



ANNEAU ET CROCHET

RÈGLES DU JEU

BUT DU JEU : 1. LE MODE « 10 ESSAIS » : DANS CETTE VERSION, CHAQUE JOUEUR DISPOSE DE 10 TENTATIVES POUR ESSAYER D'ACCROCHER L'ANNEAU AU CROCHET. LES JOUEURS PASSENT CHACUN LEUR TOUR ET COMPTABILISENT LEURS RÉUSSITES. CHAQUE FOIS QU'UN JOUEUR PARVIENT À ACCROCHER L'ANNEAU, IL MARQUE 1 POINT. À LA FIN DES 10 ESSAIS POUR CHAQUE PARTICIPANT, LE JOUEUR AYANT RÉUSSI LE PLUS GRAND NOMBRE D'ACCROCHES REMPORTE LA PARTIE. SI PLUSIEURS JOUEURS OBTIENNENT LE MÊME SCORE, UNE MANCHE DÉCISIVE EST ORGANISÉE. LES JOUEURS CONCERNÉS REJOUENT CHACUN LEUR TOUR JUSQU'À CE QUE L'UN D'EUX RÉUSSISSE À ACCROCHER L'ANNEAU ALORS QUE LES AUTRES ÉCHOUENT : CE TIR GAGNANT EST APPELÉ « LE POINT EN OR » ET DÉSIGNE LE VAINQUEUR.

2. LE MODE « CHACUN SON TOUR » : DANS CETTE VERSION, LES JOUEURS JOUENT À TOUR DE RÔLE. LORSQU'UN JOUEUR RÉUSSIT À ACCROCHER L'ANNEAU AU CROCHET, IL FAIT AVANCER LE MARQUEUR DE SCORE D'UNE CASE. CHAQUE RÉUSSITE VAUT 1 POINT. LA PARTIE SE POURSUIT AINSI, LES JOUEURS ALTERNANT LES TENTATIVES, JUSQU'À CE QUE L'UN D'ENTRE EUX ATTEIGNE 10 POINTS. LE PREMIER JOUEUR À ATTEINDRE 10 POINTS REMPORTE IMMÉDIATEMENT LA PARTIE.

WWW.LABOITEABALLONS.FR

ATTENTION NE CONVIENT PAS À UN ENFANT DE MOINS DE 3 ANS. PRÉSENCE DE PETITS ÉLÉMENTS SUSCEPTIBLES D'ÊTRE INGÉRÉS. NE PAS LAISSER LES ENFANTS JOUER HORS DE LA SURVEILLANCE DES ADULTES