Tiny Polka Dots

ligne horizontale

French Version

# Nombre de joueurs 3 ans et +

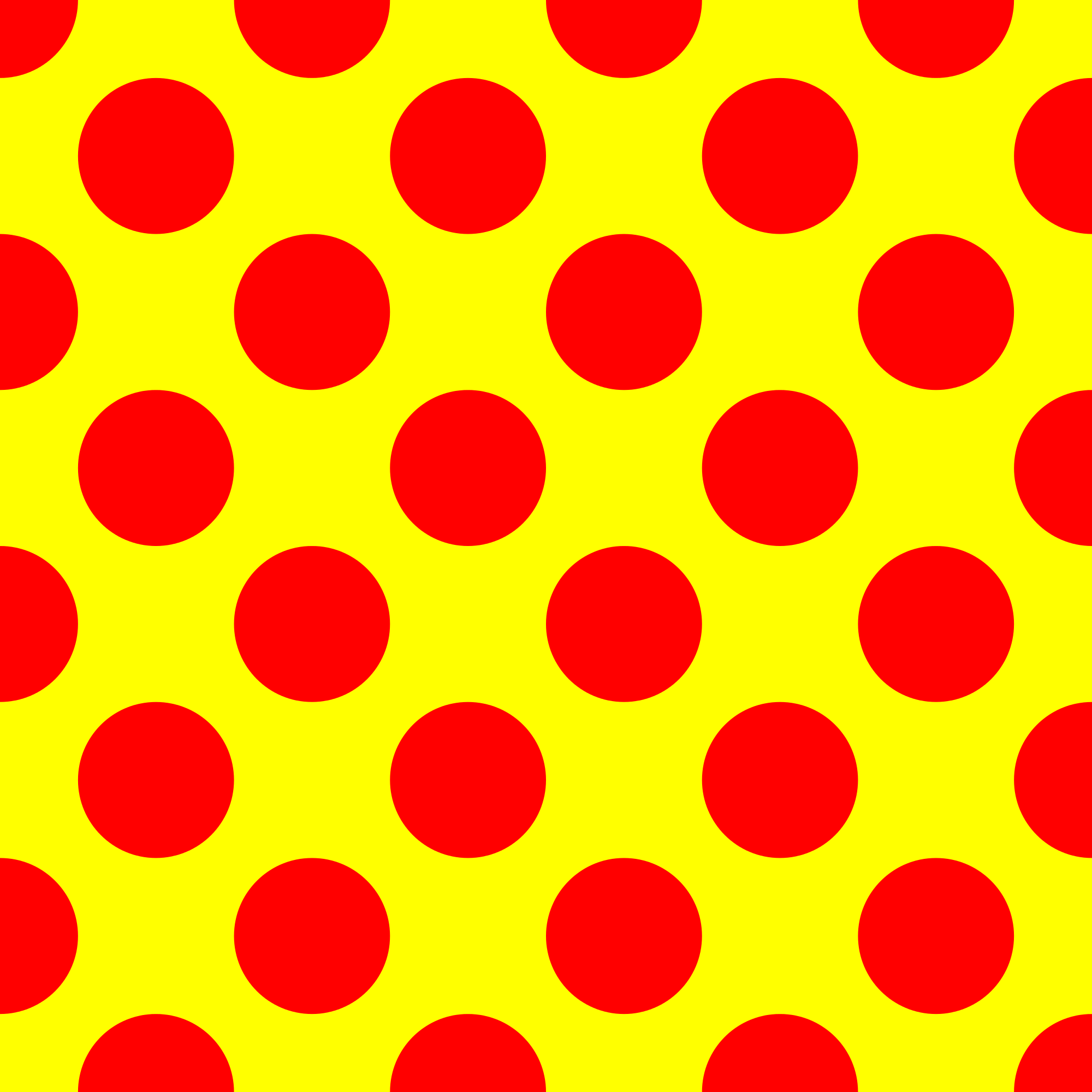
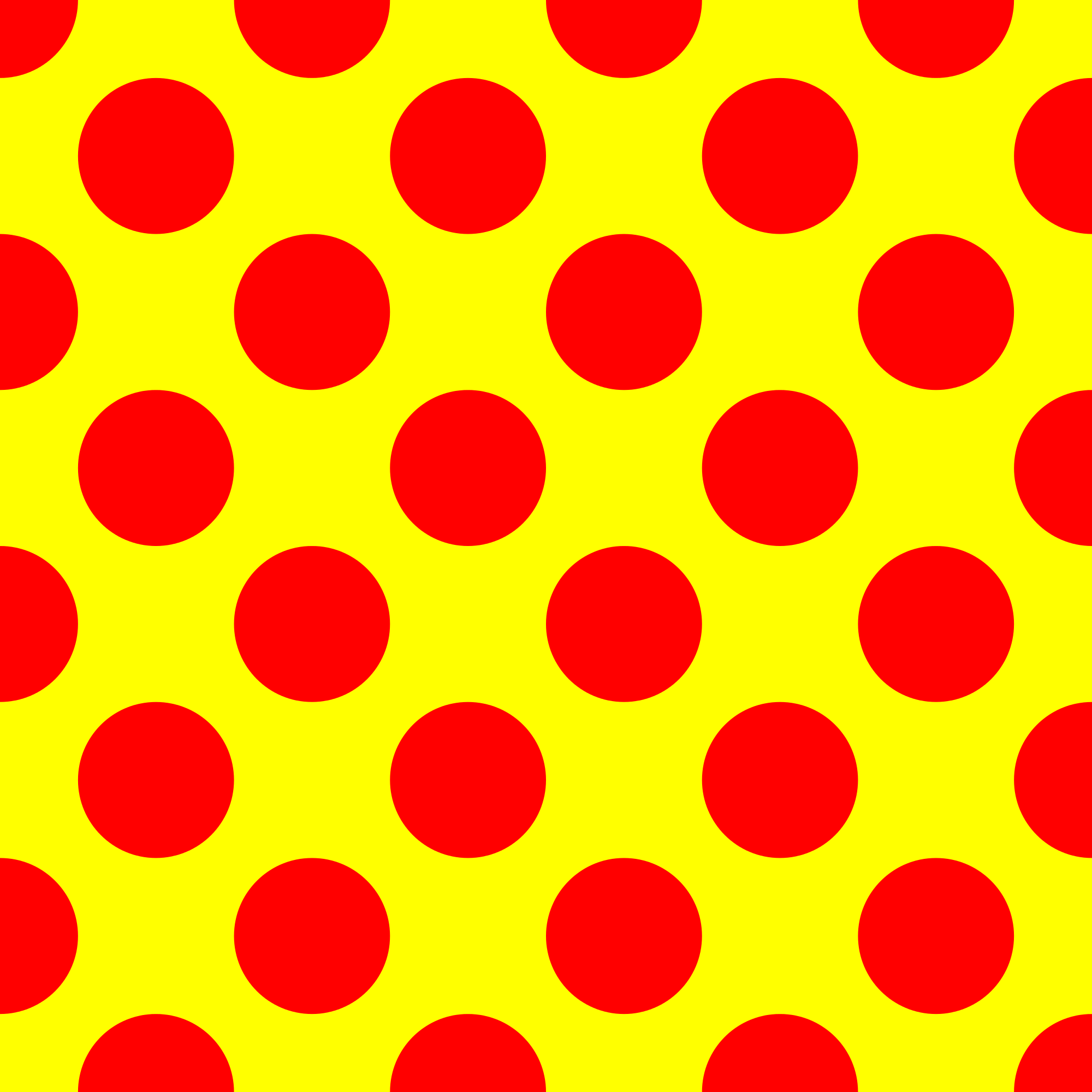
1-4

