

RÈGLES DES JEUX

LE PICNIC DIÉTÉTIQUE

5 À 8 JOUEURS

40 cartes ALIMENTS des 7 groupes alimentaires



14 cartes SPÉCIALES

8
MÉLI-MÉLO



2
CHANGEMENT
DE SENS



2
STOP
J'AI PLUS
FAIM



2
PORTIONS
EN RAB'



DÉROULEMENT DU JEU

- › Les cartes sont mélangées. On distribue cinq cartes à chaque joueur. Les autres cartes constituent la pioche.
- › Une carte de la pioche est retournée. Chaque joueur doit la recouvrir avec un aliment du même groupe alimentaire que la dernière carte visible.
- › Le joueur qui ne peut pas jouer doit piocher une carte.
- › Lorsque qu'un joueur pose une carte MÉLI-MÉLO, il peut changer la famille d'aliments.
- › On peut retarder l'adversaire avec une carte CHANGEMENT DE SENS: la rotation de jeu se poursuit alors dans l'autre sens.
- › Une carte J'AI PLUS FAIM empêche le joueur suivant de jouer pour un tour.
- › La carte PORTION EN RAB' oblige le joueur à prendre deux cartes aliments de la pioche.
- › Le gagnant est le premier à avoir posé toutes ses cartes.
- › Quand il n'y a plus de cartes dans la pioche, on utilise le tas de cartes posées en jeu.

LE JEU DES MENUS

4 À 5 JOUEURS

9 cartes MENUS À COMPLÉTER



28 cartes ALIMENTS de 4 groupes alimentaires

Les fruits
et légumes



Les produits
laitiers



Viandes, œufs,
poissons



Les féculents



DÉROULEMENT DU JEU

- › Les cartes ALIMENTS sont mélangées. On en distribue quatre à chaque joueur. Les autres cartes constituent une pioche.
- › Les neuf cartes MENUS À COMPLÉTER sont disposées en tas, puis une est retournée.
- › Chaque menu doit être constitué d'au moins un aliment de chaque groupe alimentaire indispensable: un féculent, un fruit ou un légume, de la viande, de l'œuf ou du poisson, un produit laitier, une matière grasse et une boisson.
- › Le joueur le plus rapide à poser une carte ALIMENT du groupe manquant sur la carte MENU À COMPLÉTER l'emporte.



Exemple

Dans le menu JAPON, il manque un produit laitier. Il faut être le joueur le plus rapide à poser une carte de ce groupe alimentaire.

- › Si un joueur s'est trompé, il pioche deux cartes de pénalité.
- › Lorsque tous les menus ont été complétés, le gagnant est celui qui a le moins de cartes en main.

LES 7 FAMILLES DES CHAINES ALIMENTAIRES

4 À 6 JOUEURS

27 cartes de 7 familles différentes :
étang, forêt, jardin, milieu polaire, milieu marin, désert, savane



DÉROULEMENT DU JEU

- › Les cartes sont mélangées. On en distribue quatre à chaque joueur. Les autres cartes constituent une pioche.
- › Le premier joueur demande à la personne de son choix s'il possède la carte qu'il souhaite.



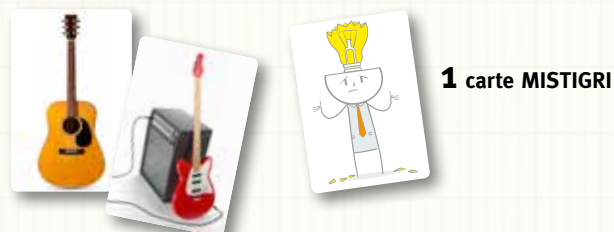
Exemple
Dans la famille de l'étang,
je voudrais le végétarien.

