

PLOP
20 in en 1

Spelregels



Spelregels

1 / Plop Memo

DIT HEB JE NODIG: 48 memokaartjes

SPELREGELS: Schud alle kaartjes grondig door elkaar en leg ze met de rug naar boven op de tafel. De jongste speler mag beginnen. Wie aan de beurt is, moet 2 kaartjes omdraaien. Als dat 2 verschillende afbeeldingen blijken te zijn, moet de speler ze weer omdraaien en is de volgende speler aan de beurt. Als het 2 dezelfde afbeeldingen zijn, mag de speler de kaartjes houden en nogmaals 2 kaartjes omdraaien. Dit gaat net zolang door tot hij 2 verschillende kaartjes omdraait. Wie op het einde van het spel de meeste kaartjes verzameld heeft, is de winnaar van het spel.

2 / Vluggе vingers

DIT HEB JE NODIG: 48 memokaartjes

SPELREGELS: Maak twee stapels van de kaartjes. Zorg ervoor dat elk plaatje één keer voorkomt in elke stapel. Leg de kaartjes van de eerste stapel met de rug naar boven op de tafel. Verdeel de kaartjes van de andere stapel over de spelers. De spelers leggen hun kaartjes ook met de rug naar boven voor zich. De spelers roepen samen '1, 2, 3, PLOP' en draaien hun kaartjes om. De spelers zoeken nu zo snel mogelijk naar de kaartjes met dezelfde afbeelding. Wie als eerste al zijn paartjes gevonden heeft, wint.



3 / De slimste kabouter

DIT HEB JE NODIG: 48 memokaartjes

SPELREGELS: Maak twee stapels van de kaartjes. Zorg ervoor dat elk plaatje één keer voorkomt in elke stapel. Leg de kaartjes van de eerste stapel met de rug naar boven op de tafel. Verdeel de kaartjes van de andere stapel over de spelers. De spelers leggen hun kaartjes ook met de rug naar boven voor zich. Ze mogen even kijken naar hun kaartjes en kunnen zo proberen te onthouden welke kaartjes ze hebben. Dan draaien alle spelers hun kaartjes om. De spelers roepen samen '1, 2, 3, PLOP' en zoeken nu zo snel mogelijk naar de kaartjes met dezelfde afbeelding. Wanneer ze denken een passend kaartje gevonden te hebben, leggen ze dat op het bijhorende kaartje dat voor hen ligt. Pas op: je mag het kaartje niet omdraaien om te controleren of je het goed hebt. Wanneer een speler denkt alle paartjes gevonden te hebben, roept hij hard 'PLOPPERDEPLOP'. Nu mag niemand meer verder zoeken. De spelers controleren nu of ze correcte paartjes hebben. Je krijgt een punt voor elk correct paartje dat je kon vinden. Wie de meeste punten kan verzamelen, wint.

4 / Omhoog en omlaag

DIT HEB JE NODIG: 1 gewone dobbelsteen, pen en papier

SPELREGELS: Er wordt om de beurt gedobbeld. Iedereen probeert zo snel mogelijk in de juiste volgorde van 1 tot 6 te gooien om dan zo snel mogelijk in omgekeerde volgorde weer naar 1 te dobbelen. Gooit een speler bijvoorbeeld een 1, dan noteert hij dit getal op zijn blad. Hij moet nu proberen een 2 te gooien. Wie 6 heeft, moet weer van 6 naar 1 dobbelen. Wie als eerste alle getallen kon dobbelen, wint.

5 / Dobbelen voor gelukzakken

DIT HEB JE NODIG: 1 gewone dobbelsteen per speler, pen en papier

SPELREGELS: Een van de spelers noemt een getal tussen 1 en 6. De spelers beginnen nu vliegensvlug te dobbelen en proberen het getal zo snel mogelijk te gooien. Wie als eerste het getal kan dobbelen, krijgt een punt. Noteer de punten op het blad. Nu wordt een volgend getal gekozen. Wie als eerste 5 punten kan verzamelen, wint.

