

Rouler compter/Glisser grimper – Création LuAPE

D'après le jeu « Rouler compter » de MB

2 à 4 joueurs

Contenu :

1 plan de jeu métallique biface

4 voitures aimantées

8 jetons

1 sac

1 gros dé spécial

4 personnages aimantés

1 cadran avec flèche

But du jeu :

1^{er} jeu : Être le premier à atteindre la case rouge d'arrivée.

2^{ème} jeu : Atteindre le premier la case avec le cornet de crème glacée.

Préparatifs jeu n°1 :

Placer sa voiture sur la case « feu vert ».

Règle :

Agiter le sac puis tirer un jeton sans regarder. Si c'est un jeton avec des points ou un chiffre, avancer la voiture du nombre de cases indiqué ; si c'est un jeton rouge, laisser la voiture à sa place et attendre le prochain tour.

Autre façon de jouer : lancer le gros dé spécial au lieu de tirer les jetons du sac.

Si on s'arrête sur le premier arrêt de bus, on avance immédiatement jusqu'à l'arrêt suivant.

Remarque : il peut y avoir plusieurs voitures en même temps sur la même case.

Le gagnant est le joueur qui atteint le premier la case rouge d'arrivée. Il n'est pas nécessaire de s'arrêter juste sur cette case.

Préparatifs jeu n°2 :

Placer tous les personnages sur la case où sont dessinés les enfants prêts à courir.

Règle :

Faire tourner la flèche et déplacer son personnage jusqu'à la case de la couleur correspondante.

Si on arrive au pied d'une échelle, on la grimpe et on se place sur la case en haut de l'échelle.

Si on arrive en haut d'un toboggan, on se laisse glisser jusqu'à la case qui se trouve au pied de celui-ci.

Le gagnant est le joueur qui atteint le premier le cornet de crème glacée. Il n'est pas nécessaire de s'arrêter juste sur cette case.