- › Si le joueur questionné possède cette carte, il doit la donner au joueur ayant posé la question. Sinon, le premier joueur pioche une carte. S'il tire la carte qu'il souhaitait, il dit à voix haute **BONNE PIOCHE!** et peut ainsi rejouer en redemandant une autre carte à l'un des joueurs. S'il ne pioche pas la carte voulue, il passe son tour et c'est au joueur situé à sa gauche de demander la carte de son choix.
- › Un joueur ne peut demander une carte d'une famille s'il en possède déjà une dans son jeu.
- › Si un joueur possède la totalité d'une famille, il la pose devant lui et la partie continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes à piocher. Ne reste alors plus qu'à compter combien chaque joueur possède de familles complètes.
- › Le gagnant est celui qui possède le plus de familles à la fin de la partie.

LE MISTIGRI DES OBJETS ÉLECTRIQUES

4 À 6 JOUEURS

27 cartes
26 paires d'OBJETS ÉLECTRIQUES et NON-ÉLECTRIQUES



DÉROULEMENT DU JEU

- › Les cartes sont mélangées et distribuées aux différents joueurs.
- › Si les joueurs possèdent des paires d'objets électriques et non-électriques, ils les posent devant eux.
- › Le premier joueur tire une carte dans la main du joueur de gauche. S'il peut réaliser une paire, il la pose.
- › Le jeu continue jusqu'à ce que toutes les paires aient été reconstituées.
- › Le perdant est celui qui se retrouve avec la carte MISTIGRI.

LE LOTO NUMÉRIQUE

6 À 15 JOUEURS

27 planches de jeu



90 cartes ENTRÉE SORTIE

DÉROULEMENT DU JEU

- › Le but du jeu est de remplir son plateau de jeu avec les cartes ENTRÉE et SORTIE correspondant aux trois objets en photographie sur le plateau.
- › Chaque joueur ou binôme de joueur reçoit une planche de loto.
- › Le meneur de jeu pioche une des cartes et la décrit sans indiquer l'objet concerné.
- › Le premier joueur pensant avoir l'objet concerné sur sa planche lève le doigt. Il n'obtiendra la carte que s'il explicite en quoi cette carte correspond à une information d'entrée ou de sortie de l'un de ses objets.



Exemple
J'ai l'objet four, il faut entrer la température à laquelle il doit chauffer pour faire cuire un gâteau.

- › Le gagnant est le joueur qui a rempli son plateau en premier.

LES P'TITS INFORMATIENS

2 À 6 JOUEURS

6 plateaux de jeu



198 cartes

17 cartes ÉLECTRICITÉ



30 cartes DOSSIER



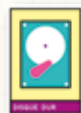
72 cartes FICHIERS



40 cartes MATÉRIEL



15 cartes SAUVEGARDE



9 cartes ATTAQUE



12 cartes DÉFENSE



3 cartes SUPER POUVOIR



INSTALLATION DU JEU

- Chaque joueur place devant lui son plateau de jeu sur lequel se trouve un ordinateur et quatre logiciels : un traitement de texte, un retoucheur de photos, un navigateur Internet et un jeu.
- Chaque joueur reçoit six cartes qu'il garde cachées. Le reste des cartes constitue la pioche.

BUT DU JEU

- Le but du jeu est de créer un fichier correspondant à chacun des logiciels présents sur le plateau de jeu.
- Pour pouvoir démarrer la création des fichiers, il faut une carte ÉLECTRICITÉ.
- Pour pouvoir placer une carte FICHIER sur son plateau de jeu, il faut pour chaque logiciel une configuration différente :
 - TRAITEMENT DE TEXTES : une carte DOSSIER
 - TRAITEMENT DE PHOTOS : une carte DOSSIER + une carte SCANNER ou APPAREIL PHOTO
 - NAVIGATEUR WEB : une carte DOSSIER + une carte ROUTEUR WIFI
 - JEU : une carte DOSSIER + une carte MANETTE DE JEU
- Pour gagner, il faut également avoir une carte IMPRIMANTE et une carte SAUVEGARDE reliée à son ordinateur.

