

TOUR A EMPILER (règle reconstituée) **ZEBRA** s.d.

Jeu pour 1 à 4 joueurs à partir de 4 ans

Contenu

3 x 15 poutres en bois (3 couleurs différentes)

1 dé avec 2 x les mêmes couleurs

La règle de jeu

Préparatifs

On construit une tour avec les poutres, sans tenir compte des couleurs.

Le jeu

Le plus jeune lance le dé.

Avec les doigts d'une seule main, il doit enlever une poutre de la couleur du dé.

S'il réussit, il garde la poutre.

S'il fait tomber la poutre, il ne se passe rien.

Si tout s'écroule, le jeu est terminé : on compte les poutres de chaque joueur : celui qui en a le plus est le gagnant.

Suggestions de variantes

(se mettre d'accord au départ)

Pouvoir utiliser l'autre main

Pouvoir changer de poutre à retirer.

A la construction, mettre les 3 couleurs à chaque étage.

Construire la tour (sans dé)

Possible aussi de varier les consignes en fonction de l'âge du joueur.