6 / Vijf vingers

DIT HEB JE NODIG: 3 gewone dobbelstenen, pen en papier

SPELREGELS: Het komt erop aan om zo snel mogelijk 5 te gooien met drie dobbelstenen. Elke speler mag maximaal tien keer na elkaar gooien. Wie 5 kan gooien met het kleinste aantal worpen, wint dit spel. De winnaar steekt 5 vingers in de lucht en krijgt een punt. Noteer de punten op het blad. Wie als eerste 5 punten kan verzamelen, wint dit spel.

7 / Vier, vijf, zesjes

DIT HEB JE NODIG: 3 gewone dobbelstenen

SPELREGELS: Dit is een spel voor twee spelers. De spelers gooien eerst om de beurt met de drie dobbelstenen. Wie als eerste een 4 gooit, mag beginnen. Hij legt de 4 opzij en gooit nu met de overblijvende twee dobbelstenen. Wanneer hij een 5 gooit met een van de twee dobbelstenen, legt hij de 5 naast de 4. Hij heeft nu nog een dobbelsteen waarmee hij mag gooien. Hiermee moet hij proberen een 6 te gooien. Winnaar is degene die in zo weinig mogelijk beurten 4-5-6 (in die volgorde) kan gooien.

8 / Bloemetje plukken

DIT HEB JE NODIG: 2 gewone dobbelstenen, pen en papier

SPELREGELS: Elke speler krijgt een blad papier en tekent daar 20 kleine bloemetjes op. Dan wordt er om de beurt met twee dobbelstenen gegooid. Iedereen mag zoveel bloemen doorstrepen (plukken) als hij ogen gooit. Gooit iemand meer ogen dan hij bloemen heeft, dan moet hij het verschil aan bloemetjes erbij tekenen. Wie als eerste al zijn bloemetjes kan plukken, wint dit spel.

9 / Luierdelui

DIT HEB JE NODIG: 1 gewone dobbelsteen per speler

SPELREGELS: Iedere speler noemt een getal tussen 1 en de 6 en probeert dan dit getal zo snel mogelijk te gooien. Wie hierin het traagste is, is Kabouter Lui en heeft verloren.

10 / Plop domino

DIT HEB JE NODIG: 28 dominokaartjes

SPELREGELS: Alle kaartjes worden omgedraaid op de tafel gelegd. Schud ze grondig door elkaar. Verdeel de kaartjes onder de spelers. Dat doe je zo:

- Er zijn 2 spelers: ieder krijgt 8 kaartjes
 - Er zijn 3 spelers: ieder krijgt 6 kaartjes
 - Er zijn 4, 5 of 6 spelers: ieder krijgt 4 kaartjes
- De niet-gebruikte kaartjes leg je omgedraaid opzij. Zorg er wel voor dat iedereen erbij kan. De jongste speler mag beginnen. Hij legt een kaart op tafel. De beurt gaat nu naar de volgende speler. Er wordt gespeeld volgens de wijzers van de klok. De volgende speler moet nu een kaartje leggen tegen het kaartje dat al op tafel ligt. Maar hij moet er wel voor zorgen dat er twee gelijke plaatjes naast elkaar komen te liggen. De speler mag in één beurt zoveel kaartjes afleggen als hij kan.



Heeft een speler geen passend kaartje, dan moet hij één van de omgedraaide kaartjes nemen.

Is dat kaartje ook weer meteen te gebruiken, dan mag hij het afleggen.

Als de speler dit kaartje ook niet kan afleggen, moet hij het kaartje bij zich houden en is zijn beurt voorbij.

De speler die als eerste al zijn kaartjes kan afleggen, is de winnaar van het spel.

11 / De Kabouter-lotto

DIT HEB JE NODIG: 24 memokaartjes, 1 dobbelsteen, lotto spaarkaarten

SPELREGELS: De spelers nemen een spaarkaart en leggen die met de lottozijde naar boven voor zich. Neem de memokaartjes en doe alle dubbele terug in de doos. Je houdt dus 24 kaartjes over. Leg die 24 kaartjes met de rug naar boven op de tafel. De eerste speler gooit met de dobbelsteen en draait het overeenkomende aantal kaartjes om. Hij kijkt of een of meer van de kaartjes op zijn spaarkaart passen. Wanneer dit het geval is, mag hij die kaart(jes) op zijn spaarkaart leggen. Als dit niet het geval is, gaat de rest weer met de rug naar boven op de tafel. De kaartjes worden telkens grondig door elkaar gehaald.