JEU 1: Combine les pois

Utilisez les cartes TURQUOISES (0-4) et BLEUES (0-4)

Placez les cartes afin d’en voir les pois.

Les joueurs doivent associer une carte bleue avec un carte turquoise.

Par exemple:  ces cartes forment une paire.

La partie se termine lorsque toutes les cartes ont trouvées leur paire.

*Des IDÉES pour une prochaine partie:*

Utilisez des nombres plus grands

Formez des suites de 4 cartes

# Nombre de joueurs 3 ans et +

1-4

JEU 2: Les nombres affamés:

Utilisez les cartes: POURPRES (0-5) TURQUOISES (0-5) et BLEUES (0-5)

Placez les cartes pourpres en ordre croissant afin d’en voir les pois.

Mélangez les autres cartes et les placez empilées de manière à en voir les pois.

Les joueurs doivent nourrir les cartes pourpres en utilisant des cartes de même valeur à partir de la pile.

La partie se termine lorsque toutes les cartes pourpres ont mangées les cartes de la pile.

*Des IDÉES pour une prochaine partie:*

Utilisez des nombres jusqu'à 10.

Formez différentes suites.

# Nombre de joueurs 4 ans et +

1-6

JEU 3: MÉMOIRE

Utilisez les cartes: TURQUOISES (0-3), BLEUES (0-3), ORANGES (0-3) et POURPRES (0-3).

Placez toutes les cartes face contre table.

Chacun son tour, les joueurs doivent retourner deux cartes afin de trouver des paires. Lorsque le joueur trouve une paire, il la garde et poursuit son tour.

Si les cartes ne sont pas des paires, le joueur les retourne face contre table et son tour est terminé.

Le jeu se termine lorsque toutes les cartes sont associées.

*Des IDÉES pour une prochaine partie:*

Utilisez de plus grands nombres de deux suites (couleurs)

Utilisez de plus grands nombres de quatre suites (couleurs)

# Nombre de joueurs 4 ans et +

2-4

JEU 4: Bataille de Pois

Utilisez les cartes TURQUOISES (0-5), BLEUES (0-5), ORANGE (0-5) et POURPRES (0-5)

Mélangez les cartes et formez une pile pour chaque joueur.

Chaque joueur retourne la première carte de sa pile.

Le joueur avec le nombre le plus élevé gagne et ramasse toutes les cartes.

Si les cartes ont la même valeur, une bataille entre les deux joueurs détermine le gagnant. Toutes les cartes non retournées sont disposées au centre de la table et les deux joueurs jouent l’un contre l’autre.

*Des IDÉES pour une prochaine partie:*

Utilisez de plus grands nombres.

Utilisez toutes les cartes du jeu.

# Nombre de joueurs 5 ans et +

1-6

JEU 5: Cinq Pois

Utilisez les cartes TURQUOISES (0-5)et BLEUES (0-5)

Mélangez les cartes et distribuez-les de manière à en voir les pois.

Chacun leur tour, les joueurs forment la somme de cinq avec deux cartes.

La partie est terminée lorsque les cartes sont toutes associées en paires.

*Des IDÉES pour une prochaine partie:*

Utilisez plus de couleurs (0-5).

Voir le jeu DIX POIS.

# Nombre de joueurs 5 ans et +

1-6

JEU 6: Dix Pois

Utilisez les cartes TURQUOISES (0-10)et BLEUES (0-10)

Mélangez les cartes et distribuez-les de manière à en voir les pois.

Chacun leur tour, les joueurs forment la somme de dix avec deux cartes.

La partie est terminée lorsque les cartes sont toutes associées en paires.

*Des IDÉES pour une prochaine partie:*

Utilisez plus de couleurs (0 -10).

