

RÈGLES
DU JEU

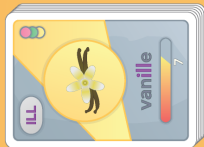
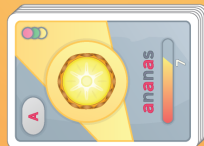
JEU ÉDUCATIF À PARTIR DE 5 ANS

2 À 3 JOUEURS

RETROUVEZ LE SON
DE TOUTES LES CARTES
ET DÉCOUVREZ LES
RÈGLES DU JEU
EN VIDÉO

apprenezavecboobo.fr/bataille

SCANNEZ-VOI!

ILL-))
comme
vanilleCARTES NIVEAU 2
- 46 CARTES -A-))
comme
ananasCARTES NIVEAU 1
- 46 CARTES -

APERÇU DU JEU

Cette édition spéciale contient les deux niveaux de la Bataille des Sons pour apprendre à lire les lettres et combinaisons de lettres tout en s'amusant !



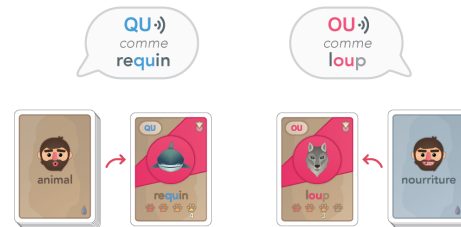
NIVEAU 1



NIVEAU 2

Chaque paquet se compose notamment de cartes ANIMAL et de cartes NOURRITURE permettant aux enfants de s'affronter dans une bataille épique...

Pour jouer, il convient de retourner tour à tour la première carte située en haut de sa pioche, en énonçant le son de celle-ci :



La carte "requin" est plus forte que la carte "loup".
Le joueur 1 remporte ce duel et prend la carte de son adversaire !

OBJECTIF

Remporter un maximum de carte ANIMAL.

Pour cela, tu pourras utiliser les cartes NOURRITURE récoltées au fur et à mesure. Elles te permettront de dérober les cartes ANIMAL des autres joueurs !

PROGRESSION

Pour permettre aux enfants d'assimiler le son des lettres pas à pas, proposez d'abord les cartes du niveau 1 (tout ou en partie en fonction de l'âge et du niveau des enfants).

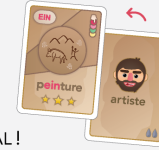
Une fois que la première série de lettres a bien été intégrée, vous pouvez alors rajouter progressivement les cartes du niveau 2.

MISE EN PLACE

- 1 Former les pioches des joueurs en partageant équitablement les cartes NOURRITURE et les cartes ANIMAL que vous souhaitez utiliser. Bien mélanger chaque pioche.

CARTE BONUS ARTISTE

La carte ARTISTE (niveau 2) doit être distribuée lors du partage des cartes NOURRITURE entre les joueurs. Celui ou celle qui a chance de la recevoir bénéficiera d'un avantage. Cette carte bonus permet en effet de prendre toutes les cartes NOURRITURE, mais aussi les cartes ANIMAL !



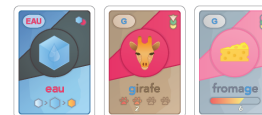
- 2 Distribuer ensuite les cartes OUST : une carte glace (G) par joueur (niveau 1) ou une carte de chaque (glace (G), eau (E) et feu (F)) à mélanger si vous jouez avec toutes les cartes.

CARTES DE DÉFENSE OUST

Les cartes OUST sont des cartes de défense qui peuvent être utilisées lors d'un duel entre deux cartes ANIMAL. Pour contrer son adversaire, il suffit de crier « oust » et retourner la carte en énonçant le son de cette dernière. Si l'autre joueur ne contre-attaque pas en retournant lui aussi une carte OUST, on peut alors s'emparer automatiquement des deux cartes ANIMAL ! Sinon, il faut regarder quelle carte OUST prend le dessus pour pouvoir définir le vainqueur. En cas de statu quo, c'est à dire de cartes OUST identiques, chacun récupère sa carte ANIMAL.



