

Bonjour ! Je suis le petit AMIGO et je te montre comment fonctionne ce jeu. Bon amusement!



Bataille d'Oreillers

Kissenschlacht

de Liesbeth Bos

pour 2 à 4 joueurs

A partir de 4 ans

Environ 15 minutes

MATÉRIEL

16 Coussins
4 par couleur



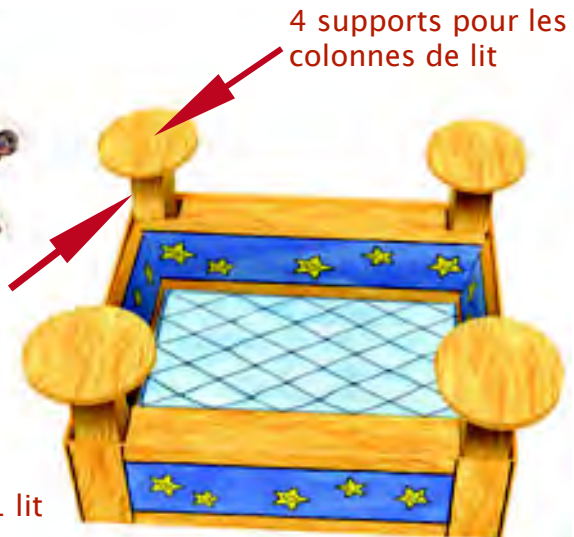
12 figurines
3 par couleur



4 bascules



4 colonnes de lit



1 lit
(partie inférieure de la boîte)



MATÉRIEL

Aujourd'hui, les peluches sont seules à la maison et personne pour les surveiller, alors «Quand le chat est parti, les souris dansent». Le lit est là et les invite à une grande bataille d'oreillers. Teddy, petite souris, Cochonou et Lapinou grimpent sur les colonnes de lit et jettent tous ensemble leurs coussins dans le lit.

Dans le jeu, tu essaies de lancer tes coussins dans le lit avec la bascule. Pour chacun de tes coussins qui atterrit dans le lit, tu peux placer une de tes figurines sur une colonne de lit. Mais attention: une fois sur la colonne tu deviendras rapidement une cible pour les autres joueurs! Si tu parviens à lancer tous tes coussins dans le lit en premier, tu es le vainqueur et tu deviens le meilleur lanceur de coussin.

MISE EN PLACE

La partie inférieure de la boîte représente le lit. Places un support rond sur chaque colonne de lit. Ensuite introduis les colonnes dans les quatre coins du lit (voir illustration). Places maintenant le lit au centre de la table de telle manière à ce que tout le monde puisse l'atteindre.



Choisis une couleur et prends les quatre coussins et trois figurines de cette couleur. En plus, tu reçois une bascule. Le matériel que tu n'utilises pas reste de côté.

Déposes les figurines et les coussins devant toi et places ta bascule en position près du lit.



Exemple de mise en place à 4 joueurs

DÉROULEMENT DU JEU

Le plus jeune commence, ensuite on continue dans le sens horaire. A ton tour, tu déposes un de tes coussins sur ta bascule et cherche à l'envoyer dans le lit.

Si le coussin atterrit dans le lit, tu peux placer l'une de tes figurines sur l'une des colonnes de lit de ton choix.

Exemple: Teddy est parvenu à lancer son coussin dans le lit. Il dépose une de ses figurines sur une colonne de lit.



Si tu lances ton deuxième ou troisième coussin dans le lit, tu poses ta deuxième ou troisième figurine sur une colonne de lit.

Il peut y avoir plusieurs figurines sur une colonne de lit, d'un ou plusieurs joueurs.

Exemple: Il y a déjà deux coussins de Teddy dans le lit, et également deux de ses figurines sur les colonnes de lit. Cochonou a déjà trois coussins dans le lit et donc, trois figurines sur les colonnes de lit.

Si ton coussin n'atterrit pas dans le lit, tu le reprends devant toi. Tu ne peux donc pas placer de figurine sur une colonne de lit.

