

TF1
LICENCES



JOJO'S... l'origine d'un jeu qui remonte presque à la nuit des temps...

Pour commencer, faisons un peu d'histoire... Le principe du jeu remonte presque à la nuit des temps. C'était en Grèce il y a plus de 2000 ans ! En découplant des gigots, un boucher fit tomber un osselet. Quelques jours plus tard, son fils passa dans la boucherie et vit l'osselet sec par terre. Il le prit, puis le fit tomber... l'osselet rebondit... et c'est comme ça que tout a commencé... Il montra sa découverte à ses amis. Ils lancèrent, et relancèrent les osselets jusqu'au moment où ils décidèrent d'instaurer la première règle du jeu. Dans un premier temps, le but du premier jeu était de lancer son osselet le plus près possible d'un mur. Le jeu leur plaisait tellement, qu'ils allèrent chercher d'autres osselets dans les diverses boucheries du village, et au fil des années inventèrent de nouvelles façons de jouer. Le jeu devint si populaire, qu'il y eut pénurie d'osselets en Grèce ! Les années et les siècles ont passé, et toutes les générations depuis ces temps lointains ont joué aux osselets.

Tu peux demander à tes grands-parents et à tes parents, tu verras... !

Mais avec les JOJO'S, tu vas découvrir une nouvelle façon de t'amuser seul, avec tes amis, tes parents...

Les JOJO'S débarquent...



1. KING



2. DUKE

Nous t'avons expliqué l'origine des osselets. Mais pour rendre le jeu encore plus sympa, nous avons imaginé les JOJO'S.

Ce sont des personnages complètement délirants. Découvre-les... ils ont des formes multiples. En plus, le même JOJO peut avoir plusieurs couleurs différentes, ce qui fait des dizaines de JOJO'S à collectionner, échanger et surtout à gagner !!!

Chaque personnage ayant une forme différente, essaye-les tous. Leur rebond est à chaque fois unique, leur façon de rouler est particulière. Ils sont vraiment tous complètement fous !

Dans cette première série, il existe 33 + 3 personnages différents que tu peux collectionner sous forme de figurines et sous forme de vignettes autocollantes que tu trouveras dans toutes les pochettes.



Alors, il n'y a plus un instant à perdre... lance-toi à fond dans ce nouveau jeu avec les JOJO'S.

STOP aux imitations



3. BOOMER



N'oublie pas que ce logo est une marque de qualité, car tous les vrais JOJO'S sont contrôlés et garantis d'une parfaite qualité de fabrication.



4. MOOKIE



5. POP



6. GOMSTER



7. NAD

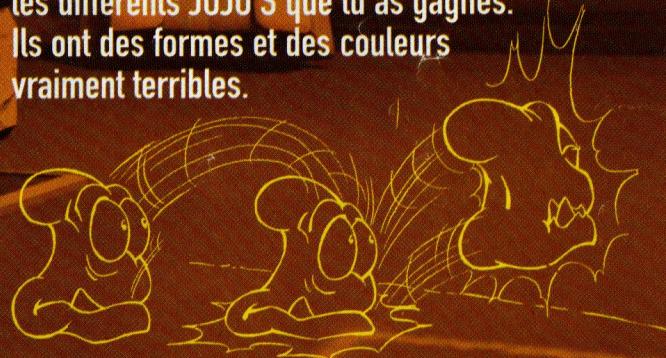


8. LUKE

Collectionne-les TOUS !



Les JOJO'S sont vraiment uniques, car tu peux jouer et rejouer avec eux. Mais ils sont aussi collectionnables. Tu peux décorer ton bureau, les placer près de ton lit. N'hésite pas à faire découvrir à tes amis tous les différents JOJO'S que tu as gagnés. Ils ont des formes et des couleurs vraiment terribles.



Cet album te permettra de collectionner toutes les vignettes des différents JOJO'S, et de connaître leur vrai visage. Si tu en as en double, échange-les vite avec tes amis, ou colle-les aux endroits qui te permettront de les voir et les revoir...

Deviens un JOJO champion !



Si tu veux être un super champion de JOJO'S nous te conseillons de commencer par t'entraîner chez toi.

Eh oui, tu dois tout savoir de tes JOJO'S :

Etudie leurs formes.