Wie als eerste zijn verzamelkaart vol heeft, wint.

12 / De Kabouter-bingo

DIT HEB JE NODIG: 48 memokaartjes, bingo spaarkaarten

SPELREGELS: De spelers nemen een spaarkaart en leggen die met de bingozijde naar boven voor zich. Neem de 48 bingokaartjes en leg die kaartjes met de rug naar boven op de tafel.

De eerste speler draait 1 van de kaartjes om. De spelers kijken snel of het omgedraaide kaartje op hun lottokaart voorkomt. Wanneer dit zo is, roept die speler heel snel 'PLOP'. Hij neemt het kaartje en legt het op zijn spaarkaart. Wanneer geen enkele speler het kaartje kan gebruiken wordt het kaartje weer omgedraaid.

Wie als eerste vier op een rij heeft, mag keihard 'BINGO' roepen en wint dit spannende spel!

13 / Het Kabouterpad

DIT HEB JE NODIG: Spelbord Kabouterpad, 1 dobbelsteen met zes kleuren, pionnen, 12 wegwijzertjes

SPELREGELS: Leg het spelbord met de zijde van Het Kabouterpad naar boven op de tafel. Elke speler kiest een pion. Plaats de pionnen op het aanlegsteigertje.

Schud alle wegwijzertjes (de kleine kaartjes) door elkaar en leg ze met de afbeelding naar beneden op de tafel.

De jongste speler mag beginnen. Daarna wordt er gespeeld volgens de wijzers van de klok. De jongste speler gooit als eerste met de dobbelsteen. Hij kijkt naar de kleur op de dobbelsteen en gaat naar het eerstvolgende vakje met deze kleur.

Wanneer een speler 'wit' gooit, moet hij een wegwijzertje nemen. Hij kijkt naar de afbeelding op het wegwijzertje en zoekt de afbeelding op het spelbord. De speler verplaatst zijn pion naar het vlak met de afbeelding van het kaartje.

Let op: het kan zijn dat je op je stappen moet terugkeren.

De speler legt zijn kaartje weer op de tafel en schud alle kaartjes weer door elkaar.

Het is nu aan de volgende speler.

Wanneer een speler op een vakje komt waar al een pion staat, plaatst de speler zijn kabouter naast de andere. Je kunt dus met twee of meer spelers op hetzelfde vakje staan.

Wanneer een speler in de feestzone komt, is hij veilig. De feestzone is het donkergroene deel rond de taart. Hij hoeft nu geen wegwijzertjes meer te trekken. Wanneer deze speler nu wit gooit, mag hij naar de feesttafel. Een speler wint als hij als eerste de feesttafel bereikt.

Je kunt het spel nu opnieuw beginnen of je kunt doorspelen totdat alle spelers de feesttafel bereikt hebben.

Een tip voor de mama's en de papa's: leg een snoepje op de feesttafel. De winnaar van het spel krijgt het snoepje.



14 / De taartenrace

DIT HEB JE NODIG: Spelbord taartenrace, 1 dobbelsteen met zes kleuren, pionnen

SPELREGELS: Leg het spelbord met de zijde van De Taartenrace naar boven op de tafel. Elke speler kiest een pion. Plaats elke pion op een paddenstoel.

De jongste speler mag beginnen. Daarna wordt er gespeeld volgens de wijzers van de klok. De jongste speler gooit als eerste met de dobbelsteen.

Wanneer de kleur op de dobbelsteen overeenkomt met de kleur van het eerste blaadje op het pad van de paddenstoel van die speler naar de taart, mag de speler zijn pion verplaatsen naar dat blaadje. De beurt is nu aan de volgende speler.