# Nombre de joueurs 5 ans et +

1-6

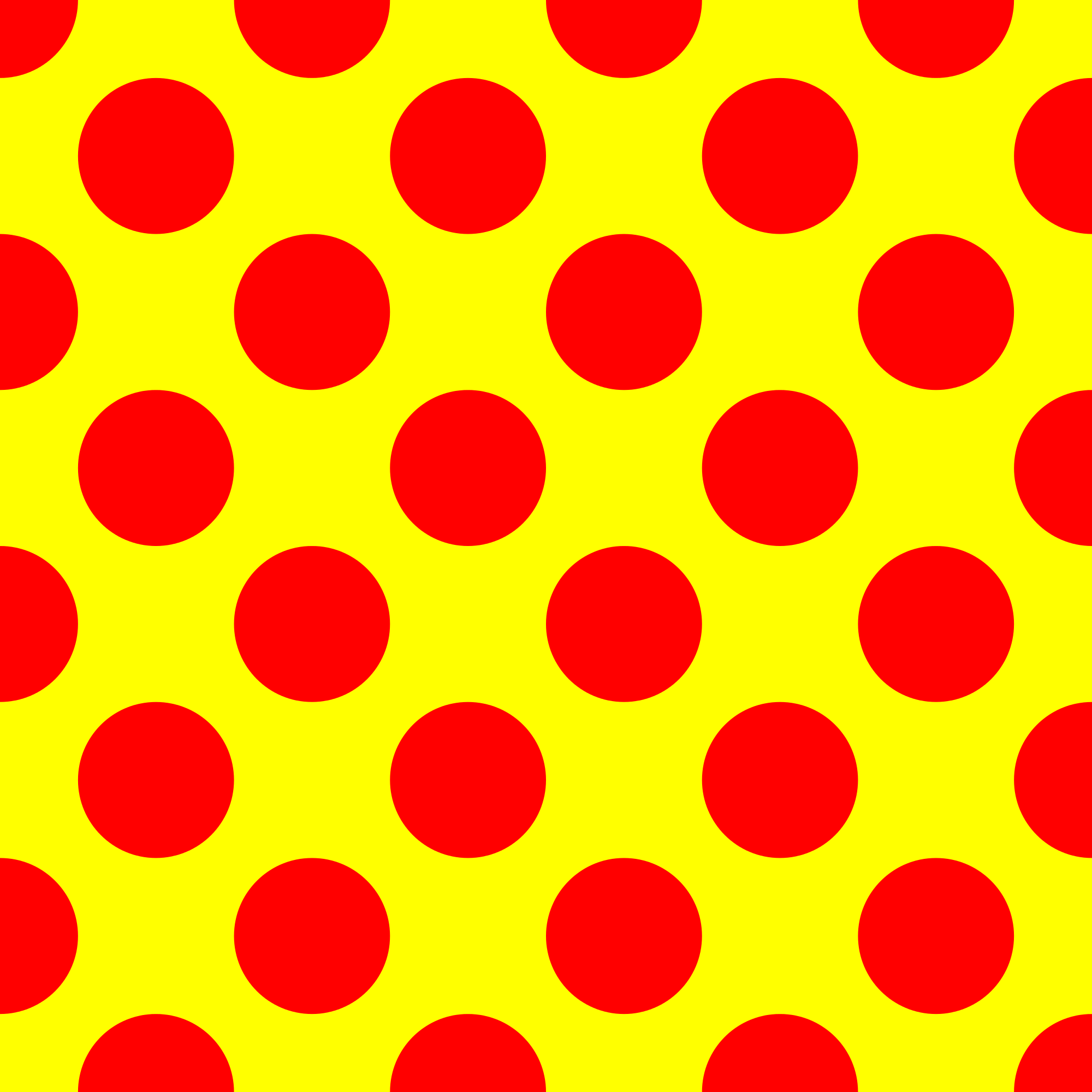