DÉROULEMENT DU JEU

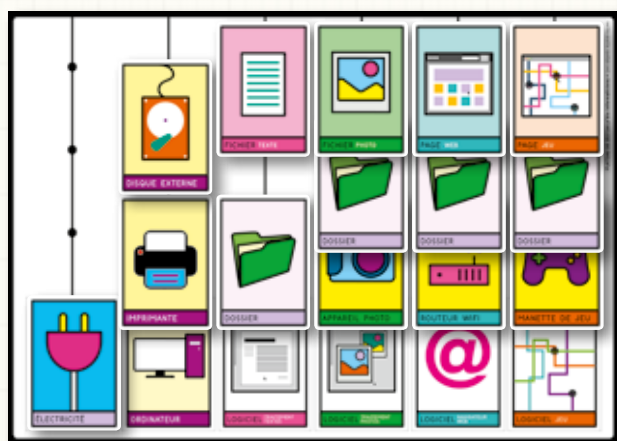
- Pour commencer la partie, le premier joueur pioche une carte. S'il possède une carte ÉLECTRICITÉ ou une carte MATÉRIEL (APPAREIL PHOTO, SCANNER, ROUTEUR WIFI, NAVIGATEUR ou IMPRIMANTE), il la pose sur son plateau. Sinon, il doit jeter une carte afin d'avoir toujours six cartes en main.
- Pour pouvoir poser une carte DOSSIER ou FICHIER, il faut disposer d'une carte ÉLECTRICITÉ.
- Les joueurs jouent à tour de rôle. Ils peuvent soit poser une carte sur leur plateau, soit attaquer un joueur, soit jeter une carte.

LES ATTAQUES

- Dès qu'un joueur a posé une carte ÉLECTRICITÉ sur son plateau, il peut être attaqué. Il ne peut subir qu'une attaque à la fois.
- Un joueur attaqué peut quand même placer une carte MATÉRIEL sur son ordinateur.
- PANNE D'ÉLECTRICITÉ : la carte se pose sur la carte ÉLECTRICITÉ. Pour pouvoir continuer à poser des DOSSIERS et FICHIERS, le joueur devra reposer une carte ÉLECTRICITÉ. Si le joueur attaqué n'a pas une carte SAUVEGARDE sur son plateau, il perd toutes les cartes FICHIERS en cours.
- VIRUS : la carte se pose sur l'ordinateur. Pour pouvoir continuer à poser des DOSSIERS et FICHIERS, le joueur devra poser une carte ANTIVIRUS sur la carte virus.
- PANNE : la carte se pose sur l'ordinateur. Pour pouvoir continuer à poser DOSSIERS et FICHIERS, le joueur devra poser une carte DÉPANNAGE sur la carte PANNE.

LES CARTES SUPER POUVOIR

- Si un joueur possède une carte SUPER POUVOIR, il peut la poser avant d'être attaqué lors de son tour de jeu ou au moment de l'attaque. Il prend alors le tour des joueurs qui auraient dû jouer avant lui.
- La carte SUPER GÉNÉRATEUR permet de ne jamais être en panne d'électricité.
- La carte SUPER ANTIVIRUS permet de ne jamais avoir de virus.
- La carte SUPER MACHINE permet de ne jamais tomber en panne.



