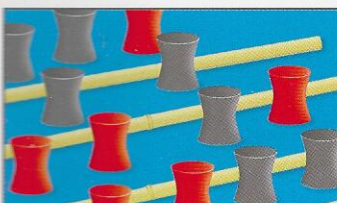
www.productief.nl



Six



KARO



LINJA