

Jeu de la piscine

Principe du jeu :

Qui n'a pas joué à se poursuivre autour d'une piscine pour pousser l'autre dans l'eau !!! C'est le principe de ce jeu.

Départ :

Il faut être au moins 4 joueurs pour que le jeu soit amusant.

Chaque joueur se place sur la case blanche de son choix. Il reçoit trois jetons-bouées.

Déplacements :

Les déplacements se font dans le sens que l'on veut, le nombre de cases du déplacement est indiqué par le dé. Cependant, il est interdit de changer de sens au cours d'un déplacement. Ainsi, si le dé donne 6, il est interdit d'avancer de 3, puis de reculer de 3.

Évènements :

Lorsqu'un joueur arrive sur une case-carte, il tire une carte, la lit et fait ce qui lui est demandé.

Les cartes "sandales-crampons" et "super-nageur" sont conservées lorsque le joueur les tire, il les remet dans la pioche lorsqu'il les a utilisées.

Lorsqu'un joueur arrive sur une case où se trouve un autre joueur, il le pousse à l'eau. Celui-ci place alors son pion sur la case "plouf" la plus proche. Il perd un jeton-bouée. La bouée est posée dans la piscine. Pour sortir de l'eau, il jouera à son tour et suivra le chemin jusqu'à l'échelle, puis reprendra la course-poursuite.

Fin de partie :

La partie s'arrête dès qu'un joueur a perdu ses trois jetons. C'est le perdant. Tous les autres joueurs sont gagnants.



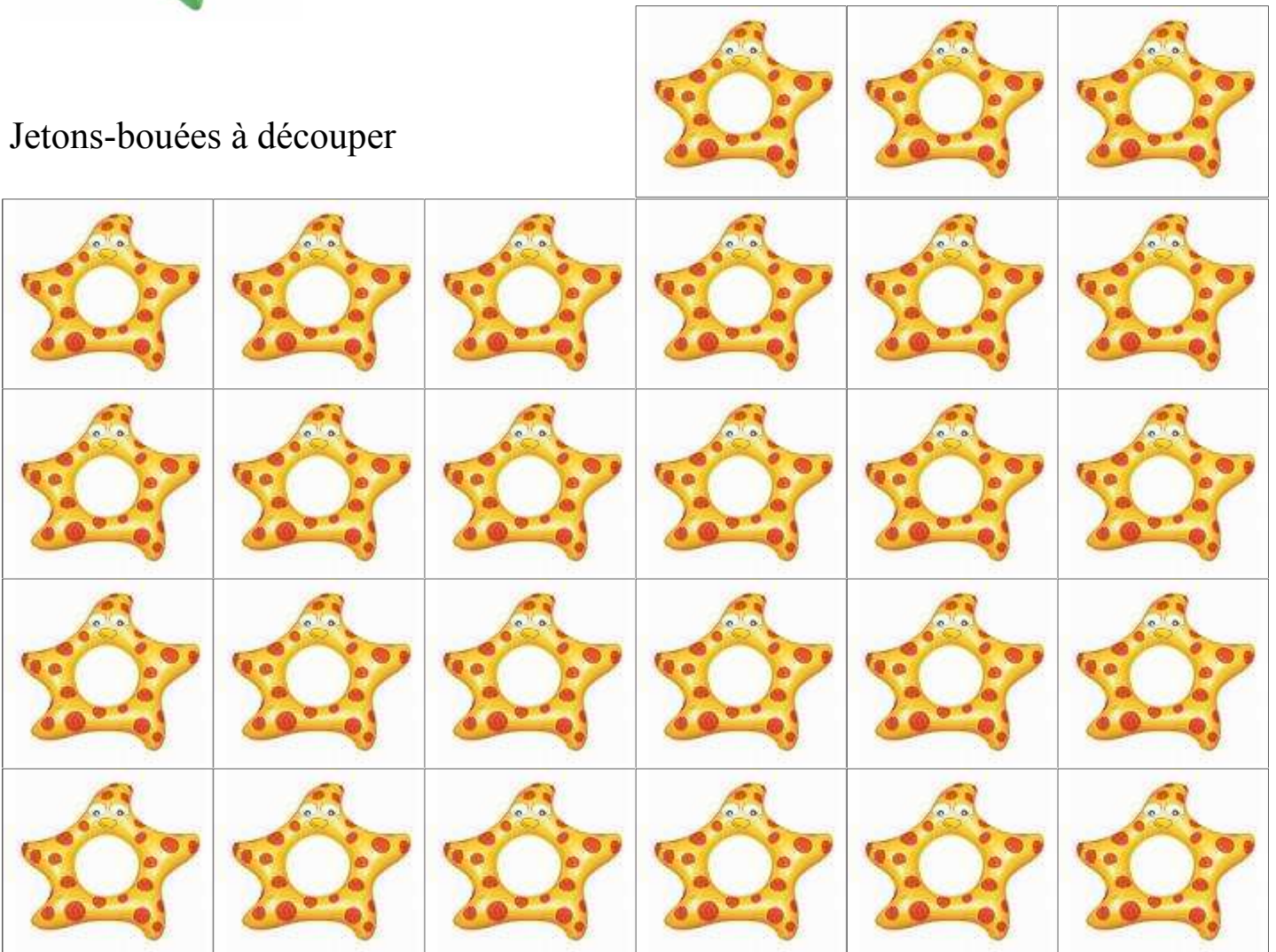
Recommandations :

