

Annexe 5 - Jeu de piste – Le bus

Inspiré du jeu « Arrêt de bus » Orchard toys

Objectif : S'entraîner à la notion de transformation d'une collection (ajout et retrait)

Compétences travaillées :

Déplacer un pion sur une piste linéaire

Réaliser une collection dont le cardinal est donné (de 1 à 6)

Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir une quantité donnée

But du jeu :

Atteindre la case arrivée avec le plus possible de personnes à bord de son bus

Matériel :

Une piste 12 cases : 1 case départ, 5 cases « monter dans le bus », 5 cases « descendre du bus », 1 case arrivée

2 bus (pouvant accueillir 10 passagers), 2 pions, 20 cartes « passagers », 1 dé sous forme de constellations numéroté de 1 à 3, des cartes avec des constellations de personnages (de 1 à 6)

Préparation du jeu

Chaque joueur choisit un bus et un pion. Les cartes « constellation de personnages » forment la pioche. Pour remplir le bus, vous pouvez utiliser soit les cartes « passagers », soit des jetons.

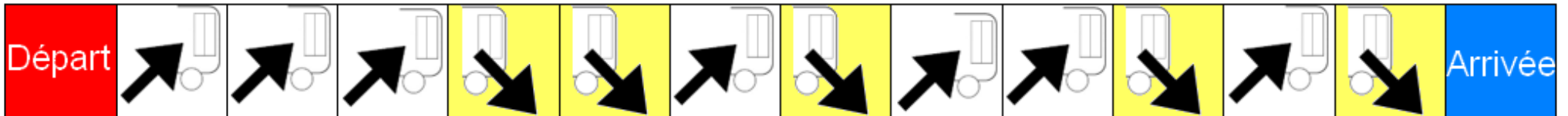
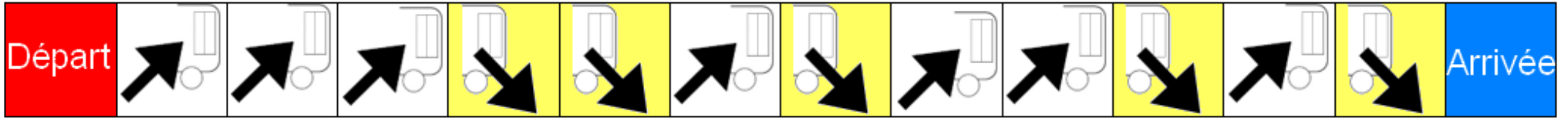
Règle du jeu

Chaque joueur a un bus. D'abord, il lance le dé et avance son pion du nombre de cases indiquées par le dé. La case lui donnera le type de transformation ; passagers qui montent ou passagers qui descendent. Puis, il prend une carte dans la pioche « constellation de personnages » et effectue la transformation demandée en manipulant soit les cartes « passagers », soit les jetons.