Exemple d'un plateau de jeu de gagnant

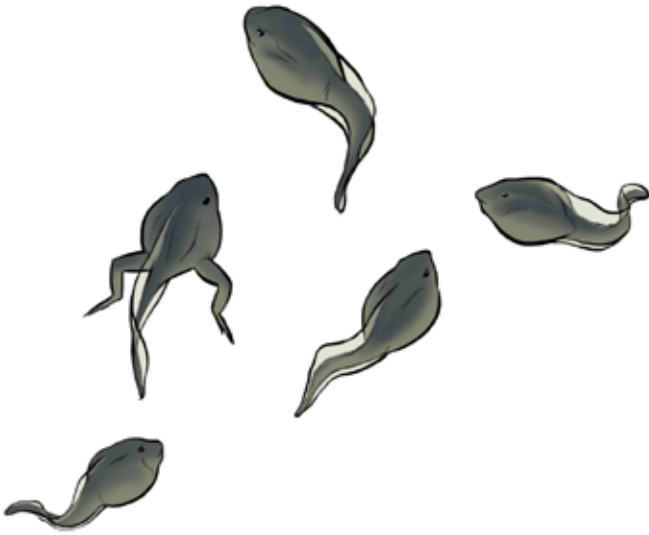




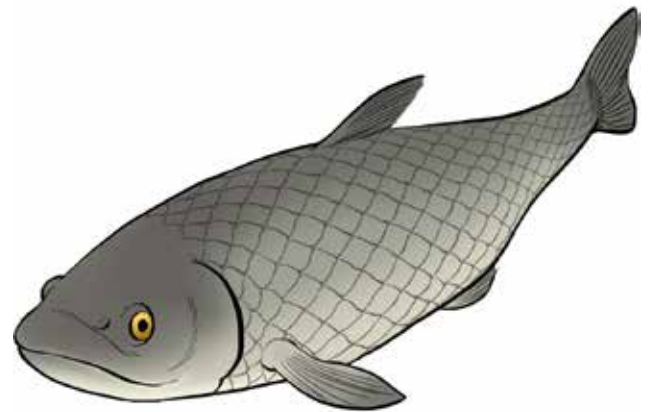
ÉLODÉE



HERBES



LES TÊTARDS



LA CARPE AMOUR



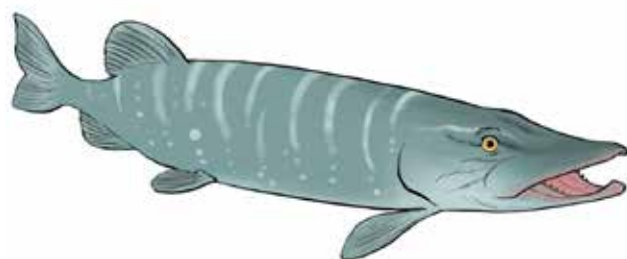
LA PERCHE



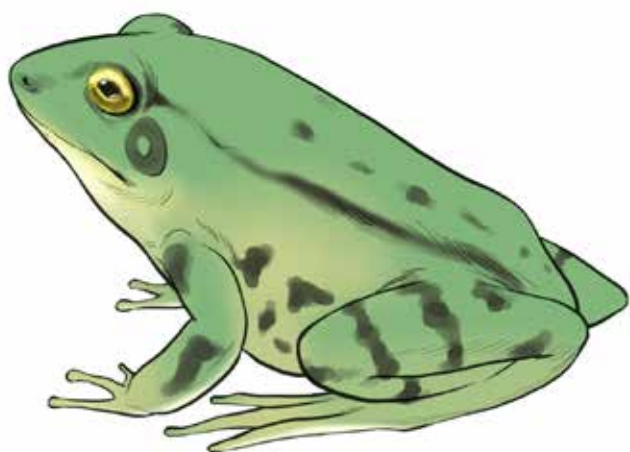
LE HÉRON



LA POULE D'EAU



LE BROCHET



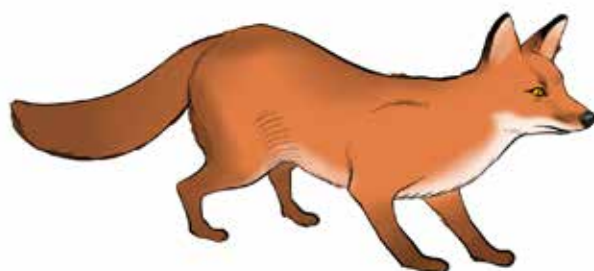
LA GRENOUILLE



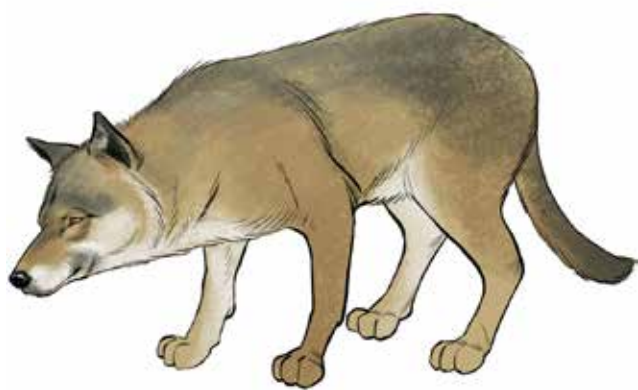
LA COULEUVRE



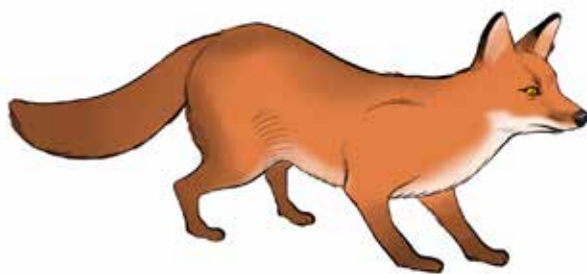
LA LIBELLULE



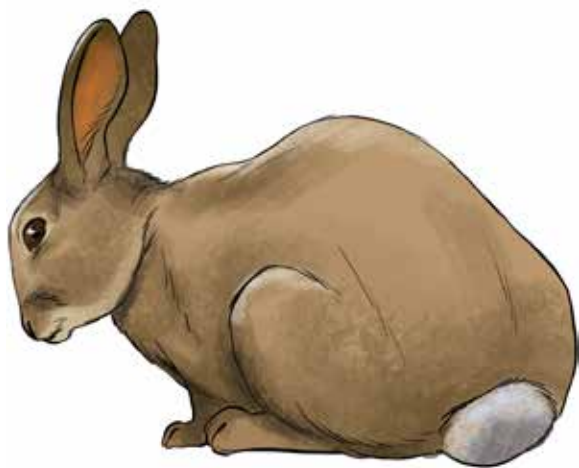
LE RENARD



