

Vous venez de trouver une règle qui vous est bien utile (*elle se trouve à la page suivante*). Parfois, vous allez pouvoir évaluer un jeu avant de vous le procurer. Parfois, vous allez faire revivre un jeu qui s'endormait sous la poussière ou que vous avez dégotté sur un troc.

Cette règle n'est pas arrivée sur Internet par hasard. Elle a été sauvegardée par un collectionneur de jeux de société qui tente, depuis 1998, de partager sa passion sur son site.

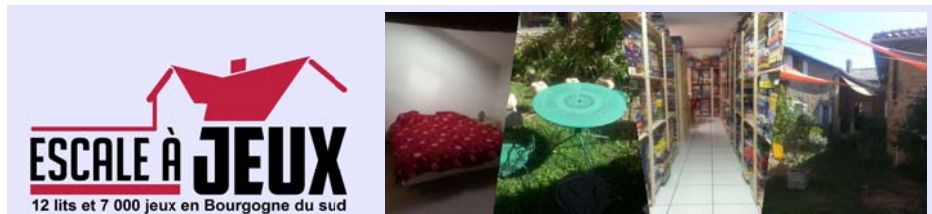
Si vous appréciez de trouver cette règle sur un site gratuit, et souhaitez encourager cette initiative, vous pouvez marquer votre reconnaissance de différentes manières :

- en m'envoyant un petit courrier qui fait toujours plaisir ;
- en m'envoyant une règle qui manque à un jeu de ma collection ;
- en m'offrant un jeu absent de ma collection ;
- en faisant un don, même minime.

Vous trouverez mes coordonnées ainsi qu'un lien *Paypal* sur la page contact de mon site : <http://jeuxsoc.fr/contact>

François Haffner

Nouveau ! Découvrez ou retrouvez des milliers de jeux :



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un hébergement pour **6 à 12 personnes** et une impressionnante ludothèque de **plus de 7 000 jeux** de société (ceux de la collection **jeuxsoc**).

Chantal et François vous accueillent à **Sologny** (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny. Le gîte est composé de trois chambres (3, 4 et 5 lits), d'une pièce de vie, de sanitaires et... de la ludothèque. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

Vous pouvez louer l'Escale à jeux pour un week-end, une semaine, ou plus.

Renseignements et réservations : <http://escaleajeux.fr>

Vous pouvez aussi appeler Chantal ou François au **09 72 30 41 42**


P'TITS GÉNIES™

Règles du jeu

Le jeu :

- P'tits Génies convient pour 1 à 4 enfants seuls ou en équipes avec l'aide d'au moins un adulte.
- Chaque enfant choisit une figurine de la couleur de son choix.
- Le plus jeune joueur commence et lance le dé coloré. Le joueur déplace sa figurine sur la case suivante correspondant à la couleur du dé.
- L'adulte tire une carte de la catégorie de cette couleur, et pose la question ou soumet le défi à l'enfant.
ASTUCE : encouragez votre enfant à donner une réponse et aidez-le avec des indications si cela s'avère nécessaire. La question ne doit pas recevoir de réponse exacte, il s'agit essentiellement de proposer une réponse !
- Le tour passe ensuite au joueur suivant (le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre), cela n'a donc absolument pas d'importance que le joueur ait correctement répondu à la question ou réalisé le défi de la carte.
- Sur le plateau de jeu se trouvent trois « cases porte-bonheur ». Si un joueur arrive sur l'une de ces cases porte-bonheur, il réalise le défi qui y est indiqué et peut jouer une nouvelle fois.
- Lorsqu'un joueur atteint l'arrivée, il doit encore répondre à une question correspondant à la couleur du dé jeté, puis la partie est terminée. Ici aussi, la question ne doit pas recevoir de réponse exacte.



Remarque : les cartes destinées aux enfants de 2 ans portent le chiffre . Vous pourrez ajouter des cartes au fur et à mesure que les enfants grandiront. Les réponses ne figurent pas sur les cartes : pour les parents, elles vont de soi.

Catégories :



Intelligence et logique

Ces défis ont été conçus pour inviter les enfants à une réflexion créative et, au travers de défis particuliers avec des blocs de construction, pour développer leur perception de l'espace.



Défis physiques

Ces cartes ont été ajoutées pour faire une place au PLAISIR ! Elles procurent du plaisir non seulement aux enfants, mais aussi aux adultes !



Connaissance générale

Ces questions ont été élaborées pour stimuler la curiosité naturelle, et inciter les enfants à en apprendre davantage sur le monde qui les entoure.