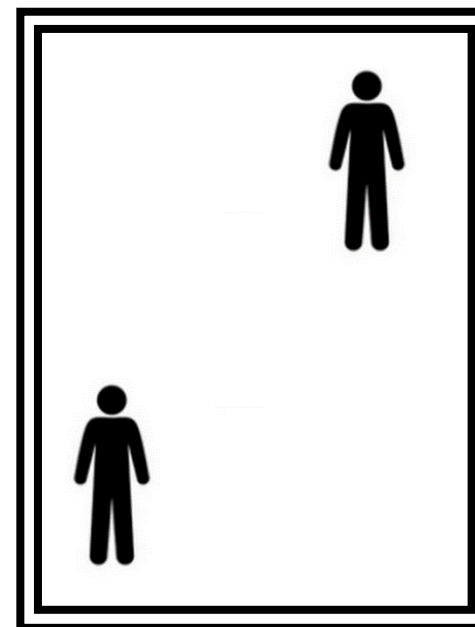
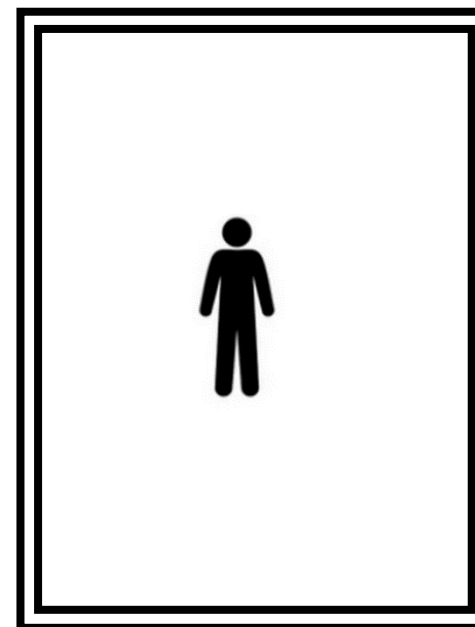
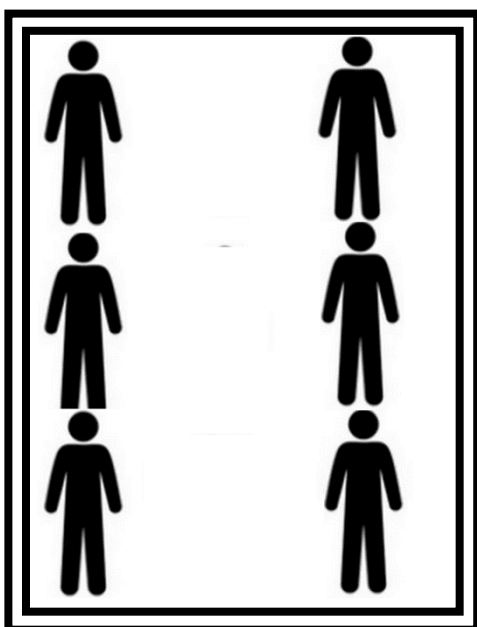
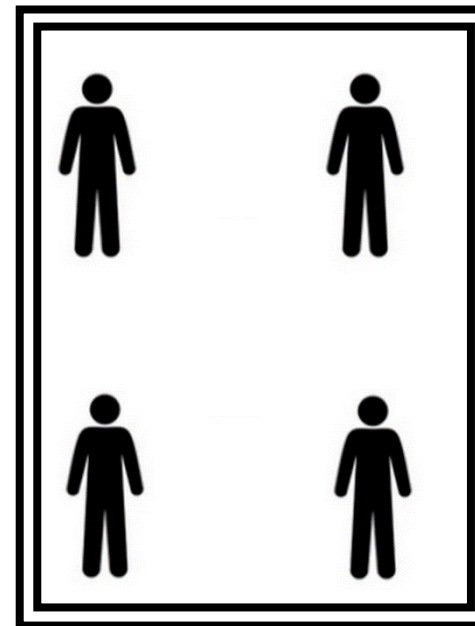
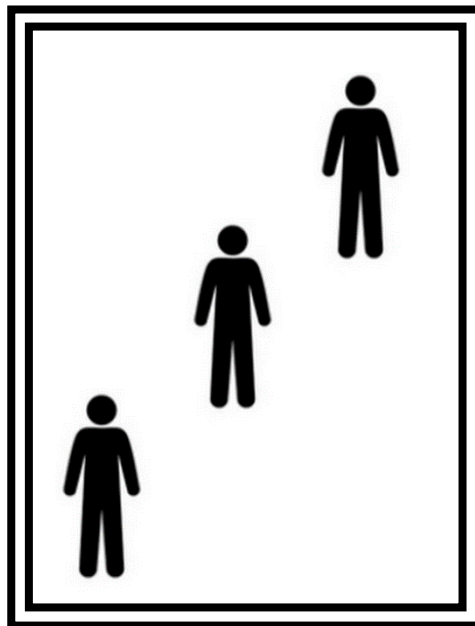
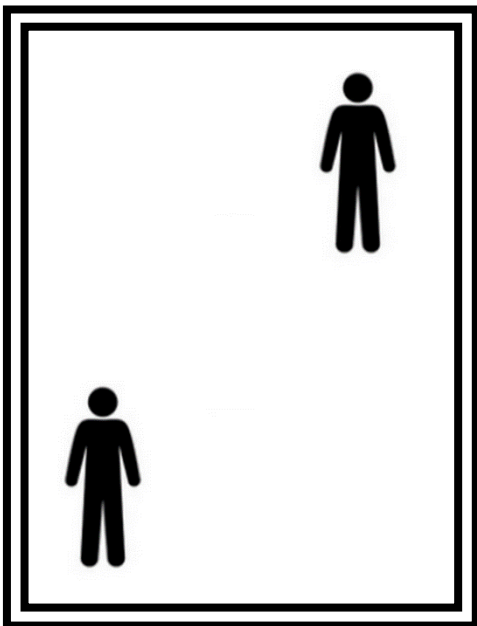
Si le joueur doit faire monter plus de passagers qu'il ne reste de place dans son bus, il passe son tour.

