

arte LÉPHANT

4/6 ANS



DOCUMENT ATELIER

Document rédigé par Cinéma Public Films



WWW.CINEMA-PUBLIC-FILMS.COM

arte
EDITIONS

Relais
château!

24

Attention
aux gardes!

26

Quel
bolide!

28

29

30

Tombé
dans le lac!

32

Quel
bolide!

23

Quel
bolide!

21

20

19

Quel
bolide!

17

60

61

62

36

Quel
bolide!

34

58

59

54

55

Quel
bolide!

Perdu
en forêt!

50

49

48

46

45

44

Quel
bolide!

42

41

Prison

39

38

37

36

60

61

62

63

Arrivée!

35

38

39

9

10

11

12

13

14

16

Quel
bolide!

17

LES RÈGLES DU JEU
DE TOM POUCE

Tout d'abord, chaque joueur doit sélectionner son pion: tu as le choix entre la princesse, Tom Pouce, le pêcheur Marsicek et un personnage que tu peux créer.

Pour savoir qui débute le jeu, chaque joueur pioche une carte "dé": celui qui a le plus grand nombre commence! Ensuite, c'est au joueur à gauche de celui qui a débuté la partie de jouer, et ainsi de suite (dans le sens des aiguilles d'une montre).

BUT DU JEU: être le premier à arriver à la dernière case du plateau ("63 – Arrivée")!

Pour cela, chaque joueur pioche à son tour une carte "dé" puis avance son pion d'autant de cases qu'inscrit sur la carte. Ensuite, il remet sa carte "dé" dans le paquet, en mélangeant toutes les cartes.

1 Deux pions ne peuvent occuper la même case. Si ton pion tombe sur une case déjà occupée, tu dois revenir sur la case où tu étais avant.

2 Pour finir la partie, tu dois piocher la carte exacte pour arriver à la dernière case sinon tu dois reculer d'autant de cases en trop.

3 Il faut respecter les cases spéciales du plateau: celles-ci sont indiquées par la couleur jaune.



LES CASES SPÉCIALES DU PLATEAU :

Quel bolide !: double ton score ! (exemple: si tu as pioché un 4, tu doubles ce chiffre et avances donc de 8 cases).

Superbes chaussures !: va directement en case 12!

Relais château : passe ton tour.
Si un joueur tombe sur cette case alors que tu es dessus, échange ta place avec lui.

Tombé dans le lac! : passe 2 tours.
Si un joueur tombe dans le lac pendant que tu t'y trouves, il te sauve et te renvoie à la case où tu te trouvais avant.

Perdu en forêt! : retourne en case 30.

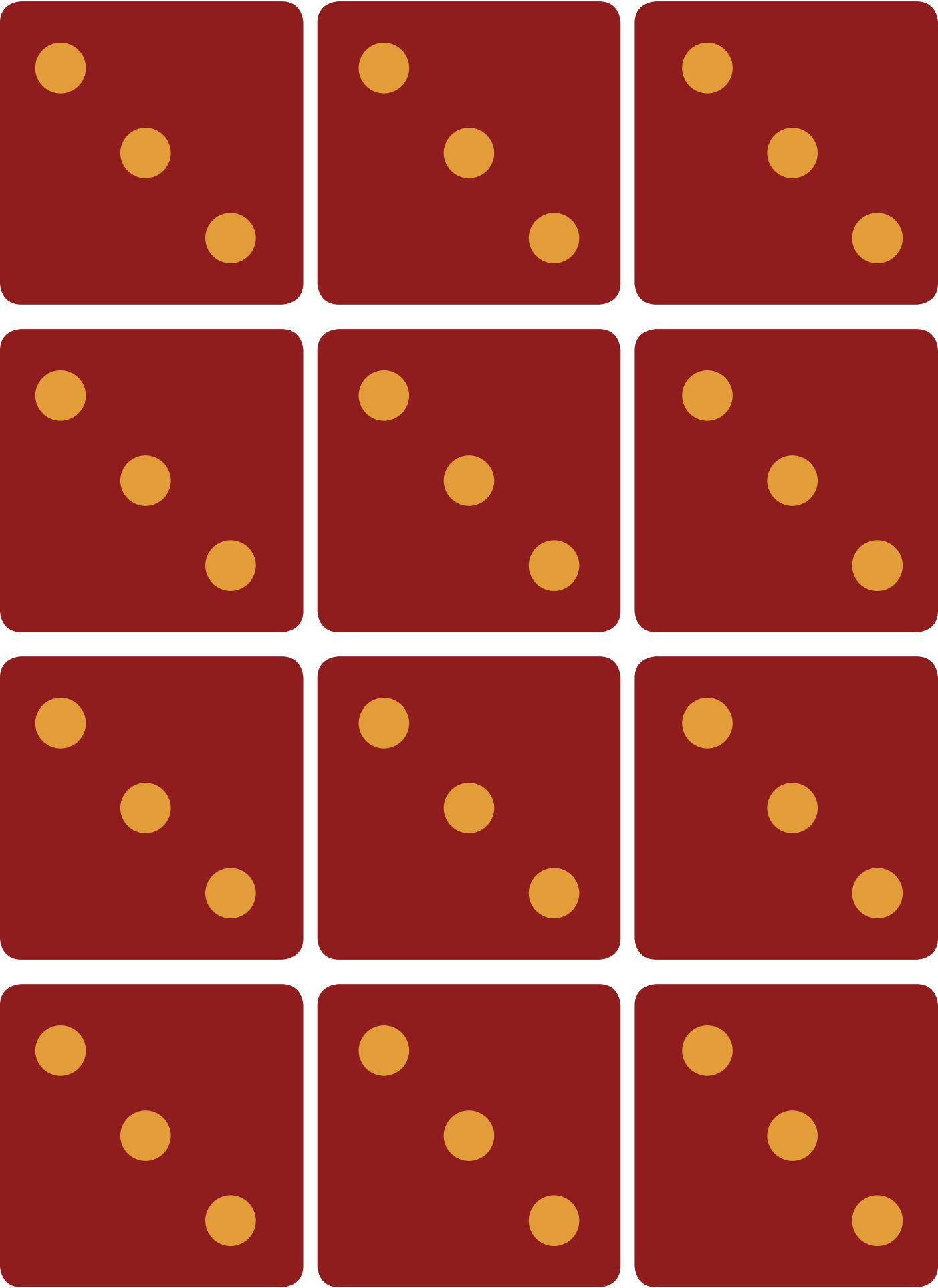
Attention aux gardes !: direction la prison ! Pour en sortir, tu dois attendre qu'un autre joueur se fasse capturer par le garde ou piocher un *six*.

