

Matériel

- Une grille de 10 cases par joueur
- Un dé allant de 1 à 4

Pour cela vous pouvez coller un petit papier où est écrit 1 sur la face du « 5 » et un autre où est écrit un 2 sur la face du « 6 ». Votre dé aura alors 2 faces « 1 » et 2 faces « 2 ».

Sinon vous pouvez utiliser des cartes allant de 1 à 4. Au lieu de lancer le dé, il suffit de piocher une carte (les cartes sont placées en un tas faces retournées).

- **Des petits objets** : grains de maïs, haricots, allumettes par exemple.
- **Des cartes-bonus** : elles permettent d'obtenir des objets plus rapidement ou de gêner la progression des autres.

But du jeu

Pour gagner il faut être le premier à avoir rempli sa grille avec les petits objets (un objet dans chaque case).

Déroulement et règle du jeu

Distribuez une grille à chaque joueur. Mélangez les cartes-bonus et faites en un tas, faces retournées.

Premier tour

Chaque joueur lance le dé (ou pioche une carte-chiffre) et prend autant de petits objets que sur le dé (ou la carte). Il les place sur sa grille (les cartes-chiffres sont replacées dans leur tas si elles sont utilisées à la place du dé).

Puis il pioche une carte-bonus, qu'il pourra utiliser au tour suivant.

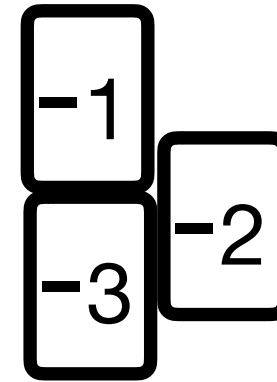
Tours suivants

Avant de lancer son dé, chaque joueur peut utiliser sa carte-bonus, uniquement s'il le souhaite. S'il l'utilise, il peut en repiocher une autre pour le prochain tour.

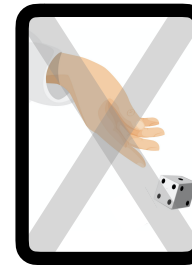
Avant de lancer son dé, chaque joueur doit être capable de dire combien d'objets il lui manque pour remplir sa grille (objectif pédagogique important).

Il lance son dé place ses pions.

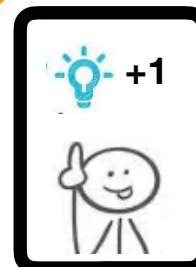
CARTES-BONUS



Le joueur qui utilise cette carte peut retirer 1, 2, ou 3 objets de la grille du joueur de son choix (en fonction du chiffre écrit sur la carte).

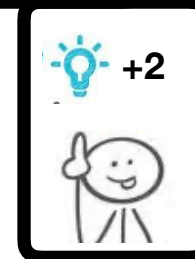


Le joueur qui utilise cette carte oblige celui qui joue après après lui à passer son tour.



Le joueur qui utilise cette carte peut ajouter 1 ou 2 objets sur sa grille (selon le chiffre de la carte).

Pour cela, il doit regarder la grille de la personne qui joue après lui, et être capable de dire combien d'objets ce joueur a déjà, et combien il lui manque d'objets pour gagner.



S'il ne commet aucune erreur, il a le droit de piocher les objets gagnés.

CARTES-CHIFFRE (à la place des dés) à imprimer ou à faire soi-même

1

2

3

4

1

2

1

2

3

4

1

2

1

2

3

4

1

2

1

2

3

4

1

2

CARTES-BONUS à imprimer ou faire soi-même (1/2)