Als de speler een andere kleur gooide, gaat de beurt meteen naar de volgende speler.

Wanneer een speler 'wit' gooit met de dobbelsteen mag hij direct naar het volgende blaadje op zijn pad.

Wanneer een speler aan het laatste blaadje op zijn pad komt, moet hij nog één keer wit gooien met de dobbelsteen om bij de taart te komen.

Een speler wint als hij als eerste de taart bereikt. Je kunt het spel nu opnieuw beginnen of je kunt doorspelen totdat alle spelers de taart bereikt hebben.

Een tip voor de mama's en de papa's: leg een snoepje op de taart. De winnaar van het spel krijgt het snoepje.



15 / Kabouter Lieg

DIT HEB JE NODIG: 32 speelkaarten

SPELREGELS: Geef elke speler evenveel kaarten. De andere kaarten gaan terug in de doos. De eerste speler legt een kaart in het midden van de tafel met de rug naar boven. Hij zegt duidelijk wat er op zijn kaart staat. Hij mag liegen of hij mag de waarheid spreken, dat kiest hij zelf. De volgende speler legt nu ook een kaart op de vorige kaart (en weer met de rug naar boven) en zegt wat er op zijn kaart staat. Ook hij kiest of hij liegt of niet. Wanneer de volgende speler denkt dat de voorgaande speler aan het liegen was, mag hij de bovenste kaart omdraaien. Sprak de vorige speler toch de waarheid, dan moet de speler de kaarten nemen die in het midden liggen en die bij zijn kaarten voegen. Was de vorige speler inderdaad aan het liegen, dan moet de leugenaar de kaarten nemen die in het midden liggen. Wie als eerste al zijn kaarten kwijt is, is de winnaar.

16 / Fop Klus

DIT HEB JE NODIG: 8 x 4 speelkaarten, 1 Klus-kaart

SPELREGELS: Neem de kabouter Klus-kaarten uit het pak. Leg 3 van de 4 Klus-kaarten terug in de doos. Die doen in dit spel niet mee. Schud de overblijvende 33 kaarten grondig en die worden over de spelers verdeeld. Iedere speler kijkt of hij paartjes heeft. Paartjes mag je direct open op de tafel leggen. De jongste speler begint. Hij trekt een kaart bij zijn rechter buurman. Als hij hierdoor een paartje kan leggen, mag hij dat meteen op tafel leggen. Dan gaat de beurt naar de volgende speler. Aan het einde van het spel blijft iemand met de Klus-kaart zitten. Deze speler verliest het spel.

17 / Storm in het kabouterbos

DIT HEB JE NODIG: alle speelkaarten, een fles

SPELREGELS: Zet de fles in het midden van de tafel. Leg de kaarten mooi op elkaar en precies in het midden op de opening van de fles. De jongste speler mag beginnen. Hij haalt diep adem en blaast tegen de speelkaarten. Hij moet minstens 1 speelkaart van de stapel blazen, maar dat mogen er gerust meer zijn. Daarna gaat de beurt naar de volgende speler. Wie de laatste kaart van de fles blaast, verliest het spel.

18 / Kabouter Smul

DIT HEB JE NODIG: 4 gelijke speelkaarten per speler, snoepjes

SPELREGELS: Leg de snoepjes in het midden van de tafel. Dit is de prijs waarvoor gespeeld wordt. Per speler worden 4 dezelfde kaarten uit het pak genomen. De kaarten worden geschud en worden zo verdeeld dat elke speler vier kaarten heeft. Alle spelers zeggen samen 'PLOP' en geven 1 kaart door naar hun linker buurman. Natuurlijk geeft iedereen een kaart door die hij niet kan gebruiken. Wie als eerste 4 gelijke kaarten heeft, wint een snoepje.