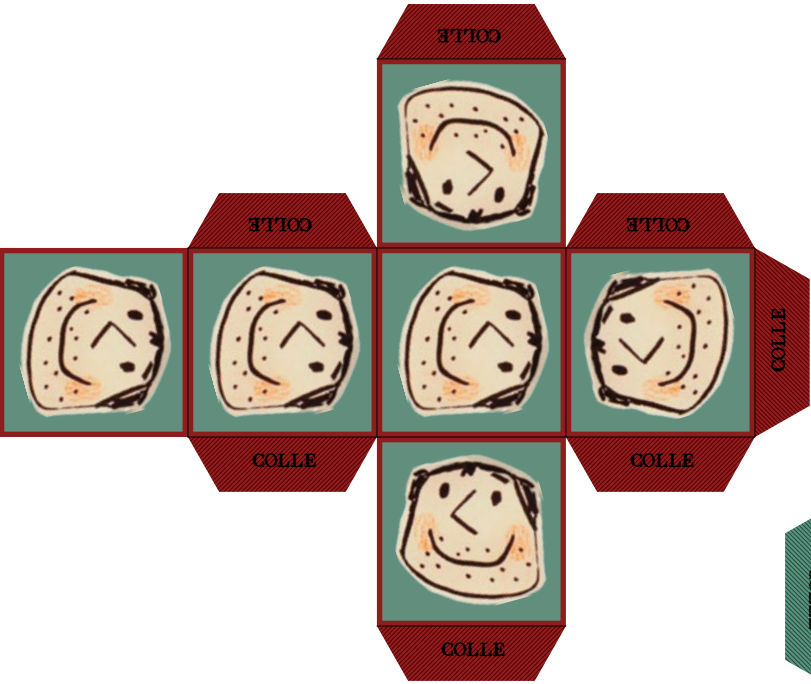
Attention à l'ogre !: retour à la case "Départ".

Prison : seul le garde peut t'envoyer en prison.
Tu peux donc y passer sans être emprisonné.

DÉPOSE
ICI LES CARTES
“DÉ”

Départ





À réaliser
à l'aide de tes
parents

Tutoriel

Matériel : une paire de ciseaux, de la colle,
des crayons de couleur ou feutres.

Commence par découper les 12 cartes “dé” de la page
de gauche puis place les sur le plateau de jeu à l’endroit prévu.

Tu as 4 cubes “personnages”, dont un blanc : tu peux,
sur celui-ci, dessiner et colorier le personnage que tu veux.

Découpe les cubes, plie toutes les faces et les rabats “colle” en suivant le trait.
Puis, colle les rabats au dos des faces correspondantes pour former un cube.

Tu es prêt à jouer !