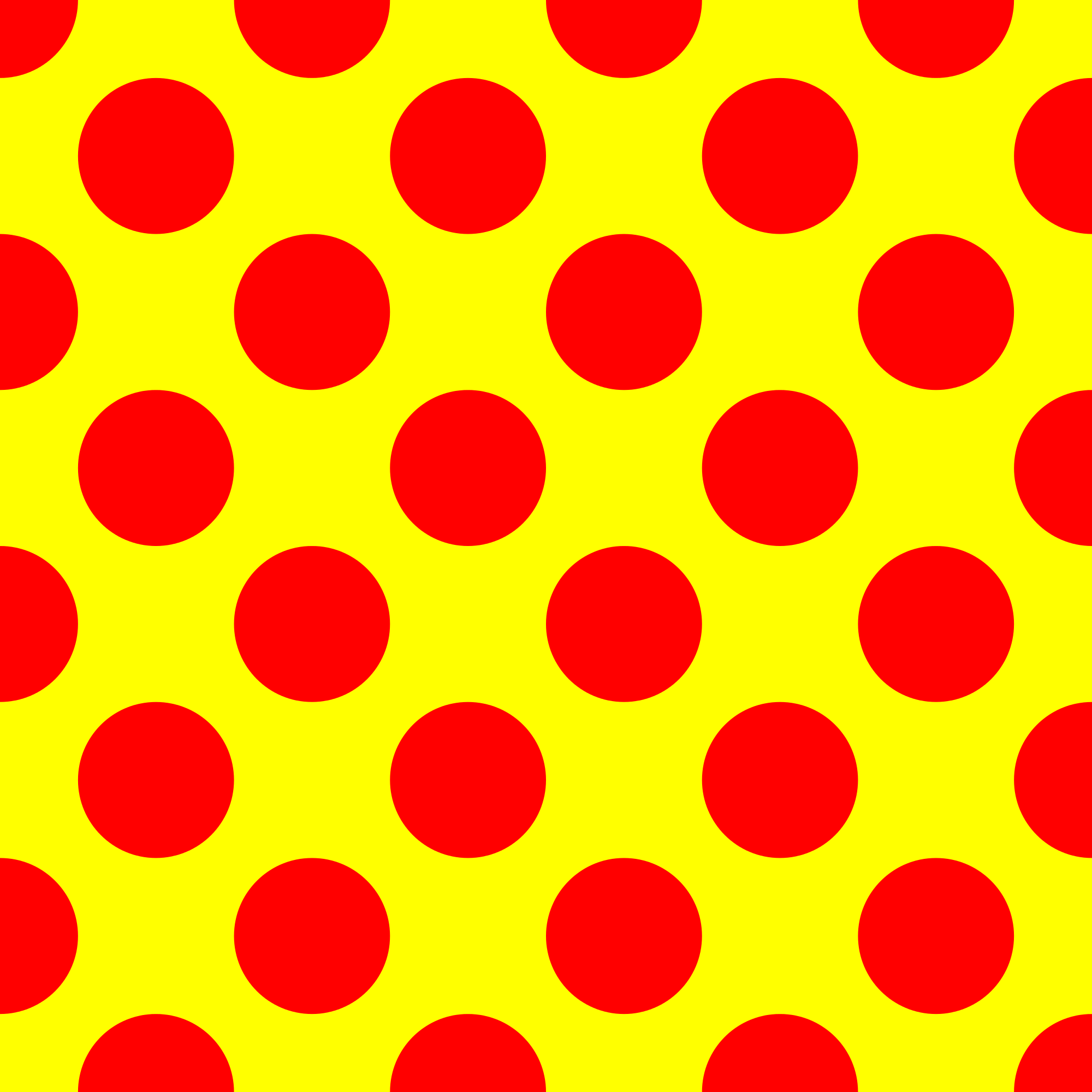
JEU 6: MÉMOIRE à CINQ POIS