- 3 Prévoir trois tas distincts (face visible) afin de ranger les cartes ANIMAL et NOURRITURE glanées et les cartes OUST utilisées durant la partie :

cartes oust
utiliséescartes animal et
nourriture glanéespioche
oustpioche
principale

FACE-À-FACE

- 1 Duel NOURRITURE / NOURRITURE : la carte la plus forte l'emporte (R > G > B).
- 2 Duel ANIMAL / ANIMAL : la carte la plus forte l'emporte. Mais l'autre joueur a ici la possibilité de retourner une carte OUST (G / E / F) pour tenter de sauver sa carte.
- 3 Duel ANIMAL / NOURRITURE : regarder tout d'abord ce que mange cet animal... ▽

HERBIVORE, CARNIVORE OU OMNIVORE ?

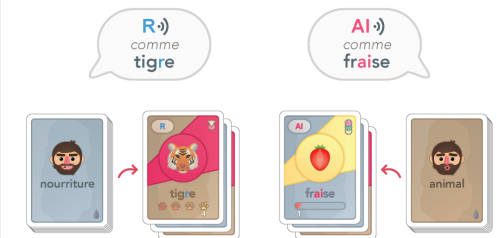
- Si l'animal mange ce type de nourriture, le joueur 1 remporte la carte de l'autre joueur.
- Si ce n'est pas le cas, le joueur 2 récupère sa carte et la place dans son tas nourriture.

DÉROBER LA CARTE ANIMAL DE SON ADVERSAIRE

Le joueur 2 peut dès lors décider de s'emparer de la carte ANIMAL du joueur 1 en utilisant les cartes provenant de son tas nourriture. Il devra pour cela donner à son adversaire :

- 3 cartes de la même couleur pour les animaux qui mangent un seul type de nourriture.
- 2 cartes de chaque couleur pour les animaux qui mangent 2 ou 3 types de nourriture.

- 4 Lors d'un duel entre des cartes ANIMAL ou NOURRITURE de valeur identique, on doit effectuer une bataille pour se départager. Chaque joueur place ainsi une carte face cachée sur sa première carte, puis une autre face visible en énonçant bien le son de cette dernière :



En cas de statu quo (lorsqu'on a un animal qui ne mange pas la nourriture qui lui fait face), chaque joueur récupère ses cartes. Dans le cas contraire, le vainqueur empoche toutes les cartes !

- 5 La carte ARTISTE (A) : le joueur qui possède cette carte remporte systématiquement son duel (il n'est pas possible de lui dérober sa carte). Elle doit ensuite être placée dans le tas de cartes NOURRITURE.

POUR LIRE LA SUITE
RETOURNER LA FEUILLE

EXEMPLE DE TOUR



Les cartes retournées par les joueurs ont la même valeur, ils doivent donc se départager en faisant une bataille !



Au terme de cette bataille, le joueur 1 l'emporte car sa carte ANIMAL est plus forte...

Mais le joueur 2 retourne une carte OUST pour sauver ses cartes et prendre celles de son adversaire !

Le joueur 1 ne compte pas se laisser faire et contre-attaque en retournant lui aussi une carte OUST :



Hélas pour le joueur 1, sa carte "glace" est battue par la carte "feu" de son adversaire. C'est donc le joueur 2 qui gagne finalement toutes les cartes ANIMAL et NOURRITURE de ce tour !

Remarque : chaque joueur doit ensuite placer la carte OUST qu'il a utilisée dans le tas réservé à cet effet.

N' OUBLIE PAS

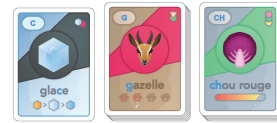
Tu dois toujours **énoncer le son** de tes cartes lorsque tu les retournes. Sinon, ton adversaire aura le droit de conserver les siennes, même en cas de duel perdu !

Ce serait ballot, non ?

PIOCHE VIDE

Lorsque toutes les cartes de la pioche principale ont été retournées, il est alors nécessaire de reformer sa pioche en réunissant et en mélangeant bien toutes les cartes ANIMAL et NOURRITURE glanées jusque là.

Dans le même temps, on a également le droit de récupérer la ou les cartes OUST déjà utilisées !



cartes oust utilisées cartes animal et nourriture glanées



pioche oust pioche principale

FIN DE LA PARTIE

Régler un minuteur afin de définir la durée de la partie (entre 10 et 15 minutes). Lorsque la sonnerie retentit, la partie s'arrête.

