



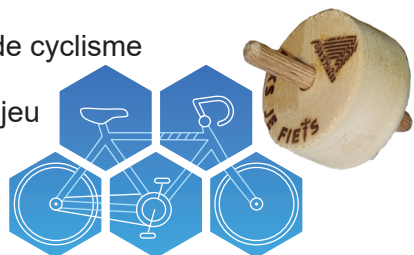
Introduction

C'est bientôt l'heure du départ de l'Alpe d'HuZes. Avec votre équipe, vous avez transporté tous les vélos jusqu'en France.

Mais voilà, tous les vélos ont été mélangés pendant le transport. Pourrez-vous reconstituer un vélo complet avant le départ de la course ? Faites tourner la toupie et échangez les cartes jusqu'à ce que vous obteniez le meilleur vélo.

Contenu

- 5 séries de 5 tickets de cyclisme
- 1 péage
- 1 feuille de règles du jeu



Billets

La botte contient 5 jeux colorés de 5 cartes de vélo chacun. Lorsque 5 cartes de la même couleur sont assemblées, elles forment une bicyclette complète. Les pièces de cette bicyclette sont les suivantes : le guidon, la selle, la roue avant, la roue arrière et la transmission : Le guidon, la selle, la roue avant, la roue arrière et la transmission. Les couleurs du jeu sont : jaune, vert, rouge, bleu et violet.



Le péage

La botte contient également un couvercle en bois, qui sert à indiquer la durée d'un tour.

Conception de jeux

- Sortez les cartes et la toupie.
- Décidez du nombre de joueurs qui participeront au jeu (maximum 4).
- Prenez un jeu de cartes par joueur. Prenez un jeu supplémentaire. Mettez le reste des cartes de côté.
- Mettez les cartes choisies l'envers et mélangez-les pour que personne ne sache lesquelles sont lesquelles. Mettez 2 de ces cartes de côté, elles ne comptent pas.
- Chaque joueur prend maintenant 5 cartes (sans les regarder) et les garde dans sa main.
- Les 3 cartes restantes peuvent maintenant être retournées et placées au centre.

Une ronde

Chaque joueur doit commencer au moins un tour, choisissez le joueur qui commence le premier tour.

Un tour commence en faisant tourner la toupie. Le premier joueur saisit la toupie et lui donne un bon coup pour la faire tourner.

Une fois que la toupie tourne, tous les joueurs peuvent commencer à échanger leurs cartes. L'échange se fait en deux étapes :

Étape 1. Le joueur place une carte de son Choix au centre. Une fois qu'elle est libérée, elle fait partie des cartes partagées.

Étape 2. Le joueur prend une carte au milieu dans les 5 secondes. Les joueurs ne peuvent JAMAIS détenir plus de 5 cartes.

Tous les joueurs peuvent échanger leurs cartes en même temps et ne doivent pas attendre les actions des autres. Au cours d'un tour, tous les joueurs doivent échanger leurs cartes au moins une fois. S'ils ne le font pas, leur partie est terminée et ils ne sont pas autorisés à échanger leurs cartes lors des tours suivants.

Tous les joueurs doivent immédiatement cesser d'échanger leurs cartes lorsque la toupie s'arrête. Si les joueurs ont terminé l'étape 1 de l'échange lorsque la toupie s'arrête de tourner, ils peuvent encore terminer l'étape 2.

C'est la fin du tour. Tous les joueurs peuvent maintenant prendre le temps de vérifier les cartes qu'ils possèdent et d'élaborer une stratégie pour le prochain tour.

Fin du jeu

Il y a deux façons de terminer le jeu

Le choix des joueurs

Lorsque chaque joueur a commencé un tour, celui dont c'est le tour AVANT de faire tourner la toupie peut choisir de mettre fin à la partie. C'est le cas, par exemple, si vous avez réussi à collecter un vélo parfait.

Vélo arc-en-ciel

Si un joueur possède un vélo arc-en-ciel (voir règle 8), le jeu est arrêté à la fin de ce tour.

Comptage des points

Si le jeu est terminé, l'Alpe d'HuZes commence. Voyons qui a obtenu le plus de points !

Pièces de vélo

Pour chaque pièce unique de la bicyclette, vous obtenez 1 point. En outre, vous obtenez 1 point de bonus si vous avez toutes les pièces. Cela signifie que vous pouvez obtenir un maximum de 6 points si vous avez trouvé toutes les pièces ensemble pour compléter le vélo.

Couleurs

Vous obtenez autant de points que le plus grand nombre de cartes d'une même couleur que vous possédez. Cela signifie que si vous avez 2 cartes rouges, 2 cartes jaunes et 1 carte violette, vous obtenez 2 points. Si vous avez 3 cartes jaunes et 2 cartes rouges, vous obtenez 3 points.

