











AU MARCHÉ

Nombre de joueurs → 2

Matériel

- ☞ 1 plateau de jeu
- ☞ 2 pions
- ☞ 18 pièces « Fruit »
- ☞ 1 dé numérique
- ☞ 1 dé précisant la direction

Le but du jeu → Récolter le plus de fruits.

Départ					
					
					
					
					
					Départ

Règles du jeu

- 18 pièces « Fruit » constituent la pioche.
- Chaque joueur dépose son pion sur la case « Départ » qu'il a devant lui.
- Le premier joueur lance les 2 dés et combine les faces pour déterminer le déplacement.
 - ☞ S'il tombe sur une face « blanche » ; le joueur détermine lui-même le nombre de cases.
 - ☞ S'il tombe sur une face à 4 flèches, le joueur détermine lui-même la direction.
- À tour de rôle, les joueurs déplacent leur pion selon la combinaison donnée par les dés. Il est interdit de se déplacer en oblique ou de changer de sens.

Attention !

- Si un pion arrive au bord du plateau de jeu lors d'un déplacement, il s'arrête sur cette case.
- Si un pion passe sur une case « Panier », le joueur prend un fruit et continue son déplacement.
- Il est possible que deux joueurs utilisent la même case. Le second peut aussi prendre un fruit.
- Le jeu est terminé lorsque la pioche est vide.

Le gagnant → Celui qui aura ramassé le plus de pièces « Fruit ».

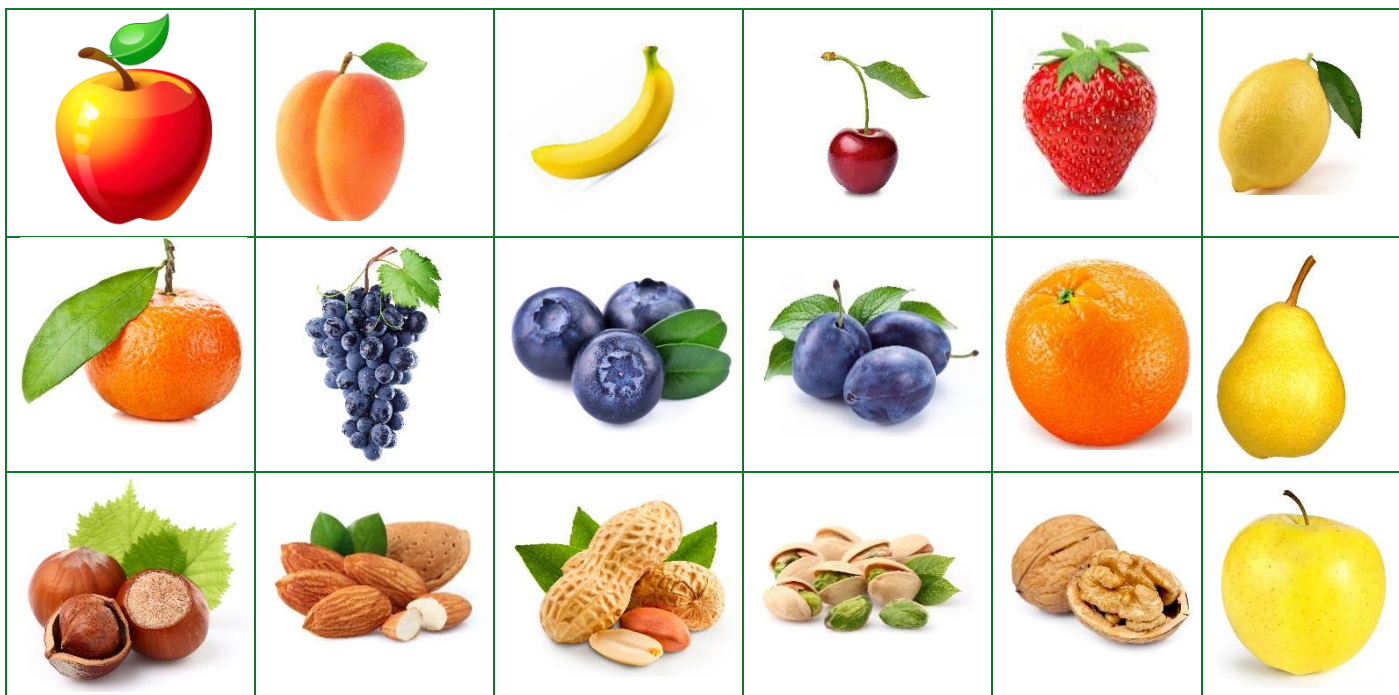
Variantes

- Jouer avec le plateau « Couleurs » (cf. annexe 2a). Le but est de récolter le plus de fruits d'une même couleur.
- Jouer avec le plateau « Fruits » (cf. annexe 2b). L'enfant doit arriver sur une case pour pouvoir piocher le fruit recherché. Le but est de récolter le plus de fruits secs, le plus de fruits charnus...
- ...

Plateau de jeu

Départ					
					
					
					
					
					Départ

Pièces à piocher



Dés à découper et à assembler

