

La mare aux canards – Création LuAPE

2 à 4 joueurs

Contenu :

1 plan de jeu en « valise »

4 canards de couleurs différentes (rouge, jaune, vert, bleu)

1 dé à points et couleurs

1 règle

But du jeu :

Etre le premier à plonger son canard dans la mare.

Préparatifs :

Placer les canards à l'opposé de leur mare.

Règle :

Chaque joueur prend un canard de la couleur de son choix.

Le plus jeune commence et lance le dé.

Si il tombe sur sa couleur, il avance d'une case.

Si il tombe sur la couleur d'un adversaire, celui-ci peut avancer son canard d'une case.

Si il tombe sur 2, il avance de deux cases.

Si il tombe sur 3, il avance de trois cases.

Variante :

Pour plus de difficultés, il faut faire le nombre exact au dé pour pouvoir gagner la partie.

Exemple : si vous vous trouvez sur la case numéro 10, il faut que le dé (ou un adversaire) vous sorte votre couleur pour gagner la partie.