

Disney
MICKEY
AND FRIENDS
5-in-1 Games
Jeu

CONTENU :

72 tuiles illustrées, 3 supports à tuiles

Il y a 5 jeux différents auxquels vous pouvez jouer.

**Jeu des Paires • Dernière tuile restante
À la pêche! • Tuiles en conflit • Tuiles et chiffres**

Les mêmes tuiles sont utilisées pour chaque jeu, et si vous le souhaitez (surtout pour les jeunes joueurs), vous pouvez placer vos tuiles sur un support à tuiles au lieu de les tenir dans la main.

C'est parti!



JEU DES PAIRES

2-4 Joueurs

BUT DU JEU

Trouver le plus de paires possible. Lorsqu'il n'y a plus de paire à former, le joueur qui a le plus de tuiles GAGNE!

PRÉPARATION

1. Choisir le nombre de tuiles avec lesquelles jouer. Il est possible d'utiliser toutes les tuiles ou d'en utiliser moins s'il y a de jeunes joueurs. Pour chaque tuile utilisée, il faut trouver la tuile qui y correspond durant la partie.
2. Placer les tuiles qui seront utilisées face cachée et les mélanger.
3. Mettre en rang les tuiles face cachée.

PLACE AU JEU!

Le joueur le plus jeune joue en premier.

Lors de son tour, un joueur :

- Retourne au hasard deux tuiles de son choix pour que tous les autres joueurs les voient.
- Si elles forment une paire, il les prend et les met dans sa pile de pointage. Puis il recommence!
- Si elles ne forment PAS une paire, il les retourne face cachée exactement où elles étaient. Même si ce n'est pas leur tour, les autres joueurs essaient de se souvenir des images qui sont sur ces tuiles pour plus tard!
- Lorsqu'un joueur ne forme pas de paires, son tour est terminé et c'est au joueur suivant de jouer.

PAIRE SPÉCIALE AVEC POINTS EN PRIME

Si un joueur effectue le jumelage de tuiles spéciales avec point en prime dotées d'un **CŒUR** ou d'une **ÉTOILE**, chacune d'elles vaut DEUX tuiles à la fin de la partie.

POUR GAGNER

Lorsqu'il n'y a plus de paires à former, les joueurs comptent leurs tuiles pour voir qui en a le plus (ne pas oublier que les tuiles spéciales avec points en prime valent deux tuiles). Le joueur qui a le plus de tuiles gagne!

DERNIÈRE TUILE RESTANTE («OLD MAID»)

3-4 Joueurs

BUT DU JEU

Se débarrasser de toutes les tuiles en main ET ne pas se retrouver avec la **DERNIÈRE** tuile (la «Vieille dame»).

PRÉPARATION

1. Retirer l'une des tuiles d'une paire de tuiles jumelées et la mettre de côté. La tuile restante sera la dernière tuile (la «Vieille dame»).
2. Mélanger les autres tuiles et les distribuer une par une à tous les joueurs (ce n'est pas grave si tous les joueurs n'ont pas le même nombre de tuiles).
3. Les joueurs examinent leurs tuiles et retirent toutes les paires de tuiles jumelées, en les plaçant face cachée devant eux. Les tuiles restantes dans leur «main» ne doivent avoir aucun jumelage.
4. **ATTENTION** : Les chiffres sur les tuiles **NE** sont **PAS** utilisés dans ce jeu, seulement les images sur les tuiles.

PLACE AU JEU

Le joueur le plus jeune joue en premier.

Lors de son tour, un joueur :

- Prend une tuile, sans la voir, de la main du joueur à sa gauche.
- Si la tuile correspond à un personnage sur une tuile de sa main, il place les deux tuiles face cachée avec les autres tuiles jumelées devant lui.
- Si elle **NE** correspond **PAS** à un personnage sur une tuile dans sa main, il doit l'ajouter à sa main.
- S'il pige la tuile «Vieille dame», il doit ajouter cette tuile à sa main.

Le déroulement du jeu s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre :

- Le joueur suivant fait de même, en choisissant une tuile dans la main du joueur à sa gauche.
- Le jeu se poursuit jusqu'à ce que toutes les tuiles aient été jumelées.
- Si un joueur se débarrasse de toutes ses tuiles, mais que les autres joueurs ont encore des tuiles dans leur «main», le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur tenant la tuile «Vieille dame».

POUR GAGNER

Le gagnant est celui qui réussit à se débarrasser de toutes ses tuiles en main. Si un joueur est coincé avec la tuile «Vieille dame», meilleure chance la prochaine fois!

À LA PÊCHE!

2-4 Joueurs

BUT DU JEU

Être le premier à se débarrasser de toutes ses tuiles en main.

