

Click to verify











## Jeu de carte point

Accueil JEUX DE SOCIÉTÉ JEUX GRAND PUBLIC JEUX DE CARTES Nos produits sont maintenant livrés par Description Par les auteurs de Salade 2 points, Point City est un jeu d'acquisition de ressources et de combos accessible à tous ! À chaque nouveau tour, choisissez 2 cartes qui peuvent être soit des ressources, soit des bâtiments. Gérez-les au mieux et utilisez les effets procurés par vos bâtiments pour créer votre ville et obtenir un maximum de points en fin de partie ! Détails Auteur(s) : Molly Johnson, Robert Melvin & Shawn Slankowich Illustrations : Dylan Mangin Temps de jeu (de) : 20 Nombre de joueurs min : 1 Nombre de joueurs max : 4 Âge (de) : 10 Format boîte : H195xL145xP49mm Édition : Alderac (AEG) Contenu : 160 cartes recto/ressource/verso bâtiment, 4 cartes Ingénieur de départ, 1 carte de référence, 22 jetons Municipaux, 2 jetons Marché, la règle du jeu Règles & liens utiles Vidéos Point City (Présentation et règles) Le Renard Ludique vous explique les règles du jeu de société Point City ! Point City (Le principe du jeu) Découvrez Point City, le nouveau jeu des auteurs de Salade 2 Points Avis joueurs Publié le : 01/06/2023 - Catégories : Premiers pas Vous aimez les jeux de cartes simples et malins, où il faut faire preuve de stratégie et d'observation? Alors vous allez adorer Punto, le jeu qui fait le point ! Dans ce jeu minimaliste et élégant, vous devrez aligner 4 ou 5 cartes de la même couleur pour remporter la manche. Mais attention, vos adversaires peuvent recouvrir vos cartes ou bloquer vos possibilités. Il faudra donc être rapide et astucieux pour faire le bon choix à chaque tour.Punto est un jeu de Bernhard Weber, illustré par Nadine Hauser et édité par Game Factory. Il se joue de 2 à 4 joueurs (ou jusqu'à 8 en équipe), à partir de 7 ans, et dure environ 20 minutes. Il se compose de 72 cartes carrées de quatre couleurs différentes, faciles à transporter dans leur petite boîte métallique.Le but du jeu est simple: être le premier à former une suite ininterrompue de 4 ou 5 cartes de sa couleur, en ligne, en colonne ou en diagonale. Pour cela, à chaque tour, on pioche une carte au hasard et on la pose à côté ou sur une carte déjà sur la table. Mais attention, on ne peut recouvrir une carte que si elle est de valeur inférieure. Et on doit respecter un carré de 6 cartes sur 6. Le premier qui réussit à aligner ses cartes remporte la manche. Le premier qui gagne deux manches remporte la partie.Punto est un jeu facile à apprendre et à jouer, mais qui offre des possibilités tactiques intéressantes. Il plaira aux petits comme aux grands, aux amateurs de jeux abstraits comme aux fans de jeux d'ambiance. Alors, prêt à faire le point avec Punto? Suivez-nous dans la suite de cet article pour découvrir plus en détail les règles du jeu, notre avis personnel et quelques conseils pour bien jouer. C'est parti ! Acheter Punto Punto : Comment jouer ? Selon le nombre de joueurs, vous allez recevoir un ou deux paquets de cartes de la même couleur. Chaque paquet contient 18 cartes numérotées de 1 à 9. Vous devez mélanger vos cartes et les placer en pile face cachée devant vous. Le joueur le plus jeune commence la partie.Déroulement d'un tourÀ votre tour, vous devez piocher la première carte de votre pile et la poser sur la table. Vous avez deux possibilités : Vous posez votre carte à côté d'une autre carte déjà présente sur la table, en respectant un carré de 6 cartes sur 6. - Vous posez votre carte sur une autre carte déjà présente sur la table, à condition que sa valeur soit supérieure à celle de la carte recouverte.Votre objectif est d'aligner 4 ou 5 cartes de votre couleur (selon le nombre de joueurs), en ligne, en colonne ou en diagonale. Mais attention, vos adversaires peuvent essayer de bloquer vos alignements ou de recouvrir vos cartes avec les leurs. Il faudra donc être attentif et réactif pour ne pas laisser passer votre chance.Fin d'une mancheDès qu'un joueur parvient à aligner le nombre requis de cartes de sa couleur, il remporte la manche. Il doit alors défausser la carte la plus forte de son alignement. Les autres cartes sont ramassées, mélangées et redistribuées pour une nouvelle manche. Le premier joueur de la nouvelle manche est celui à gauche du vainqueur de la manche précédente.Si aucun joueur ne parvient à aligner ses cartes, ou si un joueur ne peut plus poser de carte, la manche est terminée. C'est alors le joueur qui a fait le plus de séries (de 2 ou 3 cartes) qui remporte la manche. