







MERLIN Produits de qualité

Jeu des Hexagons



272-50 HEXAGON - Set 200

200 pièces en bois rangées dans un sac. Assortiment de 4 couleurs de base : rouge, vert, bleu, jaune.
Taille d'une pièce : 7 x 3 x 1 cm



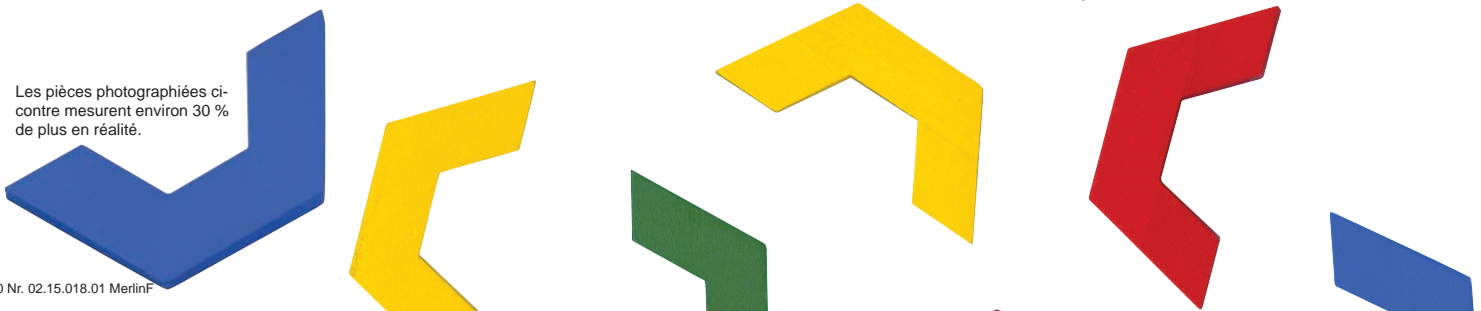
Le jeu des Hexagones contient des pièces géométriques et fait appel à la chance. Avec ces pièces géniales, on peut tout construire : des portes, des maisons, des personnages, des paysages, etc... Les enfants peuvent jouer de manière très différentes avec des Hexagones et cela développe leur créativité. Ils apprennent en même temps la géométrie de manière ludique.



272-52 HEXAGON AVEC UNE BOITE EN BOIS - Set 200

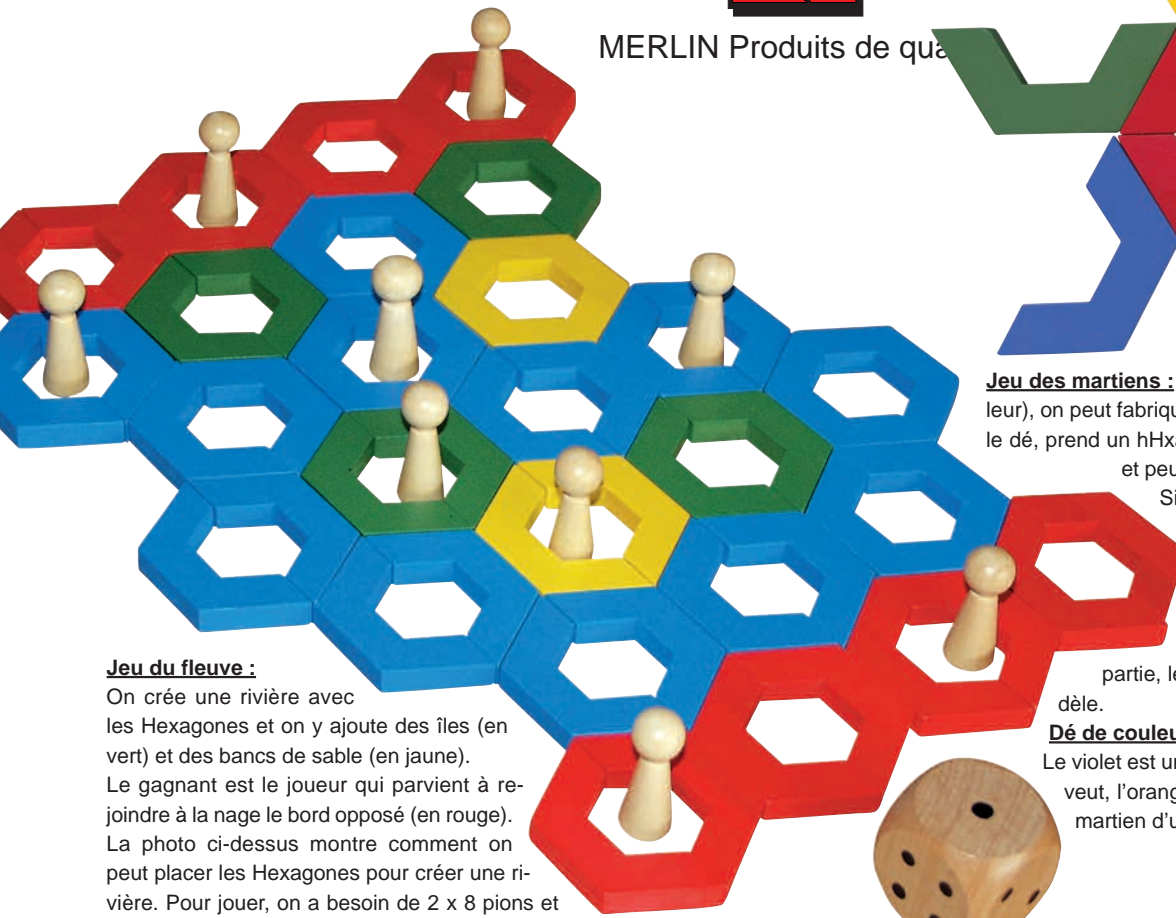
200 pièces en bois livrées avec une boîte de rangement en bois très pratique. Assortiment de 4 couleurs de base : rouge, vert, bleu, jaune.
Taille d'une pièce : 7 x 3 x 1 cm