LE LOUP



LE RENARD



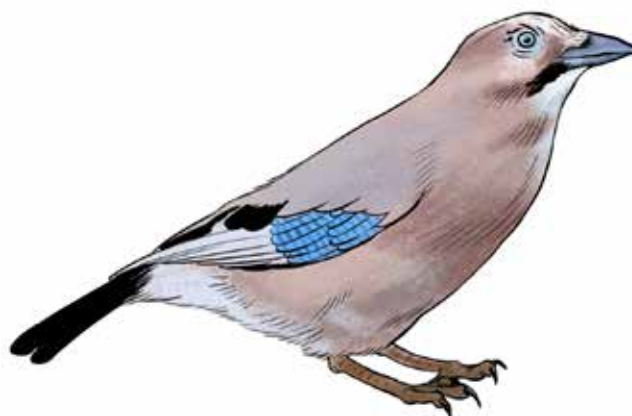
LE LAPIN



HERBES



LE HIBOU



LE GEAI

Famille du jardin



CHENILLE



VÉGÉTARIEN

Famille du jardin



MÉSANGE



PRÉDATEUR

Famille du jardin



CHAT



SUPER PRÉDATEUR

Famille du milieu polaire



PLANCTON



VÉGÉTAL

Famille du milieu polaire



POISSON



VÉGÉTARIEN

Famille du milieu polaire



PHOQUE



PRÉDATEUR

Famille du milieu polaire



OURS BLANC



SUPER PRÉDATEUR

Famille du milieu marin



ALGUES



VÉGÉTAL

Famille du milieu marin



POISSON



VÉGÉTARIEN