Le joueur qui totalise le plus de cartes ANIMAL (celles placées dans le tas animal ainsi que celles qu'il reste à l'intérieur de sa pioche) gagne la partie !



En cas d'égalité, on peut départager les joueurs en regardant qui possède les cartes ANIMAL les plus fortes 🐾 🐾 🐾 🐾.

PARTIE À 3 JOUEURS

1 Duel ANIMAL / ANIMAL / NOURRITURE : les cartes ANIMAL délaissent la carte NOURRITURE afin de s'affronter dans un face-à-face direct.



Le joueur 3 peut récupérer immédiatement sa carte NOURRITURE et laisse ensuite les cartes ANIMAL se mesurer entre elles. Ici, le joueur 1 prend la carte du joueur 2, sauf si celui-ci désire se défendre à l'aide d'une carte OUST...

2 Duel ANIMAL / NOURRITURE / NOURRITURE : le joueur qui possède la carte ANIMAL prend la carte NOURRITURE de ses adversaires seulement lorsque l'animal mange ce type de nourriture.

JE VEUX PRENDRE TA CARTE ANIMAL !

Les joueurs 2 et 3 peuvent dès lors décider de s'emparer de la carte ANIMAL du joueur 1 grâce aux cartes provenant de leurs tas nourriture. S'ils souhaitent tous deux dérober cette carte ANIMAL, ce sera au joueur 1 de choisir à qui il va la donner (il peut notamment les départager en regardant qui lui offre les meilleures cartes).

3 Duel entre trois cartes NOURRITURE ou trois cartes ANIMAL : le joueur qui possède la carte la plus forte remporte toutes les cartes.

BATAILLE ENTRE LES 2 CARTES LES PLUS FORTES

Le vainqueur de cette bataille gagne toutes les cartes, y compris la carte du joueur 3. Mais en cas de statu quo au terme de la bataille, les trois joueurs récupèrent leurs propres cartes.

SUPER BATAILLE ENTRE LES 3 JOUEURS

Chaque joueur participe à la bataille. Après avoir retourné toutes les cartes, la désignation du vainqueur suit les mêmes règles que lors d'un duel à 3 joueurs classique.

REMARQUE : OUST OU PAS OUST ?

Les cartes OUST peuvent être retournées lors d'un duel entre deux cartes ANIMAL (y compris au terme d'une bataille), mais on ne peut pas s'en servir lors d'un duel entre trois cartes ANIMAL.

LES CARTES

Cette boîte contient les 92 cartes du jeu de la Bataille des Sons de la Méthode Syllabique Bobo.

CARTES NIVEAU 1

Le niveau 1 se compose de 27 cartes NOURRITURE (12 🟡, 9 🟢, 6 🟠), 16 cartes ANIMAL 🟣 et 3 cartes OUST (glace 🟦).

Les cartes de ce premier niveau permettent aux enfants de manipuler et apprendre à lire les lettres : A, E, I, Y, O, U, M, R, L, É, Ê, É, P, T, F, OU, S, N, J, OI, OI, B, V, D, C, K, QU, H (muet), CH, G, GU, Z, PH, ET final, GN, C (doux), G (doux), S et SS placés entre 2 voyelles.

CARTES NIVEAU 2

Le niveau 2 se compose de 21 cartes NOURRITURE (7 🟡, 7 🟢, 7 🟠), 18 cartes ANIMAL 🟣, 6 cartes OUST (eau 🟦 et feu 🟡) et la carte ARTISTE 🟤.

Les cartes du second niveau sont quant à elles consacrées aux lettres et combinaisons de lettres : AI, EI, P-R, B-R, T-R, ON, OM, F-R, C-R, G-R, AN, EN, C-L, G-L, F-L, IN, IM, AIN, EIN, S-C, S-T, AU, EAU, IAN, IEN, ION, ER final, EU, ŒU, E ouvert, O ouvert, EU ouvert, ŒU ouvert, ILL, AIL, OUIL, EIL, EUIL, X, W, UI, OIN.

LE SON DES LETTRES

Pour aider vos p'tits loups à énoncer correctement les différents sons, retrouvez toutes les cartes de la Bataille des Sons en vidéo sur apprendreavecboobo.fr/bataille



IL EST TEMPS DE JOUER MAINTENANT, ALORS AMUSEZ-VOUS BIEN !