Utilisez les cartes TURQUOISES (0-5)et BLEUES (0-5)

Placez toutes les cartes face contre table.

Chacun son tour, les joueurs doivent retourner deux cartes afin de trouver des cartes qui totalisent CINQ. Lorsque le joueur trouve une paire, il la garde et poursuit son tour.

Si les cartes ne sont pas des paires, le joueur les retourne face contre table et son tour est terminé.

Par exemple:  forment une paire.

Le jeu se termine lorsque toutes les cartes sont associées.

*Des IDÉES pour une prochaine partie:*

Utilisez plus de couleurs (0-5).

Voir le jeu MÉMOIRE à DIX POIS

# Nombre de joueurs 6 ans et +

1-6

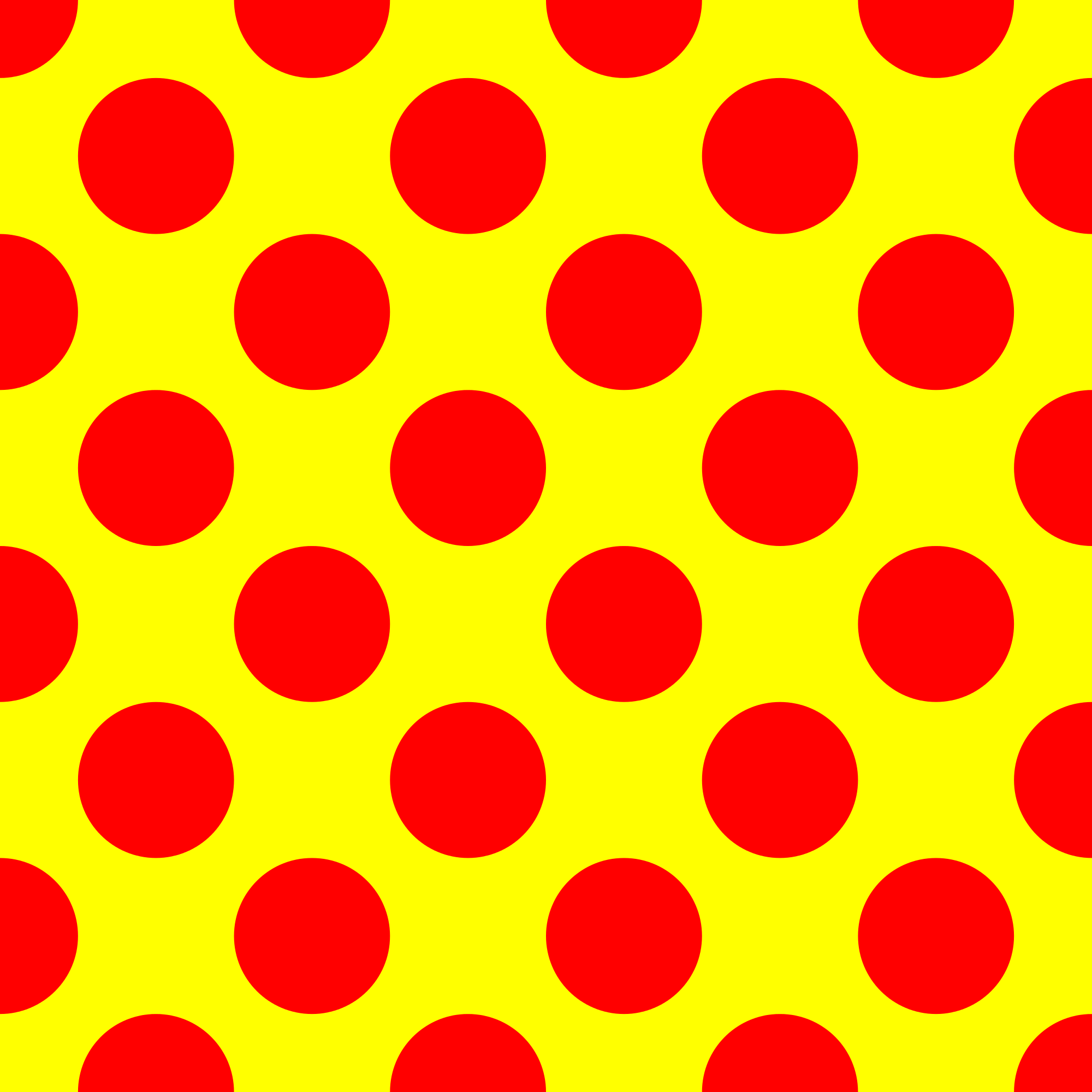
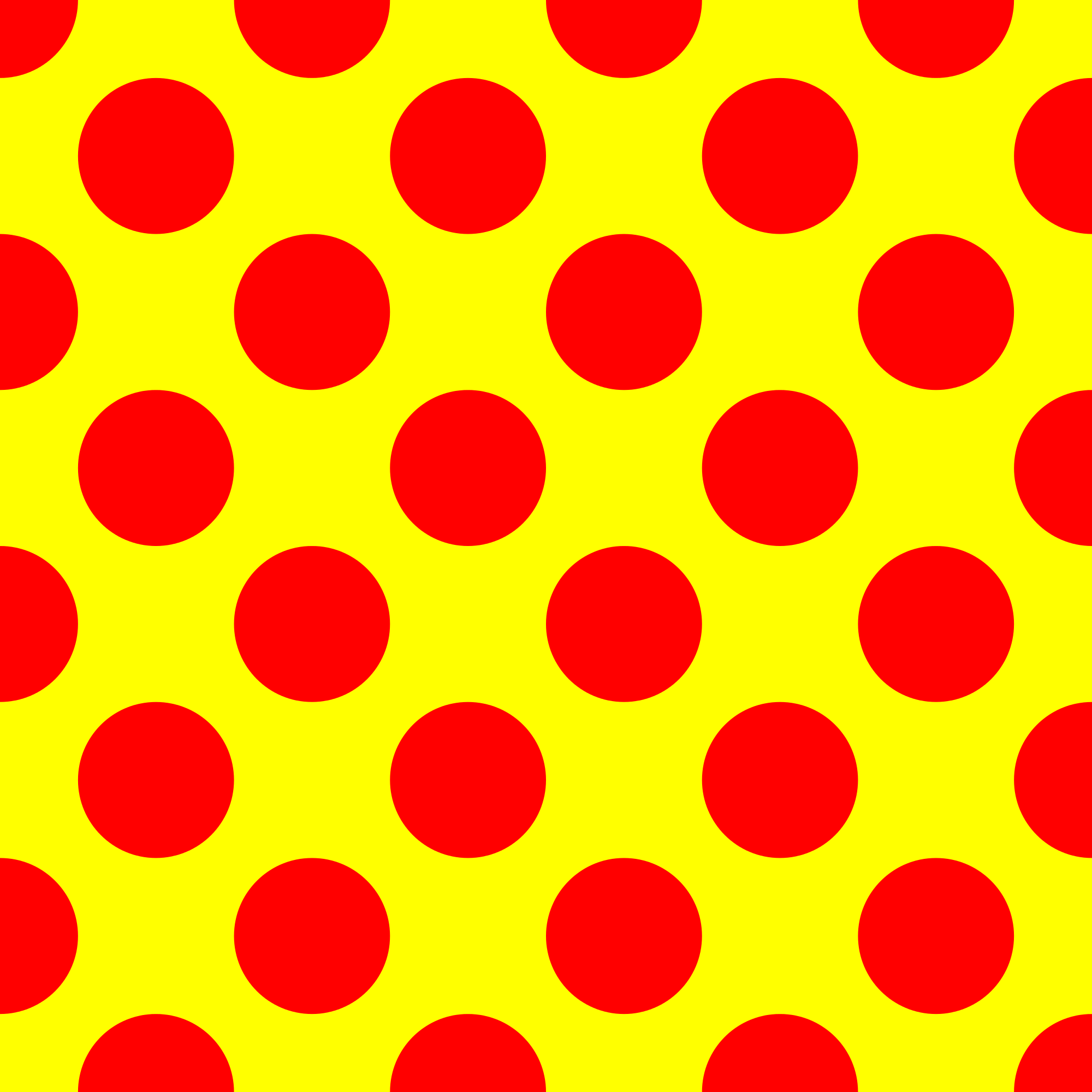
JEU 6: MÉMOIRE à DIX POIS