Famille du milieu marin

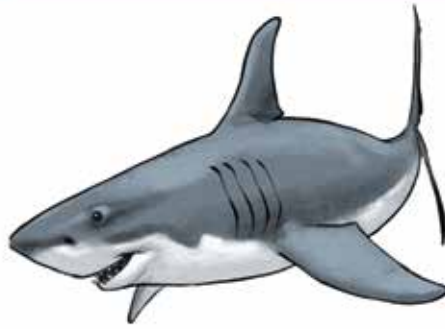


OTARIE



PRÉDATEUR

Famille du milieu marin



REQUIN



SUPER PRÉDATEUR

Famille du désert



GRAINES



VÉGÉTAL

Famille du désert



GERBILLE



VÉGÉTARIEN

Famille du désert



VIPÈRE DES SABLES



PRÉDATEUR

Famille du désert



CHAT DES SABLES



SUPER PRÉDATEUR

Famille de la savane



HERBES



VÉGÉTAL

Famille de la savane

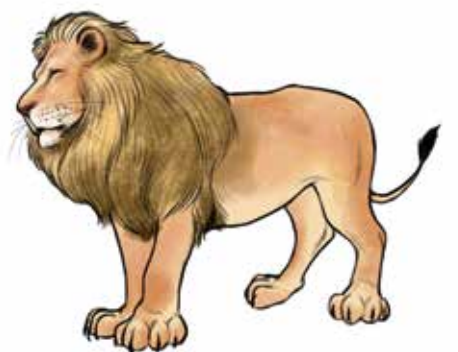


GAZELLE



VÉGÉTARIEN

Famille de la savane



LION



PRÉDATEUR

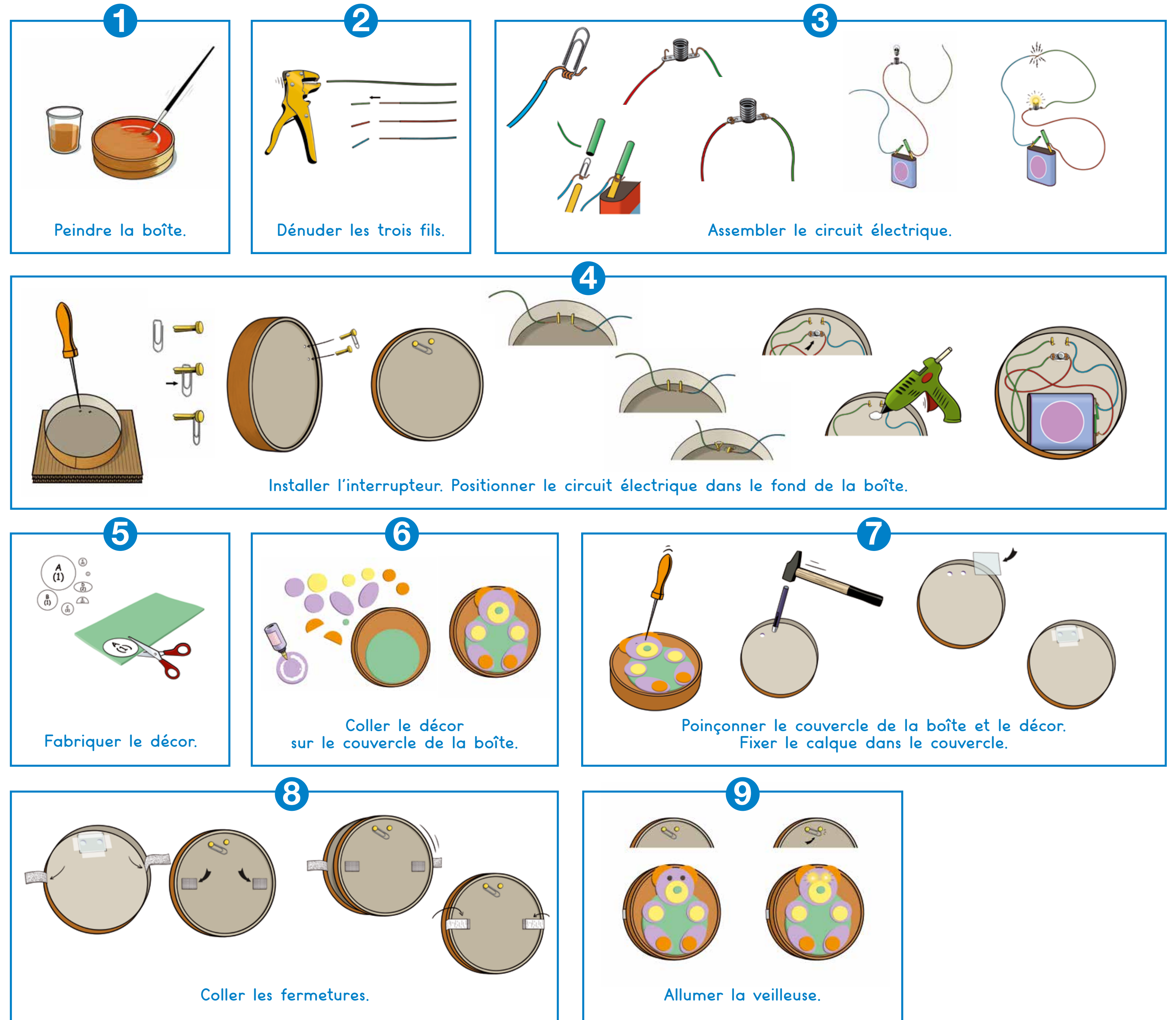