Les pièces photographiées ci-contre mesurent environ 30 % de plus en réalité.



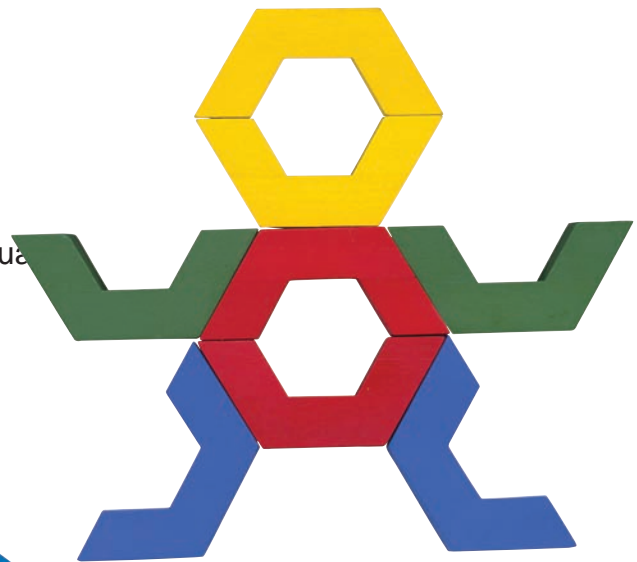


MERLIN Produits de qualité



Jeu du fleuve :

On crée une rivière avec les Hexagones et on y ajoute des îles (en vert) et des bancs de sable (en jaune). Le gagnant est le joueur qui parvient à rejoindre à la nage le bord opposé (en rouge). La photo ci-dessus montre comment on peut placer les Hexagones pour créer une rivière. Pour jouer, on a besoin de 2 x 8 pions et d'un dé. Les deux équipes placent deux de leurs pions sur la zone de départ (en rouge). Le pion se déplace d'une case adjacente à une autre, suivant le chiffre indiqué par le dé. Si la case est occupée, le joueur déplace son pion d'une case supplémentaire (au choix du joueur). Les pions ne sont jamais renvoyés à la case de départ. Sur les îles, deux pions peuvent être exceptionnellement placés sur une case, mais partout ailleurs une case ne peut accueillir qu'un seul pion. L'équipe qui a réussi à placer en premier tous ses 8 pions sur la rive opposée gagne la partie.



Jeu des martiens : à l'aide de 8 pièces (2 de chaque couleur), on peut fabriquer un martien. Le premier joueur lance le dé, prend un hHexagone de la couleur indiquée par le dé et peut commencer à construire son martien.

Si la même couleur sort plusieurs fois de suite au dé, le joueur est obligé de construire un nouveau martien. Le jeu s'arrête quand un des joueurs à réussi à terminer un martien. Il est utile de construire un martien en début de partie, les enfants le prendront comme un modèle.

Dé de couleur : rouge, vert, jaune, bleu.

Le violet est un joker : le joueur choisit la couleur qu'il veut, l'orange permet d'enlever un Hexagone d'un martien d'un de ses adversaires.



423-10 MINI DE 3 CM



195-77 ASSORTIMENT DE 12 PIONS EN BOIS (5 CM)

Les pions peuvent être décorés avec notre peinture à bois.

Jeu des Dominos:

Chaque joueur reçoit un nombre identique d'Hexagones. Avant de commencer, on place un Hexagone de chaque couleur sur la table. Le premier joueur lance le dé et doit placer un Hexagone de la couleur indiquée par le dé. Les règles de placement des Hexagones sont identiques à celles des Dominos : on ne peut placer un Hexagone qu'à côté d'un autre de la même couleur. Au fur et à mesure du jeu, les joueurs dessinent un motif abstrait. Le gagnant est celui qui arrive à placer tous ses Hexagones.

Dé de couleur : rouge, vert, jaune, bleu.

Le violet est un joker : le joueur choisit la couleur qu'il veut, l'orange permet de se débarrasser d'un de ses propres Hexagones et de le donner à un joueur de son choix.



422-25 DE COULEUR

