

## **Course de coccinelles (Sélecta)**

Règle recréée d'après « vas-y Médor » de Sélecta.

Jeu de course au trésor aux dés

2 à 6 joueurs à partir de 3 ans.

### **Contenu**

4 planches formant le plan de jeu

1 dé à couleurs (noir, rouge, orange, jaune)

1 dé à points (1 1 2 2 3 rien)

4 coccinelles (noire, rouge, orange, jaune)

1 règle

### **But du jeu**

Faire parvenir le plus de coccinelles possible au tournesol qui est le but.

### **Pour commencer**

Placer les 4 planches bord à bord (début = 4 cases ; fin = tournesol)

Placer les 4 coccinelles sur les 4 cases de départ.

### **Le jeu**

Les 4 coccinelles appartiennent à tous en commun.

Il n'y a personne, par exemple, qui ne possède que la coccinelle rouge.

C'est le premier qui obtient un nombre un avec le dé qui a le droit de commencer.

### **Celui dont c'est le tour prend les 2 dés et les jette.**

**Le dé à couleurs** indique quelle coccinelle le joueur peut avancer. Les 2 côtés blancs du dé à couleurs signifient qu'il faut laisser passer un tour !

**Le dé à points** indique de combien de cases le joueur peut avancer avec la coccinelle.

Si par exemple, le joueur obtient la couleur Jaune et le chiffre Un, il peut avancer la coccinelle jaune d'une case.

Puis c'est au tour du suivant. Et ainsi de suite à tour de rôle, jusqu'à ce que toutes les coccinelles soient parvenues au tournesol.

**Sur une case**, la place ne suffit malheureusement que pour 2 coccinelles, sinon elles tomberaient de la planche à jouer. Mais si une 3<sup>e</sup> coccinelle y arrive aussi, elle peut avancer tout de suite d'une case supplémentaire. Ainsi, on évite la bousculade.

**Si une coccinelle atteint le tournesol**, le joueur qui a réalisé ce coup, la retire de la planche à jouer et la met devant lui. Il n'est pas obligé d'atteindre exactement la case du but.

Par contre, celui à qui le dé indique la couleur d'une coccinelle déjà arrivée au but doit passer un tour.

**Le jeu est terminé** quand toutes les coccinelles sont arrivées au but. Le gagnant est celui qui, à la fin, a fait parvenir le plus de coccinelles au but.

**Autre règle** : lorsque les coccinelles ont atteint le tournesol, on les remet sur leur case de départ et elles continuent à jouer. Cela jusqu'à ce qu'un des joueurs soit arrivé à faire parvenir 4 coccinelles au but. Dans ce cas, il faut bien retenir qui a fait parvenir quelle coccinelle.

### **Autres variantes** (suggérées par Cl. Oger)

1. Plutôt que de faire passer un tour par un jeune joueur, je préfère lui donner le choix : quand le dé de couleurs indique « blanc », l'enfant peut choisir quelle coccinelle il va avancer.
2. Pour la même raison, quand une coccinelle est arrivée au but et que le dé remontre sa couleur, l'enfant peut rejouer.