-1

-1

-1

-1

-1

-2

-2

-2

-2

-2

-3

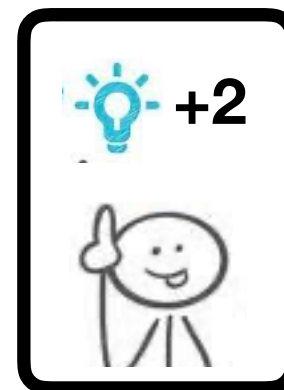
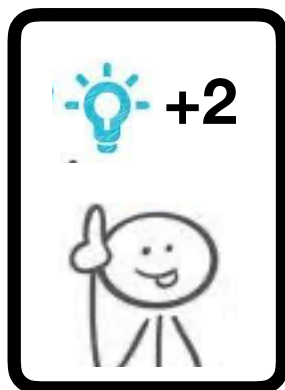
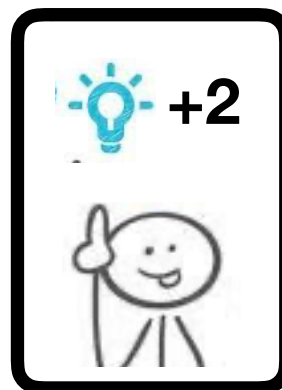
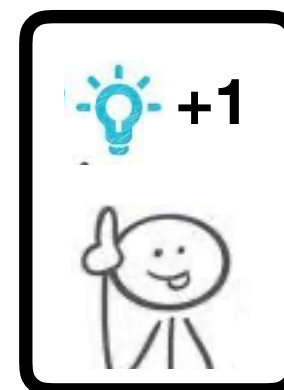
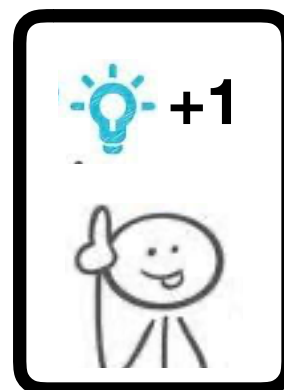
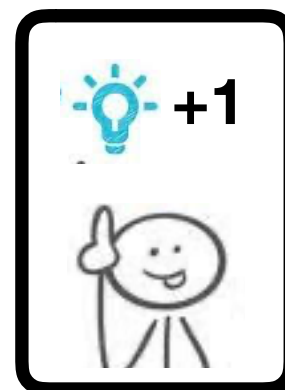
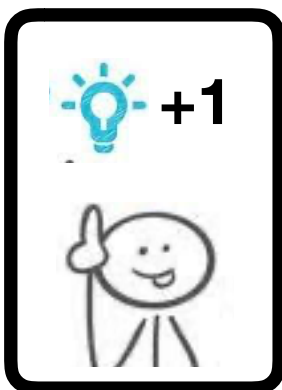
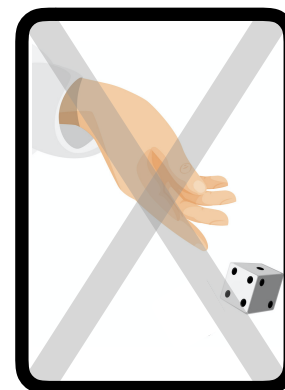
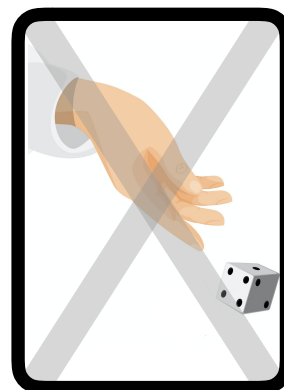
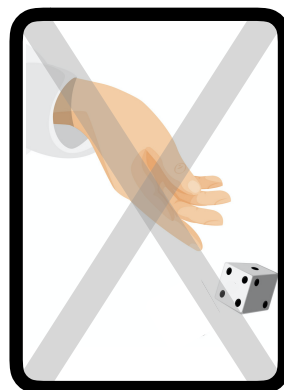
-3

-3

-3

-3

CARTES-BONUS à imprimer ou faire soi-même (2/2)



GRILLES DE JEU à imprimer ou à faire soi même

