

MARCHANT DE SABLE

Seras-tu celui dont l'étoile brille le plus longtemps dans la nuit ?

AVERTISSEMENT

Ce jeu nécessite une chambre qu'on pourra parfaitement occulter.
 Durant la première partie, les étoiles devront être éclairées par une bonne lampe.

MATÉRIEL : plan, personnage en bois, 12 pions, 12 étoiles auto-collantes

PRÉPARATION

Avant la première partie, collez une étoile sur chaque pion.
 Le plan de jeu est placé au milieu de la table ou par terre, entre les enfants. Le personnage en bois - le marchand de sable - est placé sur la case de la lune. Chaque joueur reçoit les trois pions d'une même couleur.

IDÉE DU JEU

Quand la partie sera finie, il ne restera qu'un seul pion sur le plan de jeu. Celui dont c'est la couleur, gagne le jeu.

DÉROULEMENT

Ce jeu se déroule en deux parties :
 1. le début de la nuit : les étoiles apparaissent dans le ciel
 2. la fin de la nuit : les étoiles s'éteignent

PREMIÈRE PHASE : le début de la nuit

On joue, à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.
 Celui qui dessine la plus belle étoile, peut jouer le premier.

Celui dont c'est le tour, lance le dé et avance le marchand de sable d'autant de cases dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur pose à côté de cette case, dans la zone de l'étoile qui en est proche, un de ses pions étoiles. Ce dernier ne touchera pas le chemin afin de ne pas entraver la progression du marchand de sable.

Le suivant joue.
 Si le marchand de sable arrive sur une case près de laquelle il y a déjà un pion étoile, cela n'a pas d'importance et le joueur pose également près de ce dernier un de ses pions étoiles.
 Il est donc possible que des zones comptent plusieurs pions étoiles tout comme d'autres zones peuvent rester vides.

DEUXIÈME PHASE : LES ÉTOILES S'ÉTEIGNENT

Quand tous les pions ont été placés sur le plan de jeu, la lumière est éteinte.
 A tour de rôle, maintenant, chaque joueur va enlever une étoile du plan... jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'une seule.
 Le but pour chacun est d'enlever les étoiles des autres pour que ce soit une de ses propres étoiles qui brille le plus longtemps dans la nuit. Mémoire ou chance...

FIN DE JEU

Quand il ne reste plus qu'une seule étoile sur le plan de jeu, on allume à nouveau la lumière. La couleur du pion encore en place indique le joueur gagnant.

CASSE-NOISETTES

chaussée d'Alsemberg 76 - 1060 BRUXELLES tél. 02.537.83.92
 rue Longue 15 - 1950 KRAAINEM tél. 02/731.68.11