Les petites coccinelles

2-4 joueurs dès 3 ans

Les petites coccinelles
Pour 2-4 enfants à partir de 3 ans

Matériel
Plateau de jeu, 4 pions coccinelles pour chacune des 4 couleurs, 2 dés, règles du jeu.

But du jeu
Amener toutes vos coccinelles sur les pétales de leur fleur en les faisant avancer sur le plateau.

Règles générales
Le jeu des petites coccinelles se joue comme un jeu des petits chevaux traditionnel, à quelques exceptions près :

1) Vous devez, au début, obtenir un 1 ou un 2 pour sortir de la maison. Cependant, cette règle ne s'applique plus dès qu'une coccinelle, quelle qu'elle soit, atteint une fleur. A partir de ce moment-là, n'importe quel chiffre obtenu aux dés permet aux coccinelles de sortir de leur maison.

2) Lorsque vous vous déplacez, vous ne devez compter que les cases vides – de cette façon, vous ne pouvez jamais vous poser directement sur un autre pion ou partager sa case.

3) Faire un double avec les dés n'apporte aucun bonus.

4) Une coccinelle peut se poser sur la fleur avec n'importe quel chiffre obtenu aux dés, à partir du moment où ce chiffre lui permet de dépasser la flèche.

Selon l'âge et l'aptitude, une partie peut se jouer avec un ou deux dés. Il est conseillé d'utiliser un gobelet (non fourni). La notice d'utilisation être adaptée et servir de piste de dés rudimentaire.

Préparation
Choisissez une couleur. Placez les 4 coccinelles de votre couleur sur l'emplacement de la maison de la couleur correspondante, situé dans un angle.
Désignez le joueur qui va commencer.

Comment jouer *(Le jeu est décrit pour une partie avec un seul dé. Lorsque vous utilisez deux dés, lancez-les tous les deux en même temps, et avancez en tenant compte des chiffres séparément, dans n'importe quel ordre, comme si vous jouiez deux fois de suite.)*

Comment démarrer
Avant qu'une coccinelle ne puisse avancer le long du chemin, elle doit quitter l'emplacement de sa maison. Pour cela, vous devez faire un 1 ou un 2 avec les dés. (Remarque : cette règle change dès la première

fois où une coccinelle atteint une fleur.)

Lors de votre premier tour, lancez le dé. Si vous obtenez un 1, utilisez-le pour déplacer votre coccinelle sur la flèche. Selon le même principe, si vous obtenez un 2, déplacez votre coccinelle sur la première pierre libre après la flèche. Si vous n'obtenez ni un 1, ni un 2, vous devez passer votre tour.

Lorsque votre tour est terminé, passez le dé au joueur suivant à votre gauche.

Comment avancer sur le plateau de jeu

A partir du moment où votre coccinelle se trouve sur une flèche ou sur une pierre, vous pouvez avancer sur le plateau de jeu en utilisant le lancer de dé. Regardez le chiffre obtenu sur le dé et choisissez la coccinelle que vous voulez déplacer. Votre coccinelle doit suivre les flèches et avancer sur le plateau dans le sens des aiguilles d'une montre. En commençant par « un », comptez chaque pierre vide jusqu'à ce que vous parveniez au chiffre donné par le dé, et arrêtez-vous. Si vous arrivez sur des pierres occupées par d'autres coccinelles, envolez-vous tout simplement par-dessus sans compter, et continuez à compter de l'autre côté.

Comment vous poser sur votre fleur

Lorsque votre coccinelle aura parcouru presque tout le chemin du plateau, elle arrivera à une flèche qui désigne sa fleur à elle. C'est là qu'il faut quitter le chemin de pierres : comptez la flèche si elle est libre, puis posez-vous sur la fleur. Lorsque vous avancez sur la fleur, vous n'avez pas besoin de compter jusqu'au chiffre obtenu. Comptez simplement aussi loin que vous le pouvez, puis arrêtez-vous sur le pétale de votre choix.

Dès qu'une première coccinelle atteint une fleur, appelez toutes les autres coccinelles pour qu'elles sortent et jouent. Après cela, les autres coccinelles n'ont plus besoin d'attendre un 1 ou un 2 pour passer sur le chemin de pierres.

Le gagnant

Le gagnant est le joueur qui amène en premier ses quatre coccinelles à se poser sur leur fleur. Les autres joueurs peuvent continuer à jouer pour les 2e et 3e places s'ils le souhaitent.

(Morpion pour 2 enfants)