Bicyclette complète de 1 couleur

Si vous avez un vélo complet de la même couleur, vous obtiendrez le maximum de points : 11. Vous aurez rassemblé le plus beau vélo complet avant le début de la tournée !

Vélo arc-en-ciel

Si vous assemblez un vélo complet dans lequel les 5 couleurs différentes sont utilisées, vous avez réalisé un vélo arc-en-ciel. Vous obtiendrez 15 points pour cela.

Exemples

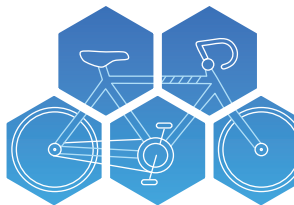
vb1 : Rob a 2 roues arrière, un guidon, une selle et une transmission. Ce sont 4 points parce qu'il y a 4 pièces différentes collectées, donc ce vélo Nest pas complet. Parmi ces pièces, 3 sont jaunes et 2 sont bleues. Cela représente 3 points supplémentaires. Par conséquent, Rob a obtenu un total de 7 points.



vb 2 : Jan a conservé toutes les pièces ensemble et obtient 6 points, dont 4 sont rouges et 1 est violet, ce qui donne 4 points supplémentaires. Jan obtient ainsi un total de 10 points.



vb3 : Pierre a sauvegardé toutes les pièces ensemble et de la même couleur. Bravo, Pierre. Tu obtiens 11 points pour ce superbe vélo !



vb4 : Wilco a sauvegardé toutes les pièces ensemble, et a 5 couleurs différentes. C'est un vélo arc-en-ciel, ce qui donne 15 points Wilco.



Suggestions

Pour rendre le fiks your bike encore plus amusant, vous pouvez modifier certaines règles. Vous êtes libre d'imaginer de nouvelles règles, mais nous avons déjà quelques suggestions pour rendre le jeu plus facile ou plus stimulant.

Open Tickets (Jeu pour enfants)

Avec la règle de la carte ouverte, toutes les cartes sont placées sur la table au lieu d'être dans votre main. Il est ainsi plus facile de voir quelles pièces vous possédez déjà et de les placer directement au bon endroit. Attention, les autres joueurs peuvent également voir ce que vous collectionnez et s'en servir pour vous contrer. Vous pouvez également choisir de garder les cartes dans votre main pendant le tour, mais de les poser sur la table entre les tours.

Moyen aveugle

Vous voulez un peu de mystère pendant le jeu ? Placez une ou plusieurs cartes l'envers au milieu. Par conséquent, les joueurs ne savent pas quelle carte se trouve là et doivent deviner si elle est utilisable. Si vous prenez une carte à l'envers, vous devez mettre votre propre carte à la place.

Jeu 5 joueurs

Vous voulez toujours jouer 5 ? Donnez alors 5 cartes à chaque joueur. Un tour change alors. Dès que la toupie tourne, tous les joueurs posent une carte au milieu le plus vite possible. Lorsque tout le monde a posé une carte, tous les joueurs doivent prendre une carte le plus vite possible. Vous n'avez plus de cartes ? C'est reparti pour un tour !

Trouver une bicyclette !

Essayez quelque chose de complètement différent avec "Find Your Bike" ! Un jeu de mémoire pour un ou plusieurs joueurs. Retirez toutes les cartes du paquet et choisissez une couleur pour chaque joueur. Placez les cartes face cachée et mélangez-les. Vous jouez 1 ou 2 joueurs ? Posez 3 canes supplémentaires !

2 joueurs et plus : Le premier joueur retourne une carte. Si la carte est de la couleur choisie, ce joueur peut retourner une autre carte. Si le joueur retourne une carte d'une autre couleur, toutes les cartes sont nouveau placées face cachée et c'est au tour du joueur suivant. Cela continue jusqu'à ce qu'un joueur ait retourné toutes les cartes de la couleur choisie en un seul tour.

1 joueur : Vous jouez seul ? Dans ce cas, vous jouez contre la toupie ! Faites tourner la toupie pour commencer le tour, puis les mêmes règles s'appliquent. Au lieu de passer au joueur suivant, vous continuez jusqu'à ce que vous ayez trouvé les cinq canes ou que la toupie s'arrête de tourner.

Contact ?

Courriel: fiksje-fiets@gmail.com

Website: FiksJeFiets.nl



<https://www.opgevenisgeenoptie.nl/fundraiser/hetgoudenrandje>

Toutes les recettes de Fiks Je Fiets seront reversées à Stichting Alpe D'HuZes.