

Evit reiñ ho soñj war ar c'hoari, kinnig kartennoù nevez, sevel goulennoù pe goulenn sikour, reiñ hoc'h ali, kit war **bajenn Facebook Aplud**, pe war lec'hienn www.aplud.bzh (azalek miz Du 2014 !)

Toutes vos remarques, suggestions et modifications de cartes, sur la page Facebook Aplud.fr, ou sur le site www.aplud.bzh (à partir de novembre 2014 !)



Fichenn evit ar gelennerien : www.aplud.bzh

Ar reolenn e Galleg – La règle du jeu en français – www.aplud.bzh

Ar reolenn e Saozneg – The rules of the game in English – www.aplud.bzh

DiN AN DORN

Ur c'hoari e Brezhoneg penn-da-benn,
evit c'hoarierien azalek 7 vloaz

Ne vo ket diaes deoc'h respont, met klaskit respont buan...

Gwir pe gaou?



DIN AN DORN

Ur c'hoari evit an holl, azalek 7 bloaz.

Er voest: Kartennoù c'hwec'h liv (glas – gwer – ruz – melen – orañjez - mouk)
Un daolenn-hent (-6 **betek** + 8o)
Stirennoù liv da lakaat da walennoù war ho torn kleiz
Pezhioù a-liv gant ar stirennoù

A-raok ar c'hoari :

An holl tro-dro d'an daol, an daolenn-c'hoari war un daol all, an holl bezhioù war ar garrezenn Aplud, ar 6 pakad kartoù war an daol, o c'hein d'an nec'h.

Da gentañ e lakait ur walennig war bizied ho torn kleiz, a dalvezo da respont «YA» pe «Gwir»

Pep hini d'e dro a c'hoario evel-se : teurel an diñs, ha tennañ ur gartenn a-liv gant a diñs. Da c'hortoz emañ an holl c'hoarierien all tro-dro d'an daol, o daouarn war o daoulin !

Ar c'hoarier/ez a lenn sklaer ha goustadik ar gartenn, ha pep c'hoarier all a respont en ur lakaat e zorn war ar pal, e-kreiz an daol, dorn kleiz evit respont «Ya», pe «Gwir», dorn dehou evit respont «Nann», «Ket», pe «Gaou». Ret e vo dan holl daouarnioù bezañ an eil war eben, evit gouzout piv en deus respontet da gentañ, da eil, da drede, hag all... (Ne c'hell den tennañ e zorn ma 'z eus bet hini un den all war c'horre)

Ar c'hoarier/ez neuze a gont ar poentoù paket gant pep hini : ur poent evit an dorn uhelañ war ar bern, daou boent d'an eil... betek an hini diwezhañ.

Met ma n'eo ket mat ar respont, ha lakaet an dorn fall gant ur c'hoarier, e tenner diganti/digantañ an niver a boentoù, hervez he/e renk er bern !

D'ar c'hoarier/ez a oa o lenn ar gartenn da gas ar pezhioù war-raok, pe war-gil, eus an niver a garzennoù evel meneget a-us.

Aes eo c'hoari, met ret eo respont prim - ha reizh! - evit gounit poentoù !

Kartennoù Glas : Gwir pe Gaou diwar-benn ar c'hoarier/ez a zo o lenn

Kartennoù Orañjez : Pep hini a respont eviti/evitañ

Kartennoù Gwer : Gwir pe Gaou evit an holl

Kartennoù Ruz : Gwir pe Gaou (sevenadur)

Kartennoù Melen : Gwir pe Gaou er c'hanaouennoù

Kartennoù Mouk : Reizh pe get ar frazenn

Posupl e vo, hervez live ha oad ar c'hoarierien, implijout reolennoù disheñvel, tennañ pe ouzhpennañ kartennoù zo.

DIN AN DORN

Un jeu pour toute la famille à partir de 7 ans

Contenu de la boîte:

Cartes six couleurs (bleu – vert – rouge – jaune – orange - violet)
Un plateau de jeu de -6 à 8o
6 chouchous de couleur, à placer sur votre main gauche
Des pions aux couleurs des chouchous

Avant de jouer :

Chacun place le chouchou de la couleur de son pion sur sa main gauche, cette main, placée au centre de la table, indiquera la réponse «Oui» ou «Vrai», la main droite ne porte pas de chouchou voudra dire «Non» ou «Faux».

Le plateau de jeu est placé sur une autre table, près des joueurs. Chacun place son pion sur la case départ « Aplud ».

Chacun se place autour de la table, et met ses mains sur les genoux.

Le premier joueur lance le dé, puis prend une carte de la couleur de la face du dé.

Elle/il lit lentement, clairement la carte. Chacun doit, au plus vite, répondre « Oui/vrai » ou « Non/faux » en plaçant la main correspondante au milieu de la table, les unes sur les autres.

Attention ! Il est interdit de retirer sa main une fois posée, même si l'on pense s'être trompé !

Le joueur qui a lu la carte, donne la bonne réponse, selon le cas, puis accorde les points en retirant une à une les mains empilées, et avance d'autant les pions sur le tableau / 1 point pour la main du dessus, 2 points pour la seconde, etc.

Attention, si la réponse donnée est mauvaise, les points sont retirés, donc le pion recule d'autant.

Cartes bleues : Vrai ou faux au sujet de celui/celle qui lit

Cartes oranges : Vrai ou faux à son propre sujet

Cartes vertes : Vrai ou faux pour tous

Cartes rouges : Vrai ou faux (Questions culturelles)

Cartes jaunes : Vrai ou faux dans la chanson

Cartes violettes : Phrase correcte ou non

On pourra suivant l'âge ou le niveau des joueurs suivre des règles différentes, en n'utilisant pas certaines cartes, par exemple, ou en rajoutant d'autres.