

Le jeu des bottes de 7 lieues

Compétences sollicitées : évaluer une distance ; choisir un étalon en fonction d'une distance ; reporter un étalon pour effectuer une mesure. (Opération infra logique)

Jeu pour 4 amis bien chaussés dès 5 ans

Matériel :

Un plan de jeu

Un dé classique

8 cartes animaux

4 paires de bottes de sept lieues de tailles différentes

Objectif du jeu :

Etre le premier joueur à avoir reconduit deux animaux dans leur maison.

Règle du jeu :

Les cartes « animaux » sont distribuées aux joueurs. Il s'agit d'amener chaque animal dans un abri pour la nuit.

Le premier joueur lance le dé qui détermine le nombre de pas qu'il pourra effectuer pour atteindre le premier abri.

Le joueur choisit alors la taille de bottes qui lui semble la plus appropriée. Il reporte alors les bottes le nombre de fois correspondant au dé sur le chemin menant à l'abri.

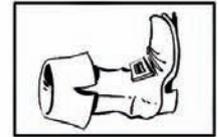
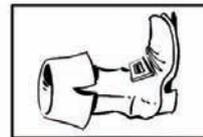
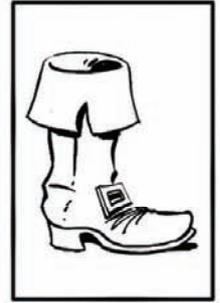
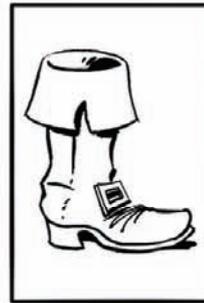
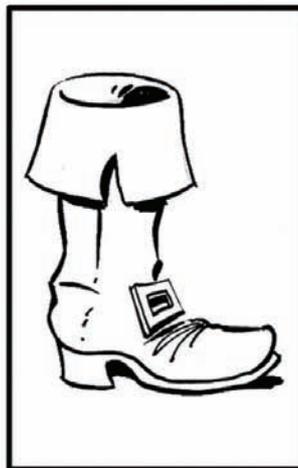
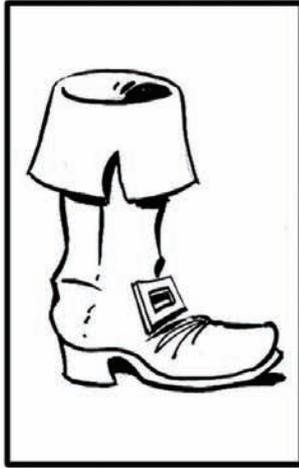
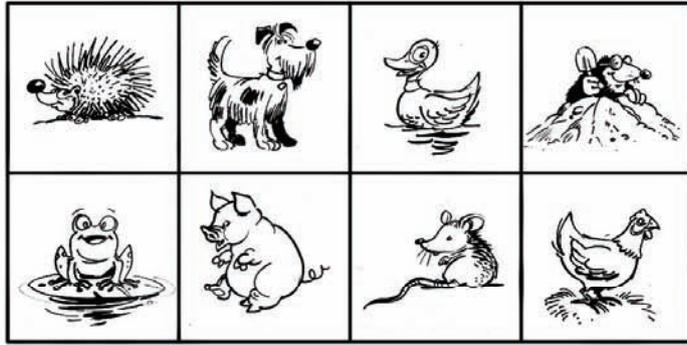
Si le joueur parvient ainsi au seuil de la maison, il peut y mettre son premier animal.

