

Tu connais le jeu «Hâte-toi lentement?» Ce jeu-ci fonctionne de la même manière, à quelques exceptions près: les 15 cases actives.

Les règles du jeu

Chacun choisit une couleur et dispose les quatre pions de sa couleur dans la zone de départ correspondante.

Il faut tirer un cinq avec le dé pour faire sortir un pion. Chacun jette le dé à tour de rôle. L'enfant le plus jeune commence. Le premier qui tire un cinq peut placer un de ses pions sur la case active qui figure à côté de sa zone de départ. Lorsqu'un pion est sorti, il peut avancer du nombre de cases tiré avec le dé. Quand il a fait le tour du plateau, il accède à l'échelle de sa couleur qui conduit à la zone d'arrivée du centre. Il faut obtenir le chiffre exact pour atteindre cette zone. Si le dé affiche un nombre trop élevé, tu dois reculer du nombre de cases correspondant.

Tu dois amener tous tes pions dans la zone d'arrivée en veillant à en laisser le moins possible dans la zone de départ. Ça se corse quand un de tes pions est dépassé par un pion d'une autre couleur: ton pion doit alors retourner dans la zone de départ, sauf s'il se trouve sur une case active. Les pions sont protégés sur ces cases.

Quand deux pions de la même couleur se trouvent sur une case active, ils ne peuvent pas être dépassés par les pions des autres joueurs.

C'est un moyen de bloquer les autres joueurs. Le gagnant est le premier joueur qui a amené tous ses pions dans la zone d'arrivée. Les autres joueurs continuent de se disputer les rangs suivants.

Le six

Le six compte toujours double – 12 points, permettant d'avancer de 12 cases. Quand tu tires un six, tu as le droit de rejouer. Mais si tu tires un six trois fois de suite, tous tes pions retournent à la zone de départ, sauf ceux qui sont sur une case active ou déjà sur l'échelle d'arrivée.

Les cases actives

Quand un de tes pions arrive sur une case active, tu dois accomplir l'action correspondante. En prime, tu as le droit de rejouer. Si tu ne veux pas faire l'exercice, tu n'y es pas obligé et tu continues à jouer normalement. Un des autres joueurs peut alors accomplir l'action à ta place, puis rejouer.

Tu trouveras le parcours de ce «Hâte-toi lentement» actif à la page suivante, d'où tu pourras l'imprimer.

Conseil: Colle la feuille imprimée sur un support en carton.