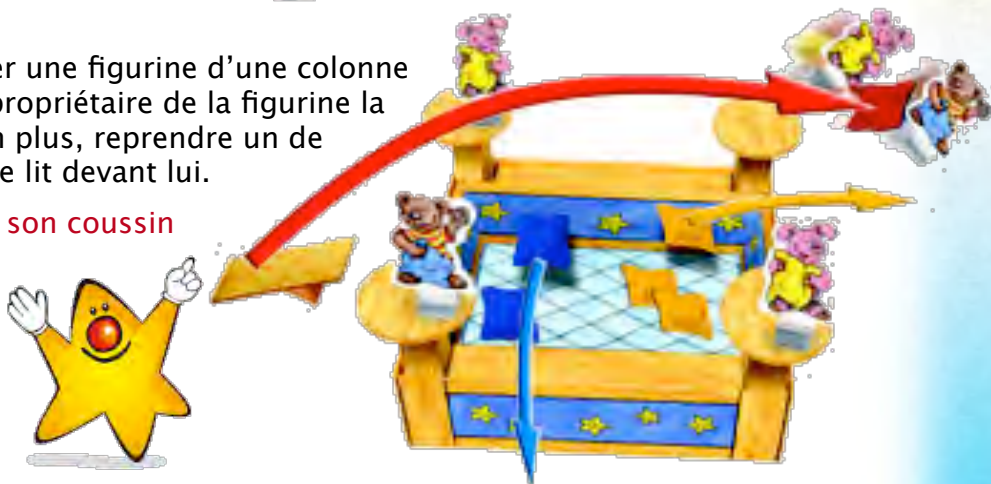
Tu as seulement droit à un seul essai, ensuite c'est au tour du joueur suivant.



EN PLEIN DANS LE MILLE!

Il arrive que tu fasses tomber une figurine d'une colonne de lit avec ton coussin. Le propriétaire de la figurine la reprend devant lui et doit en plus, reprendre un de ses coussins qui était dans le lit devant lui.

Exemple: Petite souris lance son coussin rouge en direction de deux figurines et les fait tomber de la colonne de lit. Cochonou et Teddy reprennent leur figurine et retirent un coussin du lit.



FIN DU JEU

Si tu parviens à lancer ton quatrième coussin dans le lit sans faire tomber l'une de tes figurines d'une colonne de lit, le jeu est terminé et tu as gagné. Maintenant et jusqu'à la prochaine partie, tu as le titre de «Meilleur lanceur d'oreillers».

Avant de jouer, vous êtes vous demandé comment fonctionne une bascule ?



Dans le jeu «Bataille d'oreillers», tu auras certainement remarqué que les oreillers ne volent pas toujours de la même manière. Ils atterrissent parfois devant le lit, et parfois ils atterrissent au delà du lit jusqu'à l'autre côté de la table. Et parfois si tout va bien, les oreillers atterrissent directement dans le lit. As-tu une idée de pourquoi cela se produit ? Essayons une fois tous ensemble et prenons une bascule avec un oreiller.

1. ESSAYES D'APPUYER FORT ET INVERSEMENT.

D'abord nous voyons comment l'oreiller vole loin, et si au contraire nous appuyons moins fort sur la bascule. Places toujours pour cela l'oreiller tout au bout de la bascule.

Si maintenant on appuie moins fort sur la bascule, l'oreiller s'envole moins haut et atterrit plus vite sur la table. Appuies directement plus fort, et l'oreiller vole plus haut et plus loin. Cependant, tu n'es pas obligé d'envoyer l'oreiller derrière le canapé ou en haut de l'étagère où tes parents devront le récupérer.

Comme tu peux le voir lors de cette tentative, tu peux faire voler l'oreiller plus loin et plus haut, plus tu appuies énergiquement sur la bascule. Tu as peut-être déjà vu quelque chose de comparable dans un cirque, quand un artiste est lancé dans les airs par ses amis sur une bascule. Pour que l'artiste vole plus haut, ses amis sautent ensemble à deux sur la bascule pour qu'ils soient plus lourds et puissent appuyer plus fort!



2. ESSAYES DE PLACER LES OREILLERS À DIFFÉRENTS ENDROITS SUR LA BASCULE.

Maintenant, on va essayer de voir si le coussin vole différemment s'il n'est pas placé au bout de la bascule. Mets le coussin plus près du milieu de la bascule et essaie de plus en plus près tout en appuyant très fort. Il est important que tu appuies très fort sur la bascule.

Et qu'est-ce que tu constates ?

Si le coussin est au bout de la bascule et plus l'impulsion est forte et plus il vole loin. Si le coussin est placé plus près du milieu et que tu appuies fort sur la bascule, il reçoit une bonne impulsion et atterrit plus rapidement sur la table.

De cette manière, tu peux modifier la distance de vol du coussin en le déplaçant sur la bascule vers le milieu, toujours en appuyant très fort sur la bascule.



Le petit Amigo te souhaite de bien t'amuser!



Traduction Française - v1.0
LudiGaume
<http://www.ludigaume.net>



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,
D-63128 Dietzenbach, MMX

Distribution France :



B.P.30 - F 62930
Wimereux
www.gigamic.com