Utilisez les cartes TURQUOISES (0-10)et BLEUES (0-10)

Placez toutes les cartes face contre table.

Chacun son tour, les joueurs doivent retourner deux cartes afin de trouver des cartes qui totalisent DIX. Lorsque le joueur trouve une paire, il la garde et poursuit son tour.

Si les cartes ne sont pas des paires, le joueur les retourne face contre table et son tour est terminé.

Par exemple:  forment une paire.

Le jeu se termine lorsque toutes les cartes sont associées.

*Des IDÉES pour une prochaine partie:*

Utilisez plus de couleurs (0-10).

# Nombre de joueurs 6 ans et +

2-6

JEU 7: Super bataille de Pois

Utilisez les cartes TURQUOISES (0-5), BLEUES (0-5), ORANGE (0-5) et POURPRES (0-5)

Mélangez les cartes et formez une pile pour chaque joueur.

Un joueur désigne le nombre à obtenir. (un nombre de 0 à 5) Chaque joueur retourne la première carte de sa pile.

Le joueur avec le nombre désigné gagne et ramasse toutes les cartes.

Si deux joueurs ont le nombre désigné, une bataille entre les deux joueurs détermine le gagnant. Toutes les cartes non retournées sont disposées au centre de la table et les deux joueurs jouent l’un contre l’autre.

*Des IDÉES pour une prochaine partie:*

Utilisez de plus grands nombres.

Utilisez toutes les cartes du jeu.

# Nombre de joueurs 6 ans et +

1 +

JEU 8: Casse-tête de pois

Utilisez les cartes POURPRES (1-5)

Mélangez les cartes et formez une pile.

Placez toutes les cartes en alternance, une carte face contre table, une carte face visible.

Vous avez résolu le casse-tête lorsque les cartes sont placées en ordre chronologique.

*Des IDÉES pour une prochaine partie:*

Utilisez des cartes plus petites (0-3) pour un casse-tête plus simple.

Utilisez des cartes plus grandes (0-10) pour un casse-tête plus complexe.