

Leeftijd: 2 ½ tot 5 jaar

2 tot 4 spelers

Duur van het spelletje: 10 min.

Inhoud:

4 dieren

6 borden met elk 5 vakken

1 dobbelsteen (1 zijde met een bij, 1 zijde met een bloem en 4 zijden met gekleurde stippen)

15 fiches

Voorbereiding:

De vijf borden worden naast elkaar geplaatst zodat ze een route vormen.

Elke speler pakt een dier en plaatst het vóór het eerste bord.



Finish

Verloop van het spel:

Er wordt met de klok mee gespeeld. De jongste speler gooit de dobbelsteen.

Meerdere mogelijkheden:

- **hij gooit een zijde met een gekleurde stip:** de speler pakt zijn dier en zet het op het eerstvolgende vak dat dezelfde kleur heeft als de dobbelsteen aangeeft. (Als het vakje al bezet is, gaat hij door tot het eerstvolgende lege vakje met de kleur die de dobbelsteen aangeeft.)
- **hij gooit de zijde met de bloem:** de speler pakt zijn dier en zet het op het eerstvolgende vak dat dezelfde kleur heeft als het vak waarop hij stond.
- **hij gooit de zijde met de bij:** de speler pakt zijn dier en zet het terug op het vorige vak dat dezelfde kleur heeft als het vak waarop hij stond.

De speler die als eerste het laatste vak bereikt (het veelkleurige vak), wint een fiche.

Voorbeeld: *Het dier staat op een geel vak. De speler gooit met de dobbelsteen de zijde met de bij. Dan moet hij zijn dier pakken en het terugzetten op het gele vak dat zich vóór het vak bevindt waarop hij stond.*

N.B.: *De speler slaat zijn beurt over als hij met de dobbelsteen een bij of een bloem gooit en hij zijn dier niet kan verplaatsen (ofwel omdat hij nog niet begonnen is met het parcours ofwel omdat hij niet terug kan naar een vakje van dezelfde kleur als waarop hij stond).*

Wie wint?

De speler die als eerste drie fiches in zijn bezit heeft, wint het spelletje.



(F) Règle du jeu

littleCIRCUIT

Age : de 2 ½ à 5 ans

2 à 4 joueurs

Durée : 10 mn

Contenu :

4 animaux

6 cartes constituées de chacune 5 cases

1 dé (1 face abeille, 1 face fleur, 4 faces pastilles de couleurs)

15 jetons

Préparation :

Les 6 cartes parcours sont mises les unes à côté des autres afin de constituer un parcours.

Chaque joueur prend un animal et le pose devant la 1^{ère} carte.



Déroulement du jeu :

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur lance le dé.

Plusieurs possibilités :

- **il tombe sur une face de couleur :** Le joueur prend son animal et le pose sur la 1^{ère} case suivante de la couleur annoncée par le dé.
(si la case est déjà prise, il avance jusqu'à la prochaine case de la couleur indiquée par le dé qui soit inoccupée.)
- **il tombe sur la face « fleur » :** le joueur prend son animal et l'avance jusqu'à la prochaine case portant la même couleur que celle sur laquelle il était arrêté.
- **il tombe sur la face « abeille » :** le joueur prend son animal et le recule jusqu'à la case précédente portant la même couleur que celle sur laquelle il était arrêté.

Le premier joueur à se poser sur la case multicolore de l'arrivée gagne 1 jeton.

Ex : L'animal se trouve sur une case jaune. Le joueur lance le dé et tombe sur l'abeille. Il doit alors prendre son animal et le faire reculer jusqu'à la case jaune précédent celle sur laquelle il se trouvait.

NB : Si le dé indique la face abeille ou la face fleur et que le joueur est dans l'impossibilité de bouger son animal (soit parce qu'il est encore en dehors du parcours, soit parce qu'il ne peut pas reculer sur une case de la même couleur que celle sur laquelle il se trouvait), alors le joueur passe son tour.

Qui gagne ?

Le joueur ayant réuni le premier 3 jetons emporte la partie.

