

Roulette

D'abord, il faut s'entraîner à faire tourner la toupie!

Description du jeu:

Plateau rond avec

9 creux noirs numérotés (noir et braille)

3 trous numérotés 20, 30 et 50 (noir et braille)

4 petites billes brunes

1 plus grosse bille rouge

1 bille verte granuleuse

20 jetons

1 règle

But du jeu:

Celui qui a le moins de points gagne la partie. On décide au début combien de parties on fera.

Comment jouer:

Chaque joueur reçoit 5 jetons.

Placer toutes les billes au centre du plateau.

Faire tourner la toupie au milieu des billes.

Les billes sont alors projetées tout autour du plateau.

- si une bille brune s'immobilise dans un creux noir ou dans un trou, il faudra compter ses points,

- pour la bille rouge, on compte le double de points,

- la bille verte ne peut pas entrer dans les trous. Elle peut s'immobiliser dans un creux. Déduire alors le nombre de points qu'elle indique.

Le tour d'un joueur s'arrête quand la toupie ne tourne plus.

Si les billes sortent du jeu:

- on remet les brunes au milieu,
- on ne remet la rouge qu'une seule fois
- on ne peut pas réintroduire la verte.

Comment compter les points:

- Le joueur qui finit son tour compte ses points et les retient.
- S'il obtient un nombre négatif, il rend aussitôt un jeton.

A la fin d'une partie, le joueur qui a le moins de points reçoit un jeton.

A la fin du jeu, celui qui a le plus de jetons a gagné.