

La course des 4 maisons

de 2 à 8 joueurs

Matériel :

- un pion par élève
- un dé à six faces
- deux dés à dix faces
- une centaine de jetons
- plateau de jeu

Règles de jeu :

On détermine avant de commencer combien de tours seront faits.

Chaque joueur reçoit trois jetons.

A tour de rôle, chaque joueur lance le dé à six faces et avance du nombre de cases indiqué par le dé.

Sur les cases aux couleurs des maisons, on lance les deux dés à dix faces et donne instantanément le produit des chiffres indiquées par les dés. Si la réponse est bonne, on reçoit un jeton.

Sur une case violette, on reçoit autant de jetons qu'il y a de joueurs si la réponse est bonne, mais on donne un jeton à chaque joueur en cas d'erreur.

Sur les cases avec un blason, on donne un jeton à chaque joueur de cette maison avant de lancer les dés à dix faces.

Le gagnant est celui qui aura le plus de jetons à la fin de la partie.



La course des 4 maisons