19 / Kabouter Smullerdesmul

DIT HEB JE NODIG: 4 gelijke speelkaarten per speler, snoepjes

SPELREGELS: Leg de snoepjes in het midden van de tafel. Dit is de prijs waarvoor gespeeld wordt. Per speler worden 4 dezelfde kaarten uit het pak genomen. De kaarten worden geschud en worden zo verdeeld dat elke speler vier kaarten heeft. Alle spelers zeggen samen 'PLOP' en geven 2 kaarten door naar hun linker buurman. Uiteraard geeft iedereen kaarten door die hij niet kan gebruiken. Dit spel is dus een stuk lastiger dan het vorige, zeker als je al drie goede kaarten in je hand hebt. Wie als eerste 4 gelijke kaarten heeft, wint een snoepje.

20 / Kabouterkwartetten

DIT HEB JE NODIG: 9 x 4 speelkaarten

SPELREGELS: Schud alle kaarten goed door elkaar en geef elke speler evenveel kaarten. Het doel van het spel is zo veel mogelijk kwartetten (4 kaarten) te verzamelen. Dit doe je door aan een medespeler de ontbrekende kaarten van je kwartet te vragen. Je herkent een kwartet (4 kaarten) aan de kleur van de kaartjes. Je mag alleen een bepaalde kwartetkaart vragen als je zelf minstens 1 kaart van dat kwartet in je handen hebt. De deler begint met het vragen van kaarten aan een willekeurig iemand. Als de ander de kaart niet heeft, mag die ander verder gaan met vragen. Heeft deze de kaart wel, dan mag de eerste speler nog een kaart vragen. Wie de meeste kaarten heeft verzameld, is de winnaar van het spel.





RÈGLES DU JEU : Mélanger toutes les cartes et donner un nombre égal de cartes à chaque joueur.

Le but du jeu est de récolter un maximum de quarts (4 cartes). Pour ce faire, il faut demander à un autre joueur les cartes manquantes.

Un quart se reconnaît à la couleur des cartes. Un joueur ne peut demander une certaine carte de quarté que s'il a au moins une carte de ce quarté en main.

Le distributeur commence par demander des cartes à un autre joueur au choix. Si ce joueur n'a pas cette carte, le distributeur peut la demander à un autre joueur. Si ce dernier l'a, le premier joueur peut encore demander une carte.

Le joueur qui a collecté le plus de cartes gagne.

RÈGLES DU JEU : Déposer les bonbons au centre de la table. Ils constituent le butin. Chaque joueur prend 4 cartes identiques dans le paquet. Les cartes sont mélangées et distribuées de manière à ce que chaque joueur en reçoive 4. Tous les joueurs disent ensemble « PLOP » et donnent une carte à leur voisin de gauche. Chacun donne bien évidemment une carte qu'il ne sait pas utiliser. Le premier à avoir 4 cartes identiques gagne un bonbon.

20 / Quarts de lutins

MATÉRIEL : 9 x 4 cartes de jeu

RÈGLES DU JEU : Déposer les bonbons au centre de la table. Ils constituent le butin. Chaque joueur prend 4 cartes identiques dans le paquet. Les cartes sont mélangées et distribuées de manière à ce que chaque joueur en reçoive 4. Tous les joueurs disent ensemble « PLOP » et donnent deux cartes à leur voisin de gauche. Chacun donne bien évidemment deux cartes qu'il ne sait pas utiliser. Ce jeu est plus difficile que le précédent, surtout lorsqu'un joueur a trois bonnes cartes. Le premier à avoir 4 cartes identiques gagne un bonbon.

18 / Lutin Bouilli

MATÉRIEL : 4 cartes de jeu identiques par joueur, bonbons

RÈGLES DU JEU : Mettre la bouteille au centre de la table. Déposer les cartes en une belle pile au milieu sur l'ouverture de la bouteille. Le plus jeune joueur commence. Il inspire profondément et souffle sur les cartes. Il doit faire tomber au moins une carte, et il peut y en avoir plus. C'est au joueur suivant. Le joueur qui fait tomber la dernière carte a perdu.

MATÉRIEL : toutes les cartes de jeu, une bouteille

19 / Lutin Goute-à-tout-et-ventre-mou

MATÉRIEL : 4 cartes de jeu identiques par joueur, bonbons

17 / Tempête dans la forêt des lutins



14 / La course au gâteau

MATÉRIEL : Plateau de jeu: La course au gâteau, 1 dé à 6 couleurs, des pions

RÈGLES DU JEU : Déposer le plateau de jeu avec la course au gâteau sur la table. Chaque joueur choisit un pion. Disposer les pions sur un

champion.

