

Les règles du jeu



La règle de jeu comporte plusieurs éléments :

L'introduction : l'auteur raconte l'histoire dans lequel se déroule le jeu : détails historiques, présentation de personnages, début d'une aventure...

La durée d'une partie, l'âge et le nombre de joueurs, le matériel.

Le but permet aux joueurs de savoir ce qu'ils devront faire pour gagner.

La préparation présente Elle décrit de façon détaillée la mise en place du matériel et donne des indications sur les types de cartes ou de personnages

Le déroulement décrit les différentes phases du jeu. Il est généralement composé d'illustrations et d'exemples.

La fin explique les conditions pour gagner, la manière de compter les points,...

D'autres éléments peuvent compléter une règle : des variantes de jeu, des conseils stratégiques, des explications détaillées de certaines cartes ou de certains « pouvoirs » liés à des personnages.

Je respecte les consignes d'écriture suivantes :

- Le **titre** du jeu est en relation avec le sujet abordé
- Mon texte présente **plusieurs parties** :
 - La durée d'une partie, l'âge et le nombre de joueurs.
 - Le matériel nécessaire est annoncé
 - le but
 - la préparation
 - le déroulement
 - la fin
- Si on applique la règle, on peut réussir à jouer du début à la fin
 - Les règles s'enchaînent correctement.
 - Les règles ne se contredisent pas.
 - la phase de déroulement est complète et permet de terminer la partie

La forme de mon texte est correcte

- Mes phrases sont correctes
- Mes verbes sont à l'impératif ou à l'infinitif
- La mise en page de ma règle est correcte : titre en évidence, paragraphes bien identifiés
- Le vocabulaire est précis

Mon texte n'a pas trop de fautes.

- L'orthographe est correcte
- La ponctuation est respectée

F Règle du jeu

little COOPERATION

2 1/2 à 5 ans 2 à 4 joueurs 10 min.

Sur la banquise, 4 petits animaux tentent de regagner leur igloo. Attention car le pont de glace menace de s'écrouler.

Un jeu qui se joue en coopération pour apprendre à jouer et à gagner tous ensemble.

Contenu :

4 animaux, 3 plateaux de jeu (1 plateau de départ « pêche », 1 pont de glace, 1 plateau d'arrivée « igloo »), 6 piliers en bois (piliers du pont), 1 dé

Préparation :

Les 3 plateaux sont placés au centre de la table : le pont entre les deux plateaux banquise est posé sur les 6 piliers en bois.

Les 4 animaux sont placés sur le plateau de départ à côté du trou de pêche.

Déroulement du jeu :

À chaque tour de jeu, les joueurs peuvent avancer l'animal de leur choix.

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.



Le plus jeune joueur lance le dé.

- **face pont** : le joueur peut avancer l'animal de son choix de la banquise pêche vers le pont
- **face igloo** : le joueur peut avancer l'animal de son choix du pont vers la banquise igloo
- **face glaçon** : la banquise fond ... Il faut ôter un des piliers du pont

Qui gagne ?

Les joueurs gagnent ou perdent ensemble.

Les joueurs gagnent s'ils ont amené tous les animaux sur la banquise igloo avant que le pont ne s'écroule.

En revanche, si le pont s'écroule avant que tous les animaux soient sur la banquise igloo, tous les joueurs ont perdu la partie.

