

Les quatre saisons – Création LuAPE

2 à 4 joueurs

Contenu :

1 plateau de jeu
4 grands pions en bois
1 dé spécial (4 couleurs et 2 jokers)
55 cartes ?
100 cartes "saisons"
1 notice

But du jeu :

Une année, 4 saisons, 12 mois... chacun émaillé de fêtes, de symboles, de traditions communes à tout le monde, mais aussi d'événements personnels...

En parcourant le circuit, être le premier à se débarrasser le plus rapidement de son tas de cartes.

Préparatifs :

/

Règle :

Battre les cartes ? et les poser au centre du plateau de jeu sur la case marquée d'un point d'interrogation.

Battre les cartes "saisons" en distribuer 4 à chaque joueur, et poser le talon sur la case vierge au centre du plateau.

Le joueur dont la date anniversaire est la plus proche commence.
Jeter le dé, et avancer sur la case de la couleur indiquée par le dé.

Sur chaque case il y a un signe :

Cases saisons :

- Papillon : été
- Feuille : automne
- Bonhomme de neige : hiver
- Fleur : printemps

Arrivé sur une case saison, le joueur pourra se débarrasser d'une de ses cartes correspondant à la saison et la déposera sur le coin du plateau de jeu correspondant.

Si le joueur n'a pas de carte, il devra en tirer une du talon central. Cette carte pourra être déposée si elle correspond à la saison. Si non, le joueur la conservera.

En cas d'erreur, il faudra tirer 2 cartes du talon.

Cases 2 cartes

Pêcher 2 cartes "saison" dans le talon.

Cases "carte barrée"

Jeter une de ses cartes "saison", au choix, sur la case centrale marquée d'une étoile.

Cases ?

Tirer une carte ? et répondre à la question, cette carte sera replacée sous le talon. En cas d'erreur, tirer autant de cartes "saison" qu'il y a de joueurs.

Case "étoile"

Prendre toutes les cartes placées sur l'emplacement "étoile" au centre du plateau de jeu.

Si le jet de dé montre la face "joker"

Soit on rejoue, soit on se débarrasse d'une de ses cartes "saison" au choix, sur le bon emplacement. En cas d'erreur: prendre une carte "saison" dans le talon.