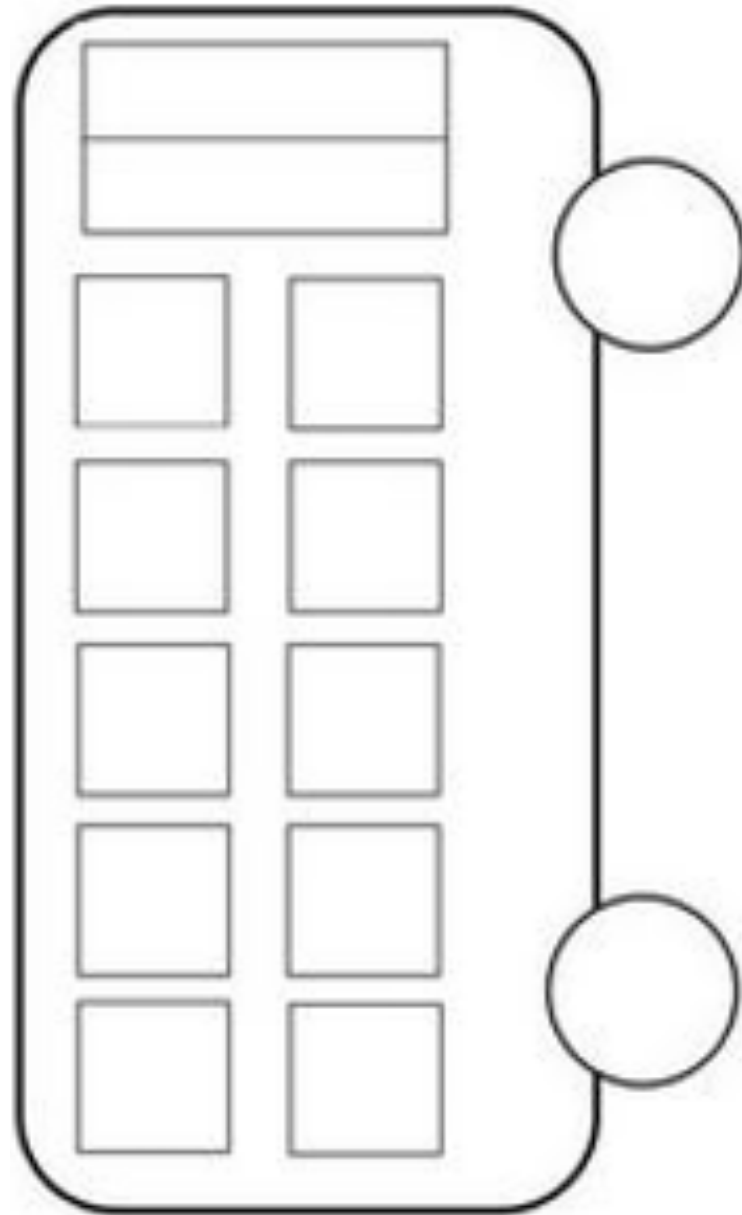
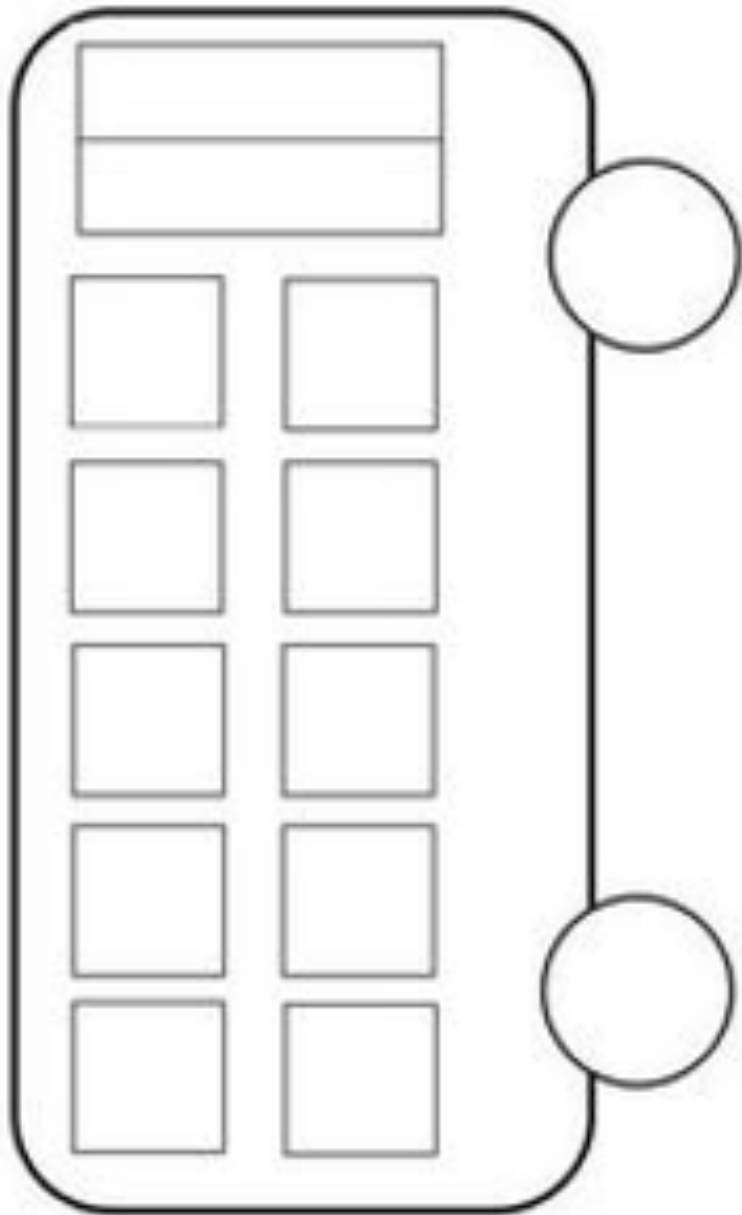
Si le joueur doit faire descendre plus de passagers qu'il n'y en a dans son bus, il passe son tour.

Le jeu se termine quand tous les joueurs arrivent sur la case arrivée.



Cartes « constellations de personnages »





Cartes « passagers »