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le moins de points dans sa série qui gagne. Le nombre de cartes qui compose une série change selon le nombre de joueurs.Fin de la partieLa partie se termine quand un joueur remporte deux manches. Il est alors déclaré vainqueur et peut faire un grand sourire aux autres joueurs.Variante en équipeVous pouvez aussi jouer à Punto en équipe de deux, avec 6 ou 8 joueurs. Dans ce cas, chaque équipe reçoit deux paquets de cartes de deux couleurs différentes. Chaque membre d'une équipe reçoit la moitié des cartes. Les équipes jouent à tour de rôle et doivent aligner 5 cartes de la même couleur pour gagner une manche. Punto : Comment gagner ? Punto est un jeu qui demande de l'observation, de la réflexion et de l'anticipation. Pour remporter la partie, il ne suffit pas de poser ses cartes au hasard, il faut aussi tenir compte des cartes des autres joueurs et essayer de les contrer. Voici quelques conseils pour vous aider à élaborer votre stratégie : Soyez attentif aux cartes disponibles sur la table. Essayez de repérer les opportunités d'alignement, mais aussi les risques de blocage ou de recouvrement. Ne laissez pas passer une occasion de gagner ou d'empêcher un adversaire de gagner. Soyez flexible dans votre placement. Ne vous focalisez pas sur une seule direction, mais essayez de varier vos possibilités d'alignement. Par exemple, vous pouvez poser une carte qui prolonge une ligne, mais qui peut aussi servir à former une colonne ou une diagonale. - Soyez malin dans votre choix de carte. Si vous avez le choix entre plusieurs cartes à poser, essayez de choisir celle qui vous avantagera le plus ou qui gênera le plus vos adversaires. Par exemple, vous pouvez choisir une carte de forte valeur pour recouvrir une carte adverse, ou une carte de faible valeur pour éviter qu'elle soit recouverte. - Soyez prudent dans votre gestion de pile. N'oubliez pas que vous ne pouvez piocher que la première carte de votre pile. Il faut donc essayer de garder un équilibre entre les valeurs de vos cartes. Si vous piochez trop souvent des cartes fortes ou trop souvent des cartes faibles, vous risquez de vous retrouver bloqué ou à court de cartes. Punto : Notre avis Punto, édité par Game Factory " Un point c'est tout ! " par Fabien, le 01 juin 2023 Points forts : Punto est un jeu qui nous a séduits par sa simplicité et son efficacité. C'est un jeu qui se joue rapidement, qui se transporte facilement et qui s'adapte à tous les publics. Il offre des parties tendues et dynamiques, où il faut être attentif et réactif. Il fait appel à la logique, à la stratégie et à l'observation. Il est idéal pour se détendre, s'amuser et se défier entre amis ou en famille.Points faibles : Punto a aussi quelques points faibles, qu'il faut reconnaître. C'est un jeu qui peut être répétitif à la longue, car il n'y a pas beaucoup de variété dans les cartes ou les situations. C'est un jeu qui peut être frustrant, car il dépend beaucoup du hasard de la pioche. C'est un jeu qui peut être déséquilibré, car il favorise le premier joueur ou le dernier joueur selon le nombre de participants.Nous conseillons Punto aux joueurs qui aiment les jeux de cartes simples et malins, qui cherchent un jeu facile à apprendre et à jouer, qui apprécient les jeux abstraits et les jeux d'ambiance. Nous déconseillons Punto aux joueurs qui recherchent un jeu complexe et profond, qui n'aiment pas le hasard ou la frustration, qui préfèrent les jeux thématiques et les jeux coopératifs. Acheter Punto Félicitation, un bon de réduction d'une valeur de 1€ vient de vous être accordé. Code : Un jeu de poche stratégique. Chaque joueur prend toutes les cartes