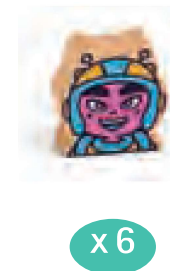


ABC Rapido

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto
Inhoud • Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект



Contenu du jeu: 1 plateau de jeu, 6 pions en bois, 1 roue et 2 dés en bois.

But du jeu: Le premier arrivé à l'étoile gagne la partie!



Départ



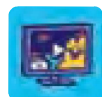
Arrivée

Mise en place du jeu:

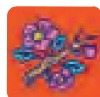
- Rassembler les 4 pièces de puzzle pour construire le plateau. Repérer avec l'enfant les lettres qui s'y trouvent, dans l'ordre alphabétique, la case départ et la case arrivée.
- Observer la roue des thématiques avec l'enfant.

CATÉGORIES

Les catégories sont:



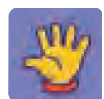
Film, dessin animé ou série



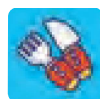
Plante (arbre, fleur...)



Lieu (ville, pays, région...)



Action/verbe



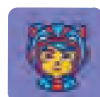
Aliment (fruit, légume, plat...)



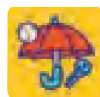
Vêtement



Animal



Prénom



Objet

Déroulement du jeu:

Chaque joueur choisit un pion-personnage et le place sur la case départ.

- Le joueur le plus jeune commence. Il lance les 2 dés ensemble.



- Le dé de 1 à 6 points indique le nombre de cases de déplacement.



- Le dé des mains indique le nombre de mots à énoncer.

Selon l'âge des joueurs, on peut choisir de ne pas jouer avec le dé des mains. Il ne sera alors demandé qu'un seul mot à chaque tour de jeu.

- Le joueur avance son pion du nombre de cases indiqué sur le dé à points (1, 2, 3, 4, 5 ou 6).
- Ensuite, le joueur fait tourner la flèche de la roue. La flèche indique l'une des 9 catégories.
- Selon le chiffre indiqué par le symbole du dé des mains, le joueur doit trouver 1, 2 ou 3 mot(s) de la catégorie pointée. Le(s) mot(s) à trouver doit(vent) commencer par la lettre sur laquelle se trouve son pion (A, B, C, D, etc.).

Exemple:

Mon pion se trouve sur la case E

Le dé à points indique 5

= j'avance de 5 cases et j'arrive sur la case J

La roue indique la catégorie « Action »

Et le dé des mains indique 2

= je dois trouver 2 actions qui commencent par la lettre J

= je dis: Jouer et Jardiner.



JOUER!
JARDINER!



Le joueur doit répondre parfaitement à la consigne pour gagner son défi
= **nombre de mots demandé** et **mots existants**.

- Le joueur rejoue jusqu'à ce qu'il perde. C'est alors au joueur suivant de jouer : il lance les 2 dés. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

CASES SPÉCIALES

Il existe des cases spéciales. Si l'un des joueurs s'arrête sur une case spéciale, il doit suivre les consignes suivantes :

Case alouette



Lorsqu'un joueur s'arrête sur une case alouette, tous les joueurs participent.
Le premier joueur à donner 1 mot de la catégorie demandée prend le tour de jeu.
Le jeu se poursuit alors normalement à partir du joueur qui a bien répondu.

Case sauterelle



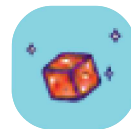
Lorsqu'un joueur s'arrête sur une case sauterelle, tous les joueurs participent.
Le premier joueur à donner **1 mot** de la catégorie demandée avance de 2 cases. Les autres joueurs reculent de 2 cases.
Le tour de jeu se poursuit normalement à partir du joueur qui a bien répondu : il lance les 2 dés.

Case devoirs



C'est l'heure des devoirs ! Lorsqu'un joueur tombe sur cette case, il passe son tour.

Case lancer de dé



Lorsqu'un joueur tombe sur cette case, il relance le dé et rejoue sans faire tourner la roue (la catégorie ne change pas).

Fin de la partie

Pour gagner, le joueur doit « tomber » précisément sur la case Étoile d'arrivée.



Si le chiffre du dé à points lancé est supérieur au nombre de cases restantes, le joueur repart en arrière du nombre de cases indiqué. Puis il poursuit son tour de jeu normalement en direction de l'étoile.

Un jeu d' Eva Gallizzi