

Mirabelle jeux®



Jeu créé par Henri Vergne
Copyright 2004

REGLE DU JEU

Nombre de joueurs :
2 et plus dès 7 ans

Contenu :
1 plateau de jeu
4 anneaux
4 dés
4 quillous

But du jeu :
Faire tomber les dés posés sur
Les quillous dans les anneaux.

Avant de jouer :

Poser les quillous sur les zones dessinée sur le plateau.
(1 dans chaque petite zone et 2 dans la grande, sans que
les quillous se touchent)
Placer un dé sur chacun des quillous.

Comment jouer :

A tour de rôle, chaque joueur fait glisser un à un les 4
anneaux pour renverser les quillous et faire tomber le dé
dans l'anneau (1 tour). Ne pas enlever les éléments
tombés sur le plateau pendant le tour. Le joueur obtient la
somme des points des dés tombés dans les anneaux.

La partie se joue en 3 ou 5 tours.
Le gagnant est celui qui obtient le plus de points.

Mirabelle jeux®



Jeu créé par Henri Vergne
Copyright 2004

REGLE DU JEU

Nombre de joueurs :
2 et plus dès 7 ans

Contenu :
1 plateau de jeu
4 anneaux
4 dés
4 quillous

But du jeu :
Faire tomber les dés posés sur
Les quillous dans les anneaux.

Avant de jouer :

Poser les quillous sur les zones dessinée sur le plateau.
(1 dans chaque petite zone et 2 dans la grande, sans que
les quillous se touchent)
Placer un dé sur chacun des quillous.

Comment jouer :

A tour de rôle, chaque joueur fait glisser un à un les 4
anneaux pour renverser les quillous et faire tomber le dé
dans l'anneau (1 tour). Ne pas enlever les éléments
tombés sur le plateau pendant le tour. Le joueur obtient la
somme des points des dés tombés dans les anneaux.

La partie se joue en 3 ou 5 tours.
Le gagnant est celui qui obtient le plus de points.

Mirabelle jeux®



Jeu créé par Henri Vergne
Copyright 2004

REGLE DU JEU

Nombre de joueurs :
2 et plus dès 7 ans

Contenu :
1 plateau de jeu
4 anneaux
4 dés
4 quillous

But du jeu :
Faire tomber les dés posés sur
Les quillous dans les anneaux.

Avant de jouer :

Poser les quillous sur les zones dessinée sur le plateau.
(1 dans chaque petite zone et 2 dans la grande, sans que
les quillous se touchent)
Placer un dé sur chacun des quillous.

Comment jouer :

A tour de rôle, chaque joueur fait glisser un à un les 4
anneaux pour renverser les quillous et faire tomber le dé
dans l'anneau (1 tour). Ne pas enlever les éléments
tombés sur le plateau pendant le tour. Le joueur obtient la
somme des points des dés tombés dans les anneaux.

La partie se joue en 3 ou 5 tours.
Le gagnant est celui qui obtient le plus de points.

Mirabelle jeux®



Jeu créé par Henri Vergne
Copyright 2004

REGLE DU JEU

Nombre de joueurs :
2 et plus dès 7 ans

Contenu :
1 plateau de jeu
4 anneaux
4 dés
4 quillous

But du jeu :
Faire tomber les dés posés sur
Les quillous dans les anneaux.

Avant de jouer :

Poser les quillous sur les zones dessinée sur le plateau.
(1 dans chaque petite zone et 2 dans la grande, sans que
les quillous se touchent)
Placer un dé sur chacun des quillous.

Comment jouer :

A tour de rôle, chaque joueur fait glisser un à un les 4
anneaux pour renverser les quillous et faire tomber le dé
dans l'anneau (1 tour). Ne pas enlever les éléments
tombés sur le plateau pendant le tour. Le joueur obtient la
somme des points des dés tombés dans les anneaux.

La partie se joue en 3 ou 5 tours.
Le gagnant est celui qui obtient le plus de points.