

Jeu : Qui mangera la galette ?



Nombre de joueurs : 2 à 4 - Durée : 20-30 minutes

Matériel

- Un plateau
- Un dé
- 16 Pions : Les renards, les ours, les lapins et les loups. 4 pions max. par joueur

Le but du jeu

Faire le tour complet du plateau (sens horaire) avec son ou ses pions et atteindre la case galette.

La victoire est remportée par le premier joueur qui arrive à amener un ou plusieurs de ses pions à la galette. A vous de choisir votre objectif.

Déroulement du jeu

Chaque joueur choisit son animal et place 2 à 4 pions dans la maison de sa couleur

Maison jaune



Maison bleue



Maison verte



Maison rouge



Début du jeu

Chacun lance le dé. Celui qui a fait le plus grand score, commence la partie.

Jeu

Pour sortir de la maison : Chaque joueur lance le dé à tour de rôle. Celui qui fait 6, peut sortir un pion de sa «maison» (son terrier, sa grotte ou sa tanière).

Lancer un 6 :

Si lors de la partie vous faites 6, vous avez le choix entre :

- Faire sortir un pion de sa maison
- Ou avancer un pion (déjà sorti de la «maison») de 6 cases.

Et vous relancez le dé à chaque 6 :-)

Occupation d'une case : Une case ne peut être occupée que par un seul pion. Un animal qui se «cogne» contre un autre doit reculer d'autant de cases en trop.

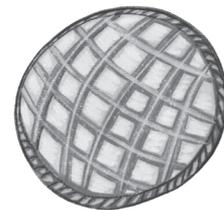
Collision : Si un animal fait exactement le même nombre de cases pour se retrouver sur la case d'un autre pion. Il renvoie ce dernier à la «maison».

S'il s'agit de son propre pion, il s'arrête juste derrière.

Escalier vers la galette : Lorsque l'animal a terminé un tour complet, ce dernier doit s'arrêter devant son escalier. Pour ce faire, il doit faire le nombre exact. Pour chaque case en trop, il recule d'autant de cases.

Monter les marches de l'escalier : Une fois devant l'escalier, le joueur doit respectivement obtenir un 1, 2, 3, 4, et un 5 ou 6 pour rejoindre la galette.

Jeu : Qui mangera la galette ?



Jeu : Qui mangera la galette ?