Changez de dé : utilisez des dés ayant plus de 6 faces.

Vous pouvez en trouver chez Jocade, rue Monge à Dijon. (Non, je n'ai pas d'actions chez eux !)

Un dé vaut en moyenne 1€. Il existe des dés à 4, 6, 8, 9, 10... et même 100 faces ! il existe aussi un dé rond (Très rigolo !) Venez les découvrir à l'école !

Jetons-bouées à découper



Cartes à découper :

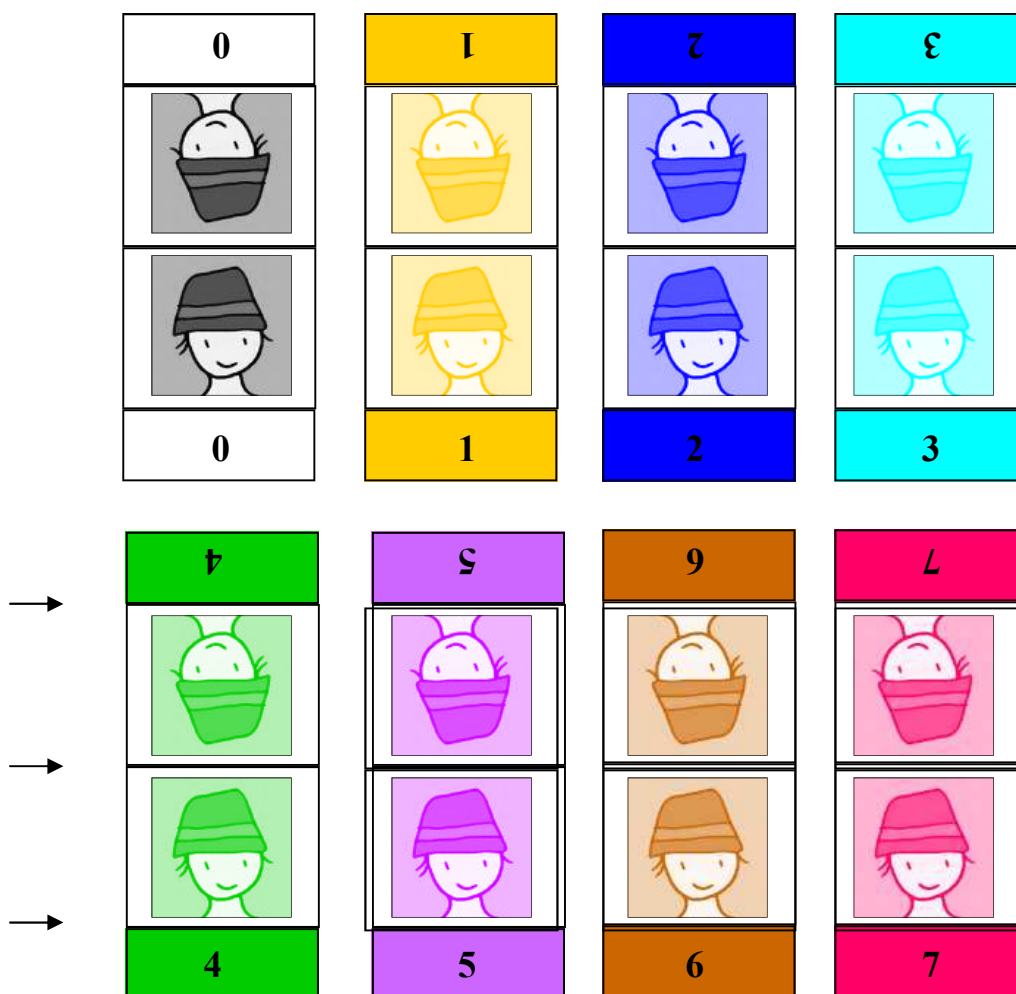
<p>Dalle glissante : Je tombe dans la piscine. Je mets mon pion sur la case "Plouf" la plus proche.</p>	<p>Dalle glissante : Je tombe dans la piscine. Je mets mon pion sur la case "Plouf" la plus proche.</p>	<p>Dalle glissante : Je tombe dans la piscine. Je mets mon pion sur la case "Plouf" la plus proche.</p>	<p>J'ai mal aux pieds : je passe un tour.</p>
<p>Sandales-crampons : Je conserve cette carte, elle m'évitera de tomber dans la piscine.</p>	<p>Sandales-crampons : Je conserve cette carte, elle m'évitera de tomber dans la piscine.</p>	<p>Sandales-crampons : Je conserve cette carte, elle m'évitera de tomber dans la piscine.</p>	<p>J'ai mal aux pieds : je passe un tour.</p>
<p>Je me déplace jusqu'à la case "glace".</p>	<p>Je vais sur la case "seau-ballon-pelle"</p>	<p>Je vais vers le soleil.</p>	<p>Je déplace mon pion sur le seau bleu.</p>
