

Règle mise en ligne par

didacto.com
© Tous droits réservés. Toute réimpression est interdite.



Dès 6 ans



4 ou 6 joueurs



Contenu : 24 cartes, 24 bandes de couleurs (4 jaunes, 4 bleues, 4 rouges, 4 vertes)



But du jeu : Être l'équipe qui remporte le plus de manches.



Préparation du jeu : Les joueurs constituent des équipes de 2 joueurs.

Chaque joueur accroche 4 bandes de 4 couleurs différentes autour de ses poignées et chevilles. (Une seule bande par endroit).

Les joueurs décident ensemble du nombre de manches à réaliser. (Ex : 3 manches)

Les cartes sont mélangées et posées en pioche, faces cachées, à côté des joueurs.



Règle du jeu :

Un joueur de l'équipe 1 tire une carte, la montre à tous les participants, et la pose au milieu des équipes et lance le Top départ.

Les cartes indiquent les contacts qui doivent être réalisés entre 2 bandes de couleur appartenant aux 2 membres de l'équipe.

Exemples :



On doit mettre en contact :

- la bande bleue d'un joueur avec la bande jaune de l'autre joueur,
- la bande verte d'un joueur avec la bande rouge de l'autre joueur.



On doit mettre en contact :

- les bandes rouges des 2 joueurs,
- la bande jaune d'un joueur avec la bande bleue de l'autre joueur,
- la bande bleue d'un joueur avec la bande verte de l'autre joueur,
- la bande verte d'un joueur avec la bande jaune de l'autre joueur.

Au top départ, les joueurs doivent réaliser tous les contacts indiqués par la carte.

Dès qu'une équipe croit y être parvenue elle cri « STOP » et l'autre équipe vérifie que tous les contacts indiqués par la carte sont réalisés.

- Si c'est le cas, l'équipe qui a réalisé correctement les contacts remporte la carte.
- S'il y a des erreurs dans les contacts réalisés, c'est l'autre équipe qui remporte la carte.

Puis c'est à un joueur de l'équipe 2 de retourner une nouvelle carte, etc.

Fin de la partie : la première équipe à gagner 4 cartes remporte la manche.

DJECO

Un jeu d'Agnès Largeaud