



La ronde des Nombres

Règles du jeu

Matériel :

- 1 pion et 1 lot de 4 dés de décomposition par joueur
- 1 dé à 6 faces
- 1 ardoise par joueur
- le plateau et les cartes de 4 couleurs



But du jeu :

Etre le premier à faire le tour de la ronde.

Déroulement :

1. Les pions de chaque joueur sont placés sur la case quadrillée (c'est la case départ et arrivée. C'est une case jaune donc on commencera toujours par une action jaune.)
2. Le joueur le plus jeune commence : il est le meneur. Les joueurs arbitrent les conflits eux-mêmes. En cas de doute, on peut consulter l'enseignante.
3. Selon la couleur de la case, les joueurs font :

Le meneur lance le dé à 6 faces. Il pioche le nombre de cartes jaunes indiqués par le dé. Tous les joueurs cherchent le plus grand nombre qu'on peut écrire avec les chiffres indiqués sur ces cartes. Le premier joueur à écrire le plus grand nombre en chiffres et en lettres sur son ardoise avance son pion d'une case.	Le meneur tire une carte. Il la pose au centre de la ronde. Les joueurs doivent écrire sur leur ardoise le nombre en chiffres (en respectant les espaces) et en lettres. Le premier joueur à y parvenir sans erreur avance son pion d'une case.	Le meneur pioche une carte. Il la lit à voix haute et les joueurs réalisent le défi décrit. Le joueur qui gagne le défi avance son pion d'une case.	Le meneur tire une carte. Il la pose au centre de la ronde. Les joueurs doivent écrire sur leur ardoise ce qui est demandé par la carte. Le premier joueur à y parvenir sans erreur avance son pion d'une case.

4. Le joueur à gauche du meneur devient à son tour le meneur.
5. Le jeu s'arrête quand l'un des joueurs revient sur la case quadrillée : c'est le vainqueur.