<p>Je vais vers le ballon.</p>	<p>Je vais vers la pelle.</p>	<p>Je me déplace vers la case "seau et pelle".</p>	<p>Je déplace mon pion vers le ballon.</p>

Cartes à découper :

<p>Je m'étends sur la serviette.</p>	<p>Je me mets sous le parasol.</p>	<p>Direction case jaune.</p>	<p>Direction case bleue.</p>
<p>Rendez-vous case orange.</p>	<p>Rendez-vous case rouge.</p>	<p>J'avance de deux cases et je pousse tous ceux qui s'y trouvent.</p>	<p>J'avance d'une case.</p>
<p>Je gagne une bouée.</p>	<p>Je recule d'une case.</p>	<p>Je relance le dé : je joue à nouveau.</p>	<p>Je relance le dé : je joue à nouveau.</p>
<p>Je passe un tour.</p>	<p>Je passe un tour.</p>	<p>Super-nageur : je vais directement à l'échelle lorsque je tombe à l'eau. Je conserve cette carte.</p>	<p>Super-nageur : je vais directement à l'échelle lorsque je tombe à l'eau. Je conserve cette carte.</p>

Pions à monter :

Il est vivement conseillé d'imprimer le jeu sur bristol et de le plastifier.

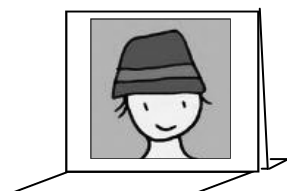


Les pions :

Les images ci-dessus sont les pions de jeu. Ils doivent être montés ainsi :

- Découpez le tour
- Pliez les lignes indiquées par les flèches.
- Collez uniquement les images dos à dos.
- Écartez les rectangles blancs afin de former les pieds du pion.

Vous devez obtenir ceci :



Exemple de dé à monter :

