

# JEU VEDETTE

## Nomade



3+  
ANS



15  
MIN



2-8  
JOUEURS

### But du jeu

Gagner la course en construisant une route avec les différents moyens de transport.

### Bénéfice

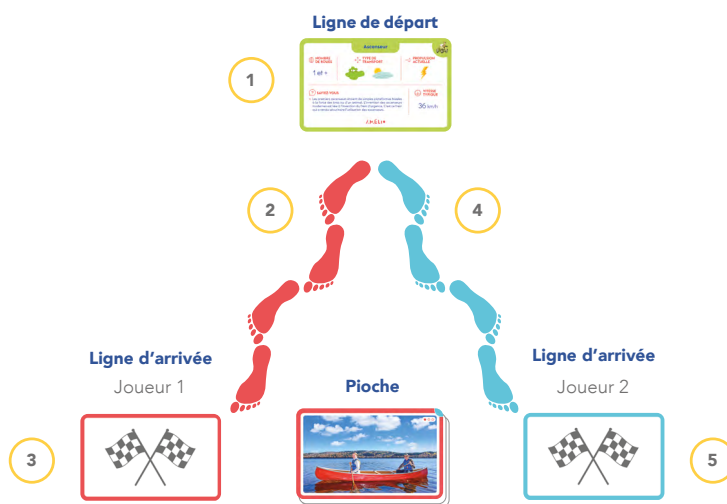
Savoir comparer et différencier des éléments.

### Préparer le jeu

- Sélectionner les cartes « Moyen de transport » (contour rouge, sans les intrus). Mélanger les cartes et en faire une pioche (photo visible).
- Sélectionner les cartes « Drapeau » et les mettre de côté.
- Suivre les étapes d'installation :

- 1 Piocher 1 carte « Moyen de transport » et la déposer au sol\* (photo cachée); elle sera votre ligne de départ.

- 2 Calculer une distance de 4 pas en diagonale vers la droite à partir de la ligne de départ (varier la distance au besoin).
- 3 Déposer 1 carte « Drapeau » au sol afin d'indiquer la ligne d'arrivée du 1<sup>er</sup> joueur (ou équipe).
- 4 Calculer une distance de 4 pas en diagonale vers la gauche à partir de la ligne de départ.
- 5 Déposer 1 carte « Drapeau » au sol afin d'indiquer la ligne d'arrivée du 2<sup>e</sup> joueur (ou équipe).



À 4 joueurs (ou équipes), créer des lignes d'arrivée (3 et 4) vers l'arrière droite et vers l'arrière gauche à partir de la ligne de départ.

\* Jouer sur une table en cas de contrainte physