

## Glanons dans les bois – Création LuAPE

2 à 6 joueurs

### Contenu :

7 grands animaux en bois (souris, écureuil, hérisson, blaireau, lapin, sanglier, corbeau)

1 petite fille en bois

16 plaques en bois dont 9 sur lesquelles sont dessinées des fruits)

18 fruits en bois (6 fraises, 6 champignons, 6 prunes)

1 petit panier brun

3 arbres en bois de couleur verte

3 dés (un à 3 points, un avec un corbeau et des points, un dé avec un arbre et des points)

1 notice

### But du jeu :

1<sup>er</sup> jeu : être le premier à ramasser 3 fruits différents ou identiques.

2<sup>ème</sup> jeu : jeu de coopération : récolter plus de fruits que le corbeau.

3<sup>ème</sup> jeu : être le premier à récolter 3 fruits différents ou identiques sur un circuit en partie caché.

### Préparatifs :

/

## Règle :

*1<sup>er</sup> jeu : être le premier à ramasser 3 fruits différents ou identiques.*

Disposer les plaques en cercle, les unes à la suite des autres. Les plaques avec les fruits sont face visible et on les alterne.

Chaque joueur choisit un animal et le plus jeune commence.

On lance le dé à tour de rôle et chacun avance son animal du nombre de cases correspondantes au nombre qu'il y a sur le dé (il peut y avoir plusieurs animaux sur la même case). On utilise le dé normal à 3 points.

Remarque : pour faciliter le jeu, on peut juste déplacer la petite fille sur le parcours et garder notre animal devant nous, ce sera elle la cueilleuse pendant toute la partie.

*2<sup>ème</sup> jeu : jeu de coopération : récolter plus de fruits que le corbeau.*

La partie se déroule comme la précédente mais on joue tous contre le corbeau qui peut aussi gagner des fruits. Il faut utiliser le dé avec le corbeau.

Lorsque tous les fruits sont ramassés, on compte qui en a le plus ; soit le corbeau, soit les joueurs !

Si on veut que la partie soit plus rapide, on décide que le corbeau a gagné lorsqu'il a 3 fruits.

*3<sup>ème</sup> jeu : être le premier à récolter 3 fruits différents ou identiques sur un circuit en partie caché.*

Les plaques sont disposées face cachée de manière désordonnée sur la table.

On lance le dé (avec arbre) à tour de rôle.

Les joueurs ont chacun un animal et ils le déplacent sur le parcours dans n'importe quel sens du moment que les plaques se suivent.

Chacun à son tour lance le dé et déplace son animal mais il ne peut y avoir qu'un animal par case.

Lorsqu'un animal arrive sur une plaque, il la retourne et si il y a un fruit sur la plaque, il peut le récolter.

Avec les arbres, on peut bloquer ou débloquent des plaques mais pour cela, il faut tomber sur la face arbre du dé.