

Le tour du monde – Création LuAPE

Adaptation du jeu « les enfants du monde » de Ravensburger

2 à 6 joueurs

Contenu :

1 plateau de jeu tournant

30 photos-cartes plastifiées

1 gros dé à 6 couleurs

1 notice

6 gros pions représentant les 6 régions du monde : Afrique, Amérique, Arabie, Asie, Europe, Groënland.

- Amérique du Nord " série jaune "

Tipi: tente d'Indien, parure de plumes, canoë, cactus, bison

- Groënland "série turquoise "

Igloo, esquimaux pêcheurs, traîneau tiré par des chiens, ours blancs, phoque.

- Europe " série verte "

Château, renard, moulin à vent, fromage, montagnes

- Asie " série bleue "

Baguettes et bol de riz, rizière, temple, Bouddha, panda et bambou

- Arabie "série rose "

Pyramide, oasis de palmiers, dromadaire, mosquée, bazar de tapis.

- Afrique " série orange "

Girafe, éléphant, case, baobab, masque de cérémonie.

But du jeu :

Donner toutes les photos de sa région aux personnes que l'on rencontre.

Préparatifs :

Choisir un pion et la série de photos qui y correspondent : par exemple le pion représentant l'Asie et les photos cadre bleu. Un rappel de couleur a été prévu au niveau des pieds des pions.

Les photos et les pions non utilisés sont rangés dans la boîte du jeu.

Règle :

La personne qui a fait un voyage récemment peut commencer le jeu. S'il y en a plusieurs, celui qui a la plus petite main commence.

Chaque joueur pose son pion sur le plan de jeu en faisant correspondre la couleur de sa série de photos avec celle de la case choisie.

Le premier joueur lance le dé et déplace son pion sur une des cases de la couleur du dé.

Lorsqu'un ou plusieurs pions se trouvent déjà sur la case, il y a une "rencontre" le joueur donne à chacun une de ses photos.

La photo reçue est conservée et ne peut jamais être donnée.

Lorsqu'un joueur n'a plus de photo à donner, le jeu s'arrête.

Variante :

" Le monde tourne "

La préparation est identique mais le dé est rangé dans la boîte.

Une fois les pions disposés sur le plateau, le premier joueur prend son pion et le place à côté du bord du plateau (sur la table).

Il fait alors tourner doucement le plan de jeu sur lequel sont posés les autres pions.

Lorsque le plateau s'est arrêté, le joueur peut déplacer son pion sur la case la plus proche du plateau (juste à côté).

Un ou plusieurs pions s'y trouvent déjà, le joueur leur donne à chacun une photo de sa région.

Si des pions tombent lorsque le plateau tourne, ceux-ci sont reposés sur le plateau et c'est au tour du joueur suivant.

Le premier joueur qui réussit à donner toutes les photos de sa série est le gagnant.

Bon voyage!!