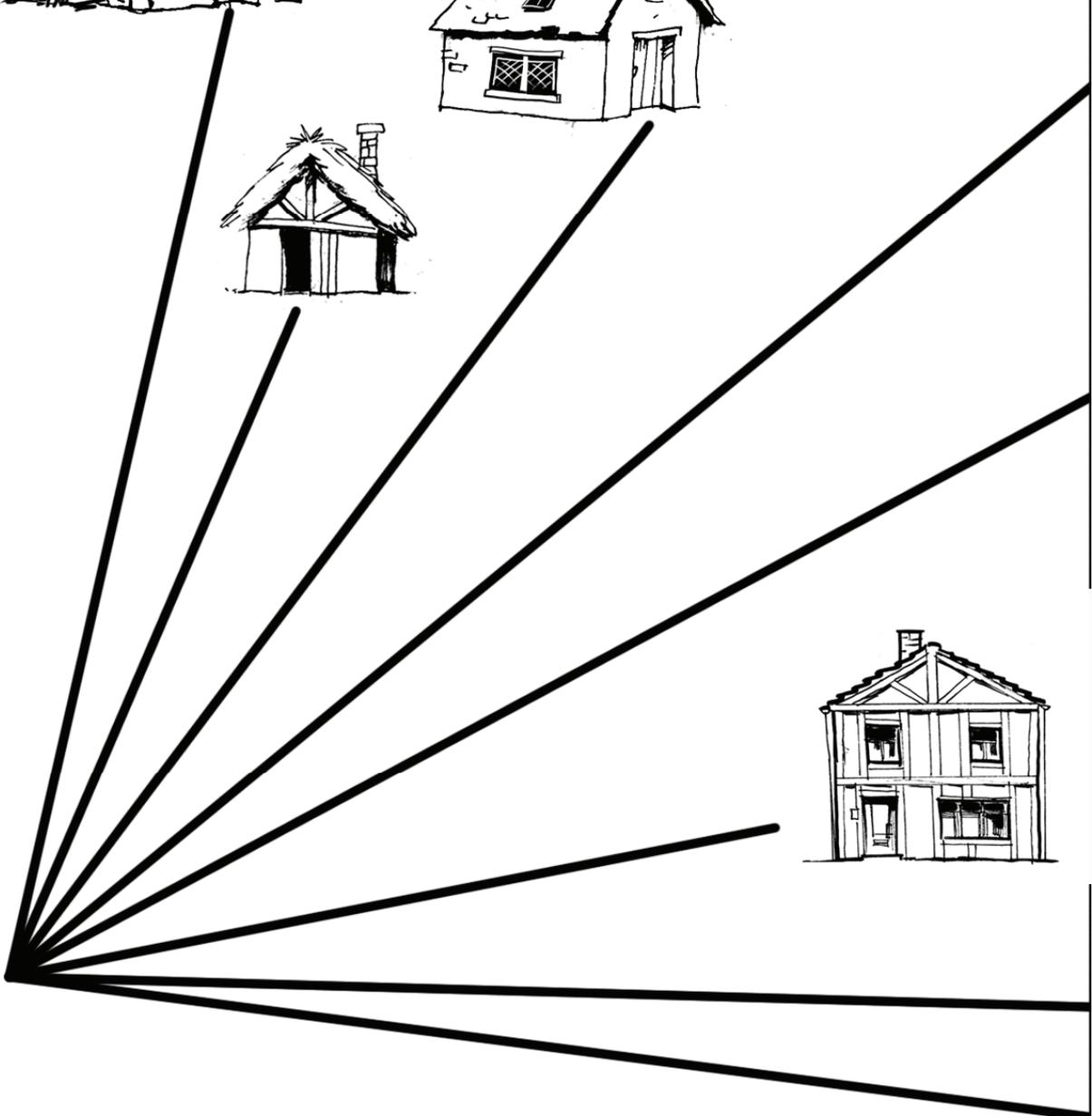
Si le joueur ne parvient pas à atteindre le seuil de la maison, il ne peut pas y placer son animal.

C'est, de toute façon, au tour du joueur suivant.

Le joueur suivant lance la dé à son tour et prend ainsi connaissance du nombre de pas qu'il pourra effectuer dans le but d'atteindre soit l'abri suivant (si le premier joueur a réussi) soit le même abri (si le premier joueur a échoué).

Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que les huit animaux soient en sécurité pour la nuit.







JEU DES BOTTES DE SEPT LIEUES

