

# Malle

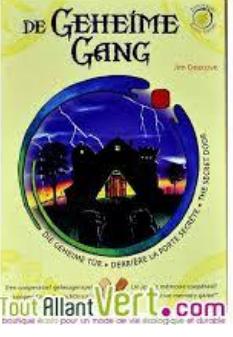
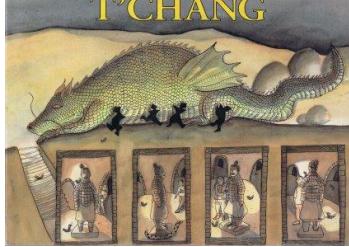
## Jeux Coopératifs

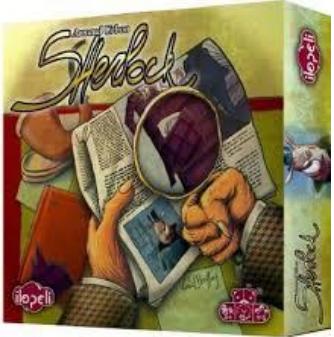
### **CE2/CM1/CM2**

- 1. A beautiful place**
- 2. Bandido**
- 3. Merlin Zinzin**
- 4. Derrière la porte**
- 5. T'Chang**
- 6. Sherlock**
- 7. Course contre le crime**
- 8. Hannabi**



Nom de jeu	But	Règles
A beautiful place	 <p>Restaurer un environnement naturel. Le but est de retirer les éléments polluants du plateau pour révéler un "bel endroit".</p>	<p>Les joueurs commencent avec leurs pions placés aux quatre coins du plateau. Les cartes "Bonne action" sont placées face cachée près du plateau, et les nuages de pollution sont répartis. Le plateau est progressivement recouvert par des pièces représentant des éléments polluants ("mauvais endroit").</p> <p>À chaque tour, un joueur lance le dé. Si le joueur atterrit sur une case avec un soleil, il peut réaliser une bonne action. Deux soleils permettent deux bonnes actions. Pour retirer une pièce polluante, il faut collecter trois cartes "Bonne action". Lorsque les joueurs passent par la case "Terre", ils peuvent regrouper leurs bonnes actions pour enlever une pièce polluante.</p> <p>Cependant, si un joueur tombe sur une case "Nuage de pollution", un nuage de pollution est ajouté sur le plateau, et petit à petit, les nuages noirs commencent à entourer le plateau. Pour retirer un nuage noir, il faut dépenser une bonne action. Les joueurs peuvent aussi utiliser la case "Transport" pour se déplacer vers n'importe quelle autre case de leur choix.</p> <p><b>Fin de partie :</b> Les joueurs remportent la partie s'ils réussissent à enlever toutes les pièces polluantes, révélant ainsi le bel endroit. En revanche, si tous les nuages noirs entourent le plateau, ils ont perdu.</p> <p>L'objectif du jeu est de travailler ensemble pour sauver l'environnement avant qu'il ne soit trop tard.</p>
Bandido	 <p>Les joueurs coopèrent pour empêcher le bandit de s'échapper en bloquant ses tunnels. Le but est de fermer toutes les sorties avant que le bandit ne parvienne à s'échapper.</p>	<p>Déroulé de la partie</p> <p>À chaque tour, chaque joueur pose une carte tunnel (représentant des passages ou des obstacles) pour bloquer les sorties. Ces cartes doivent être placées de manière à faire correspondre les tunnels entre eux.</p>
Merlin Zinzin	 <p>Aider Merlin à rejoindre le village de Brocéliande sans se faire rattraper par le monstrueux chat de la sorcière Morphage.</p>	<p><b>Déroulé de la partie :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Le sablier sert de minuteur pour le chat de Morphage. À chaque fois que le sable s'écoule, il faut retourner le sablier et l'avancer d'une case, ce qui rapproche le chat des joueurs.</li> <li>À leur tour, les joueurs lancent un dé spécial. En fonction du résultat, ils doivent réaliser une action spécifique (jeter, glisser, souffler) pour envoyer des sorts sur la piste de sortilèges.</li> <li>Ces sorts peuvent avoir divers effets : faire avancer un personnage, utiliser un passage secret, rendre un personnage invisible, ou même inverser la direction du sablier.</li> <li>Les sorts peuvent aussi avoir des conséquences imprévues qui ralentissent les joueurs et leur font perdre du temps.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>Le chat avance à chaque fois que le sablier est retourné ou après trois sorts mal envoyés.</li> </ul> <p><b>Fin de la partie :</b> Le jeu se termine lorsque les joueurs réussissent à atteindre le village de Brocéliande ou si le chat les rattrape avant. Si le chat atteint l'un des personnages, la partie est perdue.</p>
<b>Derrière la porte.</b>  	Retrouver les 3 objets précieux que les voleurs ont cachés derrière une porte secrète avant qu'ils ne reviennent à minuit pour les emporter.	<p><b>Déroulé de la partie :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>Installation :</b> Les cartes "objets précieux" sont placées face cachée sur le plateau. 3 cartes "objets précieux" sont choisies et cachées sans être vues : ce sont les objets à retrouver. 12 cartes "horloge" sont mélangées avec les cartes objets.</li> <li><b>Tour de jeu :</b> À chaque tour, un joueur retourne 2 cartes. <ul style="list-style-type: none"> <li>Si les 2 cartes sont identiques, elles sont placées en bas du plateau.</li> <li>Si les cartes sont différentes, leur emplacement est mémorisé et elles sont remises face cachée.</li> <li>Si une ou deux cartes "horloge" sont retournées, cela fait avancer le temps et les cartes "horloge" sont placées en haut du plateau.</li> </ul> Les joueurs doivent utiliser leur mémoire et leur déduction pour identifier les objets volés. </li> </ol> <p><b>Fin de la partie :</b> <b>Victoire :</b> Les joueurs gagnent s'ils parviennent à identifier correctement les 3 objets volés avant que la dernière horloge ne soit retournée. <b>Défaite :</b> La partie est perdue si :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ils font une mauvaise supposition sur les objets volés.</li> <li>Ils retournent la dernière carte horloge.</li> </ul>
<b>T-chang</b>  	S'échapper d'un tombeau en trouvant trois dragons de la même couleur et sept pièces d'un tangram.	<p><b>Déroulement :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>Préparation :</b> Chaque joueur choisit un pion et place les statues et pierres sur le plateau. Les statues cachent des dragons ou des pièces de tangram. Les joueurs commencent avec des jetons lucioles pour se déplacer.</li> <li><b>Avance des pions :</b> Les joueurs utilisent les jetons lucioles pour se déplacer sur le plateau. Chaque déplacement coûte des lucioles. Ils peuvent se déplacer sur des cases vides, des pierres ou des statues.</li> <li><b>Découverte des statues et pierres :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Pierre :</b> Si une pierre est retournée et cache un animal dangereux, le joueur est immobilisé jusqu'à ce qu'un autre joueur vienne le libérer. Si elle révèle des lucioles, le joueur reçoit des jetons.</li> <li><b>Statue :</b> Si une statue est découverte, elle révèle un dragon ou une pièce de tangram. Trois dragons de la même couleur permettent de découvrir la sortie. Les pièces de tangram doivent être collectées pour résoudre l'énigme.</li> </ul> </li> <li><b>Coopération nécessaire :</b> Les joueurs doivent s'entraider pour se libérer des animaux dangereux et échanger des jetons lucioles si nécessaire.</li> </ol> <p><b>Fin de jeu :</b> Le jeu se termine lorsque les joueurs ont découvert trois dragons de la même couleur et les sept pièces de tangram. Tous les joueurs doivent être présents sur le dragon de la couleur indiquée pour sortir. Si même un joueur est bloqué, tout le groupe perd.</p>

