

# Les saisons

## Jeux de découverte

Jeu de parcours pour 1 à 4 joueurs

### Contenu

4 fiches A4 représentant les 4 saisons

1 disque muni d'une flèche

4 chaussures magnétique

1 règle de jeu

48 cartes → 12 cadre vert : printemps

12 cadre jaune : l'été

12 cadre bleu : l'hiver

12 cadre brun : l'automne

### Pour jouer seul :

Poser 12 cartes devant soi, cadre de couleur caché, et il faut retrouver à quelle saison la carte correspond. Au fur et à mesure, placer les cartes autour du plateau de jeu, cadre couleur caché, au niveau de la saison qu'on a deviné.

Quand les 12 cartes sont posées autour du plateau de jeu, on peut les retourner et vérifier si les cadres de couleur correspondent à la bonne saison.

### Jeu 1 : Printemps, été, automne et hiver 2 à 4 joueurs

#### But du jeu :

Il s'agit de posséder une carte de chaque saison, c'est-à-dire quatre cartes de couleurs différentes.

#### Préparation :

Bien mélanger les cartes, puis en associer une au choix à chaque mois, le cadre couleur visible. Placer le reste des cartes en pile à côté du plateau, avec le cadre de couleurs visible. Chaque joueur choisit une chaussure et la place sur son mois de naissance.

## Déroulement :

Le plus jeune commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Il fait tourner la roulette d'une pichenette. Qu'indique-t-elle ?

° Si l'aiguille indique une face dé, le joueur regarde le nombre de points indiqués sur le dé et déplace sa chaussure du nombre de cases correspondant, dans le sens qu'il veut. Les cases occupées comptent. Si la case sur laquelle il atterrit est occupée, le joueur avance d'une case supplémentaire. Il prend la carte posée à côté de sa case d'arrivée. Que représente-t-elle ? Il le dit aux autres et leur montre l'image et la reçoit. Il pioche une nouvelle carte de la pile et la pose sur l'emplacement devenu libre. C'est maintenant au tour du joueur suivant.

° Si l'aiguille indique une des deux où figurent les couleurs des 4 saisons, le joueur a de la chance ! il peut choisir la carte qu'il veut. Attention de bien prendre la carte d'une saison qu'il n'a pas encore !!

## Fin de la partie :

La partie prend fin dès qu'un joueur possède une carte de chaque saison.

## Jeu 2 : double saison jeu de parcours pour 2 à 4 jours

### But du jeu :

Il s'agit de posséder deux cartes de la même saison : 2 vertes, 2 jaunes, 2 brunes et 2 bleues.

### Préparation :

Bien mélanger les cartes et en poser une au choix à côté de chaque mois, le cadre de couleur face cachée. Chacun choisit une chaussure et la place sur son mois de naissance.

### Déroulement :

Le plus jeune commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Il fait tourner l'aiguille d'une pichenette. Qu'indique-t-il ?

° Si l'aiguille indique une face dé, le joueur regarde le nombre de points indiqués sur le dé et déplace sa chaussure du nombre de cases correspondant, dans le sens qu'il veut. Les cases occupées comptent. Si la case sur laquelle il

atterrit est occupée, le joueur avance d'une case supplémentaire. Il prend la carte posée à côté de sa case d'arrivée. Que représente-t-elle ? Il le dit aux autres et retourne la carte pour vérifier son hypothèse. Un cadre vert indique le printemps, un cadre jaune l'été, un cadre brun l'automne et un cadre bleu l'hiver.

° Si la saison annoncée est bonne... Bravo ! Le joueur gagne la carte et la pose devant lui. Il pioche une nouvelle carte et la pose sur l'emplacement libre.

° Si la saison annoncée n'est pas la bonne... Dommage ! Il repose la carte à sa place. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

° Si l'aiguille indique une des deux cases où figurent les couleurs des 4 saisons, le joueur a de la chance ! Il peut choisir la carte qu'il veut. Attention de bien choisir la carte d'une saison qui manque encore !

Si un joueur a plus de 2 cartes d'une même couleur au cours de la partie, il peut offrir les cartes en trop à l'un de ses adversaires.

### Fin de la partie :

La partie prend fin dès qu'un joueur possède deux cartes de chaque saison.