Le plus jeune joueur commence, et on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur jette le dé.

Lorsque la couleur du dé correspond à la couleur de la première feuille sur le chemin du champion.

Le plus jeune joueur vers le gâteau, le joueur peut déplacer son pion vers cette feuille. C'est au joueur suivant.

Si le dé du joueur affiche une autre couleur, c'est tout de suite au joueur suivant.

Lorsque le dé d'un joueur est blanc, il peut directement aller à la feuille suivante de son chemin.

Lorsqu'un joueur arrive à la dernière feuille de son chemin, il doit encore avoir un dé blanc pour arriver au gâteau.

Le premier joueur à atteindre le gâteau gagne. Le jeu peut recommencer ou continuer jusqu'à ce que tous les joueurs aient atteint le gâteau.

Conseils pour les parents : déposez un bonbon sur le gâteau ... et le gagnant remporte le bonbon.



15 / Lutin menteur

MATÉRIEL : 32 cartes de jeu

RÈGLES DU JEU : Donner un même nombre de cartes à chaque joueur. Les autres cartes retournent dans la boîte. Le premier joueur pose une carte au centre de la table, face contre

table. Il dit clairement ce qu'il y a sur sa carte. Il peut mentir ou dire la vérité, c'est à lui de choisir. Le joueur suivant dépose une carte sur

cette première carte, toujours face contre table, et dit ce qu'il y a sur sa carte. Il peut lui aussi choisir de mentir ou non. Si le joueur suivant pense que le joueur d'avant a menti, il peut retourner la carte du dessus. Si le joueur avait dit la vérité, le joueur qui a retourné la carte doit prendre les cartes au centre de la table. Si le joueur a menti, le menteur doit prendre les

cartes au centre de la table. Le premier joueur à ne plus avoir de cartes a gagné.

16 / Gare à Bric!

MATÉRIEL : 8 x 4 cartes de jeu, 1 carte Bric

RÈGLES DU JEU : Prendre les cartes Bric dans le paquet. En remettre 3 des 4 dans la boîte, elles ne seront pas utilisées. Mélanger les 32 cartes et les distribuer aux joueurs. Chaque joueur voit s'il a des paires. Les paires peuvent être déposées directement sur la table. Le plus jeune joueur commence. Il prend une carte chez son voisin de droite. Si cela lui permet de faire une paire, il la dépose sur la table. C'est ensuite au joueur suivant. À la fin du jeu, l'un des joueurs a la carte Bric. C'est lui le perdant.



13 / Le chemin du lutin

MATÉRIEL : Plateau de jeu: le chemin du lutin, 1 dé à 6 couleurs, des pions, 12 indications

RÈGLES DU JEU : Déposer le plateau de jeu avec le chemin du lutin sur la table. Chaque joueur choisit un pion. Disposer les pions sur le ponton.

Mélanger toutes les indications (les petites cartes) et les mettre face contre table.

Le plus jeune joueur commence, et on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur jette le dé. Il se rend sur la première case de la couleur de son dé.

Lorsque le dé d'un joueur est blanc, il doit prendre une indication. Il regarde l'illustration sur la carte et la recherche sur le plateau de jeu.

Le joueur déplace son pion en conséquence. Attention : il peut arriver que le joueur doive faire marche arrière.

Le joueur remet sa carte sur la table et mélange toutes les cartes. C'est au tour du joueur suivant.

Lorsqu'un joueur arrive sur une case où il y a déjà un pion, il se met à côté. Il peut donc y avoir deux joueurs ou plus sur une même case.

Lorsqu'un joueur arrive dans la zone des fêtes, il est en sécurité. La zone des fêtes est la partie vert foncée qui entoure le gâteau. Le joueur ne doit plus prendre de cartes indicatrices. Si son dé est blanc, il peut aller à la table de la fête.

