

La chenille qui fait des trous (plateau)

A partir de 3 ans • De 2 à 4 joueurs

Contenu

4 figurines

1 roulette

1 plateau de jeu

40 aliments

1 règle

But du jeu

Si tu réussis en premier à rassembler tous les aliments et à changer la chenille en un superbe papillon, eh bien, le gagnant, ce sera toi !

Préparation

1) Placez les aliments au milieu du plateau de jeu.

2) Placez la roulette à côté du plateau de jeu.

Ça y est, on joue !

1) Chaque joueur choisit une figurine et la place sur la case Départ.

2) C'est le plus jeune joueur qui commence en faisant tourner la roulette.

3) Le joueur fait avancer sa figurine du nombre de cases indiqué par la roulette.

4) Lorsque le premier joueur a déplacé sa figurine, le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

La roulette

- Les petits soleils portent un chiffre qui indique le nombre de cases dont le joueur peut avancer sa figurine pendant son tour de jeu.
- Si la roulette s'arrête sur la lune, le joueur perd la main: il fait nuit et le joueur va se coucher. Lorsqu'il aura de nouveau la main au tour suivant, il fera tourner la roulette et jouera comme d'habitude.

1 Déplacements des figurines sur le plateau de jeu

Le plateau de jeu comporte plusieurs dessins. Si un joueur arrive sur l'un de ces dessins, il est obligé de s'arrêter - même si, d'après la roulette, il a encore le droit de faire avancer sa figurine.

Arrête-toi : la roulette doit s'arrêter sur un soleil.

Les joueurs sont obligés de s'arrêter sur cette case et d'y rester jusqu'à ce que la roulette s'arrête sur un soleil : ils pourront alors faire avancer leur figurine du nombre de cases indiqué par la roulette.

Arrête-toi : la roulette doit s'arrêter sur une lune.

Les joueurs sont obligés de s'arrêter sur cette case. Ils y resteront jusqu'à ce que la roulette s'arrête sur la lune : ils pourront alors faire avancer leur figurine d'une case.

Arrête la roulette sur un soleil pour pouvoir continuer à avancer vers l'Arrivée.

Les joueurs sont obligés de s'arrêter sur cette case et d'y rester jusqu'à ce que la roulette s'arrête sur un soleil : ils pourront alors faire avancer leur figurine du nombre de cases indiqué par la roulette, en direction de l'arrivée.

Arrête-toi: collectionne 5 quartiers de fruits et donne à manger à ta chenille

Les joueurs sont obligés de s'arrêter sur ces cases et d'y rester jusqu'à ce qu'ils aient rassemblé suffisamment d'aliments. Pour collectionner les aliments, le joueur fait tourner la roulette et choisit le nombre d'aliments indiqué.

Si la roulette s'arrête sur la lune, le joueur ne peut pas collectionner d'aliments et la main passe au joueur suivant.

Le joueur place la nourriture dans sa figurine pour «donner à manger » à la chenille qui fait des trous.

Dès qu'un joueur aura collectionné le nombre d'aliments demandé, il pourra continuer à faire avancer sa figurine lorsqu'il aura la main au tour suivant.

REMARQUE : les aliments choisis doivent correspondre aux aliments représentés sur le dessin en question.

Le gagnant

Le joueur qui arrive le premier avec tous ses aliments, et se change en un superbe papillon, gagne la partie.