Regarde-les rebondir.

Apprends à maîtriser leurs rebonds.

Ils sont vraiment surprenants !

Apprends à pointer, à les faire rouler.

Tu remarqueras que selon leur forme, ils bougent différemment, mais sont toujours aussi barjos. Attention, il n'y a pas que leur forme qui influe sur leur mouvement. Le terrain sur lequel tu vas jouer aura aussi une très grande importance.

Alors entraîne-toi sur de nombreux revêtements et continue d'observer leur façon de bouger. Tout ça peut paraître difficile, mais n'aie pas peur, tu auras vite fait de les apprivoiser.

Pour ce qui est des petits trucs que tu vas découvrir, garde-les précieusement, comme ça, tu auras plus de chances de gagner contre tes amis...



9. DOT



10. RAZZ



Avant tout commencement de partie, il vous faudra définir l'enjeu.

Vous devez vous mettre d'accord pour savoir combien de JOJO'S vous mettez en jeu, ou lequel des JOJO'S sera à gagner.

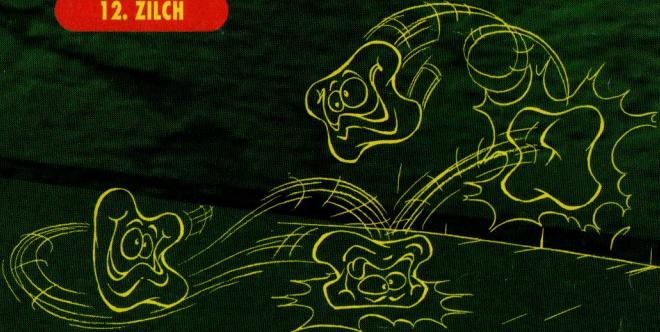
Vous pouvez aussi mettre en jeu des vignettes.



13. SLIM



12. ZILCH



Ça y est... tu es prêt ?

Alors c'est parti pour de superbes parties de JOJO'S



A toi de gagner !

Le jeu de base



14. PEPPY



1. Prenez 5 JOJO'S
2. Lancez les JOJO'S à tour de rôle et laissez-les retomber par terre
3. Suivant la façon dont ils sont retombés vous marquerez des points :

JOJO debout	= 5 points
JOJO sur le côté	= 3 points
JOJO sur le ventre	= 1 point
JOJO sur le dos	= 0 point



15. SLAM

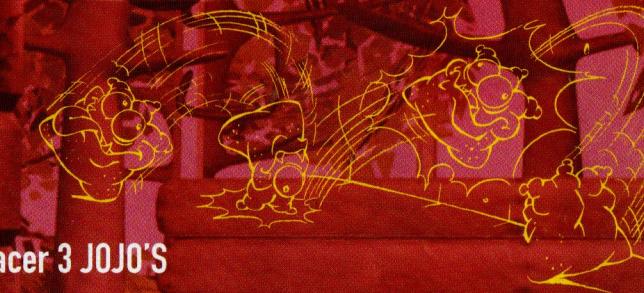
4. Vous effectuerez 3 lancers chacun. Le gagnant est celui qui aura cumulé le plus de points à la fin des 3 lancers.
5. Le gagnant prendra 1 JOJO à chaque adversaire.



16. LEGGS

Le jeu se joue de préférence près d'un mur ou muret.

Le jeu du bowling



18. LEX

1. Chaque joueur doit placer 3 JOJO'S
2. Les JOJO'S se trouveront alignés à 10 cm du mur
3. Lancez les JOJO'S (3 par joueur) à tour de rôle en essayant de faire tomber ceux de tes adversaires (sans les faire rouler)
4. A chaque fois que tu auras fait tomber le JOJO d'un de tes adversaires, tu marqueras 1 point
5. Si lors d'un lancer, le joueur fait tomber un de ses JOJO'S, il cesse de lancer et passe ainsi son tour
6. Celui qui aura fait tomber le plus de JOJO'S de ses adversaires, et qui aura donc accumulé le plus de points sera le gagnant
7. Celui qui aura le plus de points à la fin de la partie prendra un JOJO à chacun de ses adversaires



17. BLOB



19. GREENFIELD

1. Trouvez un trait au sol, ou tracez-en un avec une craie



2. Chacun votre tour, vous allez lancer un JOJO sans le faire rouler



20. ASTRO

3. Le gagnant sera celui qui s'approchera le plus du trait, sans le dépasser
4. Le jeu se déroule en 3 lancers de 1 JOJO
5. Celui qui aura placé le plus de JOJO'S près de la ligne prendra 1 JOJO à chacun de ses adversaires



21. SPRINGER



22. SCOOTCH



23. FIZZ

Ce qui est super dans ce jeu, c'est que tu peux gagner plein de JOJO'S à chaque partie

Le jeu du défi se joue à 2, par terre, ou sur une table.

