

Course de chenilles

Une palpitante course au dé pour 2 à 4 enfants à partir de 4 ans

Auteur du jeu: Brigitte Pokornik

Contenu: 4 têtes de chenilles, 24 jetons multicolores pour former le corps, 2 jetons «Arrivée» (nature), 4 barrières, 1 dé à couleurs

But du jeu

Le premier qui passe avec sa chenille la ligne d'arrivée gagne la course.

A vos places pour le jeu de base

Placement pour la course

Chaque joueur choisit une tête de chenille et prend en plus une rondelle de chacune des six couleurs différentes.

Puis chaque joueur dispose ses rondelles les unes derrière les autres dans l'ordre qu'il veut. Il faut veiller à ce que tous les joueurs disposent leurs rangées de chenilles de manière parallèle les unes aux autres sur un côté de la table. On place alors une tête de chenille au début de chaque rangée, du côté du milieu de la table. Les chenilles sont maintenant prêtes à partir.

Les deux jetons «Arrivée» sont placés à l'autre bout de la table, à un intervalle d'env. 20 cm entre eux.

Remarque: Plus les jetons «Arrivée» sont éloignés, plus le jeu dure longtemps.

On met le dé et les barrières à portée de la main.

La course commence

Le plus jeune reçoit le dé et a le droit de commencer. Il jette une fois le dé et regarde à quel endroit de sa chenille est la rondelle correspondant à la couleur que le dé indique.

Ainsi rampent les chenilles

Le joueur dont c'est le tour a le droit de faire passer en tête les rondelles situées au bout de sa chenille jusqu'à ce que la couleur indiquée par le dé soit en tête. Il suffit de poser alors la tête de chenille dessus, et la chenille a avancé d'une distance correspondant au nombre de rondelles passées en avant. Il faut veiller à ce que les rondelles soient bien accolées entre elles, sans laisser d'espaces libres.



On continue à jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre comme il est décrit ci-dessus.

Arrivée au but

La première chenille qui atteint la ligne d'arrivée située entre les deux jetons «Arrivée» met fin à la course, et le joueur à qui est cette chenille a gagné.

La course à obstacles

Cette version correspond au jeu de base et utilise en plus les barrières, qui sont tout d'abord mises en bordure du jeu.

Quand met-on des obstacles?

Chaque fois qu'un joueur obtient en jetant le dé la couleur de la rondelle sur laquelle est posée la tête de sa chenille - c'est à dire la rondelle la plus en avant -, il n'a pas le droit de faire avancer ses pions.

Dans ce cas-là, il prend une barrière encore libre en bordure du jeu et la pose devant le nez d'une autre chenille, celle qu'il veut, pour en entraver le chemin. C'est alors au tour du joueur suivant.

Comment les petites chenilles contournent les obstacles

Lorsque c'est au tour d'un joueur qui a une barrière devant lui, il doit la contourner par le côté. Pour cela, il dispose parallèlement à la barrière les jetons qu'il déplace en fonction de la couleur obtenue avec le dé. Il faut ici aussi veiller à ce que les jetons soient bien accolés entre eux, sans laisser d'espaces libres.

Lorsqu'une chenille est en train de contourner une barrière, on ne peut pas lui en mettre une deuxième.

Une chenille n'a complètement fini de contourner une barrière que lorsque sa tête est à nouveau orientée vers l'avant et que toutes les rondelles de son corps forment une ligne droite. Lorsqu'une barrière a complètement été contournée, est est replacée en bordure du jeu.

Lorsque toutes les barrières sont déjà en utilisation, le joueur a le droit de jeter à nouveau le dé. S'il obtient encore la couleur de la rondelle sur laquelle se trouve justement la tête de sa chenille, il doit laisser passer un tour.

Arrivée au but de la course à obstacles

Ici aussi, c'est la chenille atteignant le but la première qui gagne.