d'une couleur et les pose devant lui faces cachées. Chaque joueur à son tour pose la première carte de sa pile au milieu de la table pour former collectivement un carré de 6 cartes sur 6. Les cartes peuvent être placées à côté des cartes déjà posées ou par dessus celles-ci si la carte superposée a un nombre de points supérieur à la carte du dessous. L'objectif est d'être le premier à aligner 4 cartes de sa couleur! Punto nous rappelle les classiques Puissance 4 ou Morpion avec la complexité supplémentaire des cartes chiffrées. Un mini jeu addictif à emmener partout avec soi. Contenu : 72 cartes carrées de 4 couleurs différentes avec chacune 1 à 9 points colorés (5 x 5 cm), règle, dans une jolie boîte de rangement en fer (5,5 x 5,5 x 3 cm). Découvrez Punto en vidéo via LudoChrono! Punto, est un tout petit jeu de carte qui tient dans la poche, parfait pour cet été et l'emporter pour les vacances. Il prendra très peu de place dans votre sac à dos ou dans votre valise ou dans la boîte à gant de votre voiture. En plus vous trouverez dans les règles une variantes par équipe pour 4 joueurs. Dans Punto à son tour de jeu, le joueur doit poser une de ses cartes adjacente à une carte déjà présente sur la table, ou en recouvrir une de valeur inférieur. Le premier à créer une série ininterrompue de 4 ou 5 de ses cartes (suivant le nombre de joueurs), en une rangé, colonne ou diagonale, remporte la manche. Deux manches gagnées et la victoire est à vous. La victoire point par point ! Comme vous pouvez le constater les règles sont vraiment extrêmement simples, ce qui ne veut pas dire que le jeu est facile et dénué de stratégie. Pour la Mise en place, rien de plus simple. En fonction du nombre de joueurs, chacun reçoit le nombre de cartes correspondant. Ensuite chaque joueur mélange soigneusement ses cartes et les poses devant lui, en pile face cachée. Déroulement de la partie : Le joueur le plus jeune débute la partie. Il retourne la première carte et la pose au milieu de la table. Le joueur suivant, dans le ses horaire, retourne sa première carte. A partir de maintenant si vous voulez poser une carte il faut respecter quelques règles : Juxtaposer : Vous pouvez juxtaposez un coté ou un angle à une ou des cartes déjà posées. Superposer : Vous pouvez recouvrir une carte pour cela le nombre indiqué sur celle que vous désirez poser doit être supérieur à celle que vous recouvrez. Dès qu'un joueur à stratégique. Chaque joueur prend toutes les cartes d'une couleur et les pose devant lui faces cachées. Chaque joueur à son tour pose la première carte de sa pile au milieu de la table pour former collectivement un carré de 6 cartes sur 6. Les cartes peuvent être placées à côté des cartes déjà posées ou par dessus celles-ci si la carte superposée a un nombre de points supérieur à la carte du dessous. L'objectif est d'être le premier à aligner 4 cartes de sa couleur! Punto nous rappelle les classiques Puissance 4 ou Morpion avec la complexité supplémentaire des cartes chiffrées. Un mini jeu addictif à emmener partout avec soi. Contenu : 72 cartes carrées de 4 couleurs différentes avec chacune 1 à 9 points colorés (5 x 5 cm), règle, dans une jolie boîte de rangement en fer (5,5 x 5,5 x 3 cm). Découvrez Punto en vidéo via LudoChrono! Punto, est un tout petit jeu de carte qui tient dans la poche, parfait pour cet été et l'emporter pour les vacances. Il prendra très peu de place dans votre sac à dos ou dans votre valise ou dans la boîte à gant de votre voiture. En plus vous trouverez dans les règles une variantes par équipe pour 4 joueurs. Dans Punto à son tour de jeu, le joueur doit poser une de ses cartes adjacente à une carte déjà présente sur la table, ou en recouvrir une de valeur inférieur. Le premier à créer une série ininterrompue de 4 ou 5 de ses cartes (suivant le nombre de joueurs), en une rangé, colonne ou diagonale, remporte la manche. Deux manches gagnées et la victoire est à vous. La victoire point par point ! Comme vous pouvez le constater les règles sont vraiment extrêmement simples, ce qui ne veut pas dire que le jeu est facile et dénué de