Un joueur gagne lorsqu'il arrive en premier à la table de la fête.

Le jeu peut recommencer ou continuer jusqu'à ce que tous les joueurs aient atteint la table de la fête.

Conseils pour les parents : déposez un bonbon sur la table de la fête ... et le gagnant remporte le bonbon.

S'il peut utiliser cette carte tout de suite, il peut la poser. S'il ne peut l'utiliser, il doit la garder, et c'est au joueur suivant. Le premier joueur à avoir posé toutes ses cartes gagne.

11 / Le lotto du lutin

MATÉRIEL : 24 cartes mémo, 1 dé, 4 cartes lotto

RÈGLES DU JEU : Les joueurs prennent une

carte d'épargne et la posent face lotto vers le haut devant eux. Prendre les cartes mémo et remettre tous les doubles dans la boîte. Il reste donc 24 cartes, à poser face contre table.

Le premier joueur jette le dé et retourne le nombre de cartes correspondant. Il regarde si une ou plusieurs de ses cartes correspondent avec sa carte d'épargne. Si c'est le cas, il peut mettre cette ou ces cartes sur sa carte d'épargne. Sinon, le reste retourne face contre table. Les cartes sont à chaque fois bien mélangées.

Le premier joueur à avoir rempli sa carte a gagné.

12 / Le bingo du lutin

MATÉRIEL : 48 cartes mémo, 4 cartes bingo

RÈGLES DU JEU : Les joueurs prennent une carte

d'épargne et la posent face bingo vers le haut devant eux. Prendre 48 cartes bingo et les poser face contre table.

Le premier joueur retourne l'une des cartes. Les joueurs regardent vite si cette carte figure sur leur carte de lotto. Si oui, le joueur concerne dit vite « PLOP », prend la carte et la met sur sa carte d'épargne. Si aucun joueur ne peut utiliser la carte, la carte est retournée.

Le premier joueur à avoir une rangée de quatre cri « BINGO » et gagne la partie !



5 / Des pour veinards

MATÉRIEL : 1 dé, un marqueur et une feuille

de papier

RÈGLES DU JEU : L'un des joueurs donne un nombre de 1 à 6. Les joueurs commencent alors à jeter le dé à toute vitesse, essayant d'avoir ce nombre. Le premier joueur à avoir ce nombre reçoit un point. Les points sont notés sur une feuille. Un autre nombre est choisi. Le premier joueur qui a 5 points a gagné.

6 / Cinq doigts

MATÉRIEL : 3 dés, un marqueur et une feuille de papier

RÈGLES DU JEU : Il faut avoir 5 le plus vite possible avec trois dés. Chaque joueur peut lancer ses dix doigts successivement au maximum. Celui qui jette le moins de fois ces dés et obtient 5 gagne. Le joueur lève cinq doigts et remporte un point. Les points sont notés sur une feuille. Le premier joueur qui a 5 points a gagné.

7 / Quatre, cinq, six

MATÉRIEL : 3 dés

RÈGLES DU JEU : Ce jeu se joue à deux. Les joueurs jettent trois dés à leur tour. Le premier qui obtient un 4 commence. Il met le 4 sur le côté et jette maintenant les deux des restants. S'il obtient un 5 avec l'un des deux dés, il met le 5 à côté du 4. Il ne lui reste plus qu'un 6 avec lequel jouer. Il doit essayer de faire un 6. Le gagnant est celui qui obtient 4-5-6, dans cet ordre, en un minimum de coups.

8 / Cueillir des fleurs

MATÉRIEL : 2 dés, un marqueur et une feuille de papier

RÈGLES DU JEU : Chaque joueur reçoit une feuille de papier et y dessine 20 fleurs. Chacun jette ensuite les deux dés à son tour. Chaque joueur peut barrer (cueillir) autant de fleurs que de points du dé sur sa feuille. Si un joueur fait plus de points que ce qu'il a de fleurs, il doit dessiner les fleurs en différence. Le premier joueur qui cueille toutes ses fleurs a gagné.

