



Le Renard qui passe...

Matériel :

- 1 plateau de jeu
- 1 jeton réponse
- 1 pion renard
- 1 pion fermier
- des cartes « problèmes »
- 1 dé à 6 faces

But du jeu :

Rattraper son adversaire

Préparation du jeu :

Le pion renard est posé sur la case orange, le pion fermier est posé sur la case verte. Le tas de cartes « problèmes » est posé faces cachées près du plateau de jeu.

Déroulement :

1. L'équipe « fermier » pioche une carte et la pose « face cachée » derrière le renard.
2. L'équipe « renard » retourne la carte et doit résoudre le problème en posant le plus rapidement possible le jeton réponse sur le nombre correspondant sur le plateau.
3. Dès que l'équipe « renard » a retourné la carte problème, l'équipe fermier tente d'attraper le renard en lançant le dé. Elle avance d'une case à chaque fois qu'elle obtient la face 1. Pour toutes les autres faces, elle ne bouge pas.
4. Lorsque l'équipe « renard » a posé son jeton, les fermiers arrêtent le dé. On vérifie alors la réponse :
 - Si la réponse est fausse, l'équipe « fermier » avance de 5 cases et on reprend le jeu à l'étape 3 jusqu'à ce que la réponse soit juste
 - Si la réponse est exacte, l'équipe renard avance de 5 cases et la main passe. C'est à l'équipe « fermier » de résoudre un problème et à l'équipe « renard » de faire les lancers de dés.
5. Le jeu s'arrête quand l'une des équipes à rattraper le pion de son adversaire.