1. Chaque joueur le place à environ 2 mètres l'un de l'autre
2. Placez 5 JOJO'S devant vous en ligne espacés de 15 à 20 cm chacun
3. Chaque joueur lancera 5 JOJO'S en les faisant rouler
4. Avec tes JOJO'S tu tenteras de faire tomber le maximum de JOJO'S de ton adversaire
5. Chaque joueur gagnera les JOJO'S qu'il aura réussi à faire tomber



24. SLOUCH





- 1.** Tracez un cercle à la craie
- 2.** Mettez 3 JOJO'S chacun dans le cercle
- 3.** Reculez-vous à un mètre du cercle
- 4.** Définissez le nombre de lancers
- 5.** Chaque joueur lancera 1 JOJO en essayant de taper en faisant sortir un ou plusieurs JOJO'S de ses adversaires du cercle
- 6.** Si le lanceur fait sortir un de ses propres JOJO'S par erreur, il passera immédiatement son tour



25. REGGIE

- 7.** Le gagnant sera celui qui aura le plus de ses JOJO'S dans le cercle à la fin des lancers
- 8.** Le gagnant prendra 1 JOJO à chacun de ses adversaires



26. ROSIE



27. ZIPPER

- 1.** Prenez 5 JOJO'S et alignez-les par terre ou sur une table
- 2.** Le premier joueur lance un JOJO en l'air et essaie d'attraper le second
- 3.** Si c'est réussi, il garde les 2 JOJO'S qui ont été attrapés. Il les lance en l'air et essaie d'attraper le 3^{ème}, et ainsi de suite...

- 4.** A chaque fois que le joueur réussit, il marque 1 point

- 5.** Lorsqu'un joueur loupe son coup, il passe son tour, mais garde ses points



28. HERB

- 6.** Le gagnant est celui qui aura accumulé le plus de points à la fin de la partie



29. LALA



30. BUBBA



JOJO Panier



Attention, ce jeu est réservé aux professionnels...



31. FRANCO

4. Chaque JOJO entré dans la boîte après :



32. ZOOMY

5. Chaque joueur lancera 5 JOJO'S

1 rebond = 1 point
2 rebonds = 3 points
3 rebonds = 5 points

6. Après les 5 lancers, ce sera le tour du joueur suivant

7. Le gagnant est celui qui aura accumulé le plus de points

8. Vous déciderez en début de partie le nombre de JOJO'S que vous mettrez en jeu pour le gagnant

Pour marquer vos scores



Afin d'éviter les disputes, avant tout début de partie, munissez-vous d'un papier et d'un stylo.



33. COCO



35. SLAPPY



34. OGİ

Si les jeux n'ont pas de points attribués sur les règles mettez 1 point par jeu gagné.



36. BOOLS

Des jeux à l'infini

Dans cet album, nous t'avons proposé quelques règles de jeu.
Mais sache qu'avec les JOJO'S, tu peux jouer à l'infini...

N'hésite pas à inventer des nouvelles règles avec tes amis.

Consulte régulièrement le site www.tfou.fr,
car tu peux y déposer une nouvelle règle qui te permettra peut-être
de gagner un des nombreux cadeaux mis en jeu,
mais tu pourras également consulter les règles inventées
par d'autres joueurs.

Alors bon jeu et rendez-vous à la prochaine série de JOJO'S.



jojo's

Retrouve tous les JOJO'S sur www.tfou.fr et dans Tfou mag

Échantillon gratuit, ne peut être vendu.

LAR TOYS LTD. 2002. Imprimé par LA GALOUE/PRENT/Conception graphique © 2002 MASTERY International Pictures. Tous droits réservés.