

Cinco

JEU D'ADRESSE POUR TOUTE LA FAMILLE

le jeu



6 ans et +



2-8, seul ou en équipe



Difficulté : 2/3



15 minutes

Variante NOVATO

3 balles – A jouer en tenant compte des règles de bases du Cinco



à 3 et +

Faire le plus de points en 9 tours

- Blanco**
- # Le 1er joueur a 2 lancers de 3 balles pour déverrouiller le panier blanc : entrer 1 fois dans chacune des 3 couleurs 1 jaune + 1 orange + 1 rouge
 - # Dès qu'il y parvient, il peut viser le blanc pour faire des bonus.
 - Si le joueur déverrouille le blanc en 1 lancer, il marque 5 pts + les points qu'il obtient en bonus (blanc) avec les balles qui lui restent = 1 pt le 1er blanc, 2 pts le 2ème blanc et 3 pts le 3ème.
 - Si le joueur déverrouille le blanc en 2 lancers, il marque 4 pts + les points qu'il obtient en bonus avec les balles qui lui restent.
 - Si le joueur ne déverrouille pas le blanc, il compte 1 pt par couleur obtenue. Viser plusieurs fois la même couleur rapporte aussi des pts supplémentaires. Le blanc ne rapporte des pts qu'une fois déverrouillé.
 - # Le gagnant est celui qui a le plus de points au bout de 9 tours.

Variante EXPERTO

2 balles – Extra-balle – On joue de près ou de loin

Option
Extra-balle

Pour activer l'extra-balle, il faut lancer de loin et atteindre n'importe quel panier.

Le joueur gagne la 3ème balle (1 fois par lancer).



LES JEUX DU MOUSS