JEU DE L'OIE DES FORMES ET DES COULEURS (Oxybul 2009)

Jeu de parcours pour 2 à 4 joueurs de 3 à 5 ans.

Contenu

1 plateau de jeu // 1 dé (bleu/rouge/jaune/vert/orange/mauve)
4 pions // 4 supports de pions // 1 règle de jeu

But du jeu

Arriver le premier au centre du plateau.

Début du jeu

Chaque joueur choisit un pion. Le plus jeune commence la partie.
Ensuite, les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

Le joueur dont c'est le tour lance le dé et avance jusqu'à la case de la couleur obtenue.
Arrivé sur cette case, il effectue l'action indiquée par le symbole :

.Les cases de déplacement

⇒ =>	Avance de 2 cases.
<= <=	Reculé de 2 cases.
Dé	Relance le dé.
Main	Passe ton tour.
Traces d'animal	Reculé ou avance jusqu'à l'autre case qui comporte des empreintes d'animal.

Quand le joueur avance ou recule de 2 cases ou quand il relance le dé, il effectue son déplacement puis attend le tour suivant sans tenir compte de l'action indiquée sur la case.

.Les cases d'épreuves

Œil	Montre et nomme un élément sur le plateau qui est de la couleur de la case. Par exemple, si tu tombes sur une case rose, tu peux montrer un cochon.
Etoile	) Montre et nomme un élément sur le plateau qui est à la fois de la couleur de
Point	) la case et de la forme indiquée. Par exemple, si tu tombes sur une case rouge
Barre oblique	) avec un rond, tu peux montrer une tomate.

Si le joueur répond correctement, il avance d'une case puis attend le tour suivant sans tenir compte de l'action indiquée sur la case. S'il ne répond pas correctement, c'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

Le gagnant est le premier à l'arrivée au centre du plateau.
Pour cela, il doit obtenir la couleur orange en lançant le dé.
S'il obtient une autre couleur que l'orange, il avance sur la couleur indiquée.
Si elle se trouve devant lui, il joue normalement. Sinon, il reste où il est et attend le tour suivant.