LE MATÉRIEL

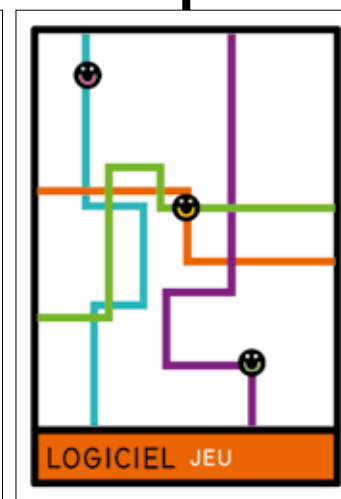
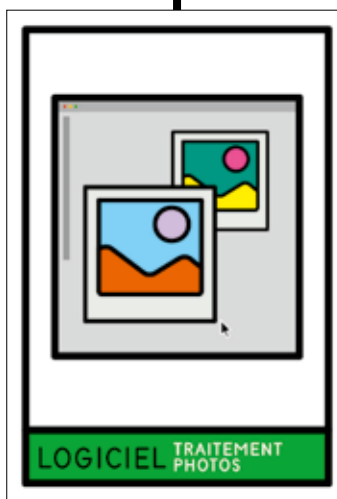
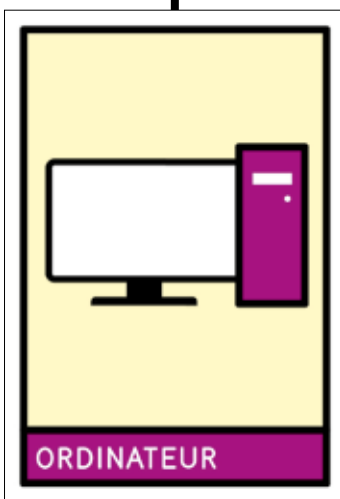
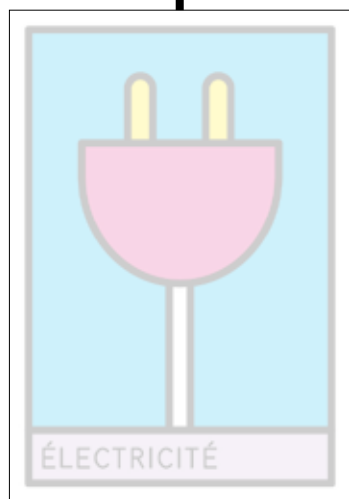


LES OUTILS



LE DÉROULEMENT







MANETTE DE JEU



MANETTE DE JEU



MANETTE DE JEU



MANETTE DE JEU



MANETTE DE JEU



MANETTE DE JEU



MANETTE DE JEU



MANETTE DE JEU



MANETTE DE JEU



APPAREIL PHOTO



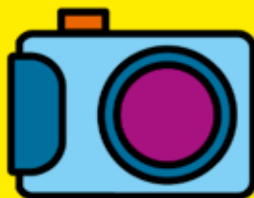
APPAREIL PHOTO



APPAREIL PHOTO



APPAREIL PHOTO



APPAREIL PHOTO



SCANNER



SCANNER



SCANNER



SCANNER