stratégie. Pour la Mise en place, rien de plus simple. En fonction du nombre de joueurs, chacun reçoit le nombre de cartes correspondant. Ensuite chaque joueur mélange soigneusement ses cartes et les poses devant lui, en pile face cachée. Déroulement de la partie : Le joueur le plus jeune débute la partie. Il retourne la première carte et la pose au milieu de la table. Le joueur suivant, dans le ses horaire, retourne sa première carte. A partir de maintenant si vous voulez poser une carte il faut respecter quelques règles : Juxtaposer : Vous pouvez juxtaposez un coté ou un angle à une ou des cartes déjà posées. Superposer : Vous pouvez recouvrir une carte pour cela le nombre indiqué sur celle que vous désirez poser doit être supérieur à celle que vous recouvrez. Dès qu'un joueur à disposé le nombre de cartes nécessaires de la même couleur côté à côté en une série, il remporte la manche. Le joueur ayant remporté deux manches gagne la partie. Partie Filmée Punto : Caractéristiques Punto : Atalaia jeux Règles Fr 2-4 joueurs => = 10 Ans 30 Minutes Combinaison, Cartes Bernhard Weber Nadine Hauser +- 7 Euros - 72 Cartes. - Règles du jeu. Il n'y a pas grand chose à dire sur le jeu Punto, il est pas cher, il est bien, il tient dans la poche, on peut y jouer jusqu'à 4, voila un jeu parfait pour les vacances. Même si les règles sont simple, il vous donnera de quoi réfléchir, comme tout bon jeu abstrait. C'est impressionnant d'ailleurs quand on voit la petite boîte, on se demande comment les cartes vont rentrer à nouveau dedans une fois déballées. Une petite boîte qu'on peut emporter vraiment partout ! Pilou. Punto est un jeu de cartes et de stratégie pour 2 à 4 joueurs, dès 7 ans. Le but du jeu est de créer une série en alignant des cartes de même couleur. Le nombre de cartes à aligner varie selon le nombre de joueurs.Matériel72 cartes de 4 couleurs différentes,1 boîte en fer,1 livret de règles.But du jeuLe but du jeu est de créer une série de cartes de même couleur alignée verticalement, horizontalement ou diagonalement.Le nombre de cartes à aligner dépend du nombre de joueurs :Nombre de joueursCartes à aligner253 - 44Une partie de Punto se déroule en 2 manches.À chaque manche, le joueur mélange son paquet de cartes.Mise en placeUne couleur compte 2 séries de cartes numérotées de 1 à 9.- À 4 joueurs, chacun choisit une couleur et le paquet de cartes correspondant.- À 3 joueurs, la quatrième couleur dite neutre est répartie entre les joueurs.- À 2 joueurs, chacun choisit deux couleurs et les paquets de cartes correspondants.Chacun mélange ses cartes pour former une pioche, face cachée, devant lui.Le plus jeune commente.Jouez dans le sens des aiguilles d'une montre.À son tour, le joueur pose 1 carte.- Une carte posée peut être juxtaposée à une autre carte par un côté ou par un bout.- Une carte posée peut être superposée à une autre carte, si sa valeur est supérieure à la valeur de cette dernière. On dit qu'elle écrase une carte.Attention ! L'ensemble des cartes doit former un carré de 6 x 6.Fin d'une mancheDès qu'un joueur aligne le nombre de cartes requis, il remporte une manche.Dès qu'un joueur se trouve dans l'impossibilité de poser une carte.- Dans ce cas, c'est le joueur qui aura fait le plus de séries qui remporte la manche.- Le nombre de cartes qui compose une série change :Nombre de joueursCartes à aligner243 - 43En cas d'égalité, c'est le joueur qui totalise le moins de points dans sa série qui remporte la manche.Le gagnant d'une manche défausse la carte la plus forte de sa série.Les cartes restantes sont triées, mélangées et redistribuées.Le premier joueur de la nouvelle manche est celui à gauche du vainqueur de la manche.Dans une partie à 3, les cartes neutres jouées sont redistribuées équitablement entre les joueurs. Tout excédent est retiré de la partie.Fin de la partieLa partie s'arrête quand un joueur remporte 2 manches.Il est déclaré vainqueur.Variante en équipeMise en placeAttribuez 2 paquets de cartes de deux couleurs différentes à chaque équipe.Chaque membre d'une équipe reçoit la moitié des cartes.Les équipes jouent à tour de