9 / Le roi des lents

MATÉRIEL : Un dé par joueur.

RÈGLES DU JEU : Chaque joueur donne un nombre entre 1 et 6 et essaie d'obtenir le plus vite possible ce nombre avec son dé. Le plus lent est le lutin Dordébou, et a perdu.

10 / Plop domino

MATÉRIEL : 28 cartes domino

RÈGLES DU JEU : Toutes les cartes sont mises face contre table, bien les mélanger. Distribuer les cartes aux joueurs de la sorte :

- Deux joueurs : chaque joueur reçoit 8 cartes
- Trois joueurs : chaque joueur reçoit 6 cartes
- Quatre, cinq ou six joueurs : chaque joueur reçoit 4 cartes

Les cartes inutilisées sont mises retournées sur le côté. Chacun doit pouvoir y accéder. Le plus jeune joueur commence en posant une carte sur la table. C'est au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur suivant doit déposer une carte contre la carte qui est sur la table. Il doit veiller à ce que les deux illustrations soient identiques. Le joueur peut poser autant de cartes qu'il sait. Lorsqu'un joueur ne sait pas poser de cartes, il doit prendre l'une des cartes retournées.



Règles du jeu

1 / Plop Mémò

MATÉRIEL : 48 cartes mémò

RÈGLES DU JEU : Bien mélanger toutes les cartes, et les mettre face contre table.

Le plus jeune joueur commence.

Le joueur retourne deux cartes. S'il s'agit de

deux illustrations différentes, le joueur doit les

retourner, et c'est au tour du joueur suivant.

Lorsqu'un joueur retourne deux illustrations

identiques, il peut garder les cartes et rejouer,

et ce jusqu'à ce qu'il retourne deux cartes

différentes. Le joueur qui a le plus de cartes à

la fin du jeu a gagné.

2 / Doigts rapides

MATÉRIEL : 48 cartes mémò

RÈGLES DU JEU : Faire deux tas de cartes, en

veillant à ce que chaque illustration figure une

fois dans chaque tas. Déposer les cartes du

premier tas face contre table. Distribuer les

cartes de l'autre tas aux joueurs, qui les posent

face contre table devant eux. Les joueurs disent

ensemble « 1, 2, 3 PLOP » et retournent leurs

cartes. Ils doivent alors rechercher le plus

rapidement possible les cartes ayant la même

illustration. Le premier à avoir apparié toutes

ses cartes a gagné.



RÈGLES DU JEU : Faire deux tas de cartes, en

veillant à ce que chaque illustration figure

une fois dans chaque tas. Déposer les cartes

du premier tas face contre table. Distribuer

les cartes de l'autre tas aux joueurs, qui

les posent face vers le haut devant eux. Ils

peuvent regarder leurs cartes et essayer de les

mémoriser. Les joueurs disent ensemble « 1,

2, 3 PLOP » et recherchent le plus rapidement

possible les cartes ayant la même illustration.

Lorsqu'un joueur pense avoir trouvé une

carte adéquate, il la dépose sur la carte

retournée pour vérifier si la paire est bonne.

Lorsqu'un joueur pense avoir trouvé toutes les

paire, il dit bien fort « PLOPPERDEPLOP ».

Plus personne ne peut alors jouer. Les joueurs

contrôlent les paires. Le joueur qui a trouvé les

paire reçoit un point par paire correcte. Celui

qui a le plus de points gagne.

4 / En haut et en bas

MATÉRIEL : 1 dé, un marqueur et une feuille

RÈGLES DU JEU : Chacun jette le dé. Chacun

essaie le plus vite possible de jeter le dé dans

l'ordre de 1 à 6 pour ensuite le jeter dans l'ordre

de 6 à 1. Si un joueur fait un 1, il note ce chiffre

sur sa feuille. Il doit alors essayer d'avoir un 2.

Un joueur qui fait un 6 doit redescendre vers

1. Le premier qui a pu faire tous les chiffres a

gagné.

MFI 0000000000 - Studio 100 - P&P 1000 - 2627 Schelle - Belgium - © & © Studio 100

Règles du jeu

