

LE JEU DES GOURMANDS

Associer un nombre à sa collection
quelle qu'en soit l'espace occupé.

Comparer des collections

Matériel :

- Un plateau de jeu de 16 cases (4x4)
- 1 dé 1 à 6
- 48 jetons bicolores (les gâteaux)

(Une collection de 24 gâteaux par joueur : Chaque joueur dispose de 4 gâteaux de chaque constellation de 1 à 6 ; La collection de gâteaux de chaque joueur comporte deux faces : une portant les constellations, l'autre, vierge)



But du jeu :

Croquer le plus de gâteaux possible.

Règle :

Installation :

- Chaque joueur choisit sa couleur : ce sera celle de la face constellation de ses gâteaux

- Chaque joueur trie ses gâteaux pour les ordonner de 1 à 6 devant lui, face constellation visible.

Déroulement du jeu :

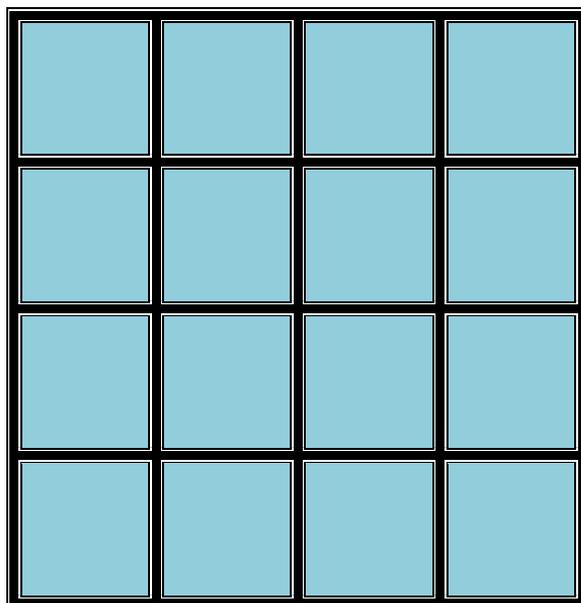
- Le premier joueur lance le dé. Il place un gâteau correspondant à la constellation tirée sur la case de son choix.
- Le deuxième joueur lance le dé à son tour et place son jeton où il le souhaite.
 - Si le nombre obtenu est supérieur à son adversaire, et qu'il le place sur une case à côté du premier gâteau posé, il retourne ce dernier pour lui donner sa couleur.
 - Si le nombre obtenu est inférieur, il vaut mieux pour lui de le placer ailleurs, où bon lui semble.
 - Si il obtient le même nombre : il peut se placer tout de même à côté sans se faire retourner, ni retourner l'adversaire.

Attention : si on peut retourner plusieurs gâteaux en même temps, on le fait.

- Quand un joueur n'a plus de gâteau de la constellation indiquée par le dé, il passe son tour.

Fin du jeu :

- La partie est terminée lorsque tous les gâteaux ont été posés sur le plateau.
- Le gagnant est celui qui a le plus de gâteaux visibles de sa couleur



Variante :

- Mettre à disposition des joueurs des billes chinoises. Quand je retourne un jeton de valeur 4, je récupère 4 billes.
- A la fin du jeu, on comptabilise non plus le nombre de jetons de sa couleur, mais le nombre de billes gagnées.
- Proposer un dé avec chiffres
- Sans dé (suppression du hasard pour augmenter la stratégie). Chaque joueur dispose de 2 gâteaux de chaque constellation. L'enfant pose la carte de son choix.
- Sans dé. Toutes les cartes sont disposées sur un côté. L'enfant choisit une carte dans la pile de son adversaire et lui demande de la jouer.