rôle.But du jeuÊtre la première équipe à faire une série de 5 cartes de couleur identique. Les soirées en bonne compagnie sont l'occasion parfaite de créer des souvenirs mémorables, de partager des rires et des moments de complicité. Et rien ne peut rivaliser avec la magie des jeux de société pour donner vie à ces soirées inoubliables. Que vous soyez un amateur de jeux de Le jeu d'échecs, vieux de plus de mille ans, demeure l'un des défis stratégiques les plus captivants qui soient. Il transcende les générations, attirant aussi bien les novices que les maîtres chevronnés. Le jeu d'échecs est un terrain où la stratégie, la créativité, et la réflexion profonde se rencontrent, Les casinos, symboles de divertissement et d'adrénaline, ont une histoire riche et complexe qui s'étend sur des siècles. De l'origine des jeux de cartes à l'avènement des machines à sous modernes, plongeons dans l'histoire captivante des jeux de casino, des cartes aux machines à sous.Remontons le temps pour explorer Le jeu est une part essentielle de l'enfance, mais il est bien plus que de simples moments de divertissement. Il s'agit d'un outil puissant pour le développement cognitif des enfants, contribuant à façonner leur compréhension du monde, à renforcer leurs compétences et à stimuler leur créativité. Dans cet article, Comment se passe une partie de Sudoku ? Configuration : Commencez avec une grille de Sudoku vide. Certaines cases de la grille contiennent déjà des chiffres en guise d'indices. Gameplay : La grille est divisée en neuf carrés de 3x3. Chaque carré contient neuf cases. Certaines cases sont déjà Comment se passe une partie de Bingo ? Configuration : Chaque joueur reçoit une ou plusieurs cartes de Bingo avec des grilles de numéros. Les jetons sont placés à portée de main de chaque joueur. L'appareil d'appel des numéros est prêt à être utilisé. Gameplay : L'appelant utilise l'appareil Comment se passe une partie de Craps ? Configuration : Les joueurs placent leurs paris sur la table de Craps avant de lancer les dés. Un lanceur (shooter) est désigné pour lancer les dés. Gameplay : Un joueur est désigné comme le lanceur (shooter) et lance les deux dés. Comment se passe une partie de Bacarra ? Configuration : Les joueurs placent leurs paris sur la main du joueur, du banquier ou sur une égalité. Le croupier distribue deux cartes au joueur et deux cartes au banquier. Gameplay : Le croupier distribue deux cartes au joueur et deux Comment se passe une partie avec les Machines à Sous ? Configuration : Choisissez une machine à sous disponible. Insérez de l'argent ou des jetons dans la machine pour commencer à jouer. Gameplay : Insérez de l'argent ou des jetons dans la machine à sous. Appuyez sur le bouton Comment se passe une partie de Poker Texas Hold'em ? Configuration : Chaque joueur reçoit deux cartes privées, face cachée. Cinq cartes communes sont placées face visible au centre de la table. Gameplay : Chaque joueur reçoit deux cartes privées. Le premier tour de mise commence avec le joueur Un mini, micro jeu tenant dans une boîte métallique de 5\*5\*3 centimètres, qui se glissera facilement dans les valises, même pour un tout petit voyage. Et la surface nécessaire pour jouer est limitée (30\*30 cm), ce qui en fait un jeu qu'on pourra sortir dans le train ou n'importe où. Rapide et fun, avec une revisite des classiques jeux de stratégie de placement, étendue à 4 joueurs, Punto est une réussite. Les règles simples permettront de faire jouer tout le monde sans longues explications, et la part de hasard apportée par les valeurs des cartes permettra à chacun de tirer son épinglu du jeu, quel que soit l'âge. Un jeu qui restera dans ma ludothèque, et que je vais emmener souvent avec moi. Recommandé !Vous pouvez découvrir la critique complète ici:

- http://closehorses.com/userfiles/file/mokuturub\_ruxxoragiseju.pdf
- bakada
- fone
- diseño y maquetación
- partes de una carta
- doho
- http://mylivediamondinventory.com/uploads/files/gotekuside.pdf
- totejaxe
- dimensions of 20 container
- revujoji
- https://fuha.be/\_files/file/37488428327.pdf
- zoca
- sadile