PRÉPARATION

1. Mélanger les tuiles et en distribuer cinq à chaque joueur.
2. Placer le reste des tuiles face cachée dans une pile pour créer une **PIOCHE** (la pile de pige).
3. **ATTENTION** : Les personnages sur les tuiles **NE** sont **PAS** utilisés dans ce jeu, seulement les couleurs et les chiffres sur les tuiles.

PLACE AU JEU

Le joueur le plus jeune commence.

Lors de son tour, un joueur :

- Choisit une tuile dans sa «main» dont il désire faire correspondre la couleur et le chiffre.
- Il demande au joueur à sa gauche s'il possède cette tuile : «As-tu un 2 jaune?»
- S'il n'a **PAS** de tuile correspondante, il lui dira «Va à la pêche» et il doit piger une tuile dans la **PIOCHE** et l'ajouter à sa main.
- S'il a effectivement une tuile correspondante, il doit lui donner.
- Il place ensuite les deux tuiles correspondantes devant lui pour former sa pile de **CORRESPONDANCES**.
- **REMARQUE** : S'il a la chance de piger une tuile qui correspond à la tuile demandée (dans l'exemple, il pigerait un 2 jaune), il peut placer les deux tuiles dans sa pile de **CORRESPONDANCES**.

Le déroulement du jeu s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre :

Le joueur suivant fait de même, en choisissant une tuile dans la main du joueur à sa gauche, etc.

POUR GAGNER

Le gagnant est celui qui réussit à se débarrasser de toutes ses tuiles en main.

TUILES EN CONFLIT («GUERRE»)

2 Joueurs

BUT DU JEU

Être le premier joueur à obtenir toutes les tuiles de son adversaire.

PRÉPARATION

1. Mélanger les tuiles et les distribuer uniformément à chaque joueur.
2. Chaque joueur empile ses tuiles face cachée devant lui pour créer une PIOCHE (une pile de pige).
3. ATTENTION : Les couleurs et les personnages sur les tuiles NE sont PAS utilisés dans ce jeu, seulement les chiffres sur les tuiles.

PLACE AU JEU

- Au même moment, chaque joueur retourne la tuile sur le dessus de sa PIOCHE et la place face visible dans la zone de jeu.
- Le joueur dont le chiffre est le plus élevé sur sa tuile gagne ce «conflit» et garde les deux tuiles.
- Si le chiffre sur les deux tuiles est le même :
 - Chaque joueur pige 3 tuiles supplémentaires et les pose face cachée à côté de la tuile qu'il a déjà jouée.
 - Puis, au même moment, chaque joueur retourne la tuile sur le dessus de sa PIOCHE pour voir quelle tuile a le chiffre le plus élevé.
 - Le joueur ayant le chiffre le plus élevé gagne toutes les tuiles.
 - Si le chiffre des tuiles est à nouveau le même, répéter le processus jusqu'à ce qu'un joueur révèle une tuile avec un chiffre plus élevé.
- S'il n'a plus de tuiles dans sa PIOCHE, il doit prendre toutes les tuiles qu'il a gagnées, les mélanger et créer une nouvelle PIOCHE.

POUR GAGNER

Le gagnant est celui qui obtient toutes les tuiles en premier.

TUILES ET CHIFFRES

2-4 Joueurs

BUT DU JEU

Être le premier à se débarrasser de toutes ses tuiles en main.

PRÉPARATION

1. Mélanger les tuiles et en distribuer 4 à chaque joueur.
2. Placer le reste des tuiles face cachée dans une pile pour créer une PIOCHE (la pile de pige).
3. Retourner la tuile sur le dessus de la PIOCHE et la placer FACE VISIBLE à côté de la PIOCHE pour créer un TALON (une pile de défausse).
4. ATTENTION : Les couleurs et les personnages sur les tuiles NE sont PAS utilisés dans ce jeu, seulement les chiffres sur les tuiles.

PLACE AU JEU

Le joueur le plus jeune commence.

Lors de son tour, un joueur :

- Tente de jumeler une tuile de sa main qui porte le même chiffre ou un chiffre plus élevé que la tuile sur le dessus du TALON.
- S'il ne peut pas jouer, il doit piger une tuile de la PIOCHE.
- REMARQUE : Si la tuile qu'il pige dans la PIOCHE est jouable, il peut la jouer immédiatement.

Toute tuile sur laquelle figure une ÉTOILE ou un CŒUR est une tuile blanche, et il peut la jouer à tout moment. Si une tuile blanche est jouée, cela remet à zéro le TALON et le joueur suivant peut jouer la tuile de son choix. Dès que le TALON a atteint le chiffre 10, il est remis à zéro et le joueur suivant peut jouer la tuile de son choix.

POUR GAGNER

Le gagnant est celui qui réussit à se débarrasser de toutes ses tuiles en main.