<p><b>Sherlock</b></p> 	<p>Découvrir quel suspect a aidé Moriarty à s'enfuir avec le collier volé</p>	<p><b>Déroulé du jeu :</b> À chaque tour, un joueur retourne deux tuiles du plateau.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Si elles montrent le même suspect, une troisième tuile est révélée. Si cette tuile montre encore le même suspect, les trois tuiles sont mises de côté et l'enquête avance.</li> <li>Si elles ne montrent pas le même suspect, les tuiles sont remises face cachée, et le joueur tourne une page du livret de fuite, permettant à Moriarty de progresser.</li> </ul> <p>Les joueurs continuent ainsi, jusqu'à ce qu'ils trouvent le complice ou que Moriarty échappe définitivement.</p> <p><b>Fin de partie :</b> La partie se termine lorsque les joueurs identifient le complice de Moriarty ou lorsque la dernière page du livret est tournée, indiquant l'évasion de Moriarty.</p>
<p><b>Course contre le crime</b></p> 	<p>Collaborer pour accumuler des preuves et interroger des témoins afin de condamner un criminel en moins de 24 heures.</p>	<p><b>Déroulé :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Chaque joueur prend un pion et commence avec des tuiles Preuve.</li> <li>À chaque tour, un joueur tire une carte WeTéléphone (Danger, Tâche ou Déplacement).</li> <li>Ils accomplissent des tâches, se déplacent sur le plateau, et résolvent des dangers.</li> <li>Les tuiles Preuve doivent être collectées en visitant les lieux.</li> </ol> <p><b>Fin de partie :</b> La partie se termine quand la dernière carte WeTéléphone est tirée. Les joueurs gagnent si toutes les preuves sont placées au centre, sinon ils perdent.</p>
<p><b>Hanabi</b></p> 	<p>C composer cinq feux d'artifice Créer des suites croissantes (1, 2, 3, 4, 5) .</p>	<p>Chaque joueur commence avec un certain nombre de cartes face cachée, qu'il tient de manière à ne pas pouvoir les voir lui-même mais à ce que les autres puissent les observer. À son tour, un joueur doit choisir une des trois actions suivantes :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Donner une information : Il dépense un jeton bleu pour indiquer à un coéquipier la couleur ou la valeur d'une ou plusieurs de ses cartes.</li> <li>Défausser une carte : Il défausse une carte pour remettre un jeton bleu dans le couvercle de la boîte. Il pioche ensuite une nouvelle carte.</li> <li>Jouer une carte : Il joue une carte qui commence ou complète un feu d'artifice, ou qui est défaussée si elle est incorrecte, ce qui entraîne la perte d'un jeton rouge.</li> </ol> <p><b>Composition des feux d'artifice</b> Chaque couleur de feu d'artifice doit être construite dans l'ordre croissant : 1, 2, 3, 4, 5. Si un feu d'artifice est complété avec la carte de valeur 5, un jeton bleu est ajouté gratuitement dans le couvercle de la boîte, à condition qu'il y ait encore des jetons bleus disponibles.</p> <p><b>Fin de partie</b> Le jeu se termine de trois façons :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Perte : La partie est perdue si trois jetons rouges sont placés dans le couvercle de la boîte.</li> <li>Victoire éclatante : Si les joueurs réussissent à compléter tous les feux d'artifice avant la fin de la pioche, ils remportent la partie.</li> <li>Dernier tour : Lorsque la pioche est vide, chaque joueur joue une dernière fois. Après ce dernier tour, les points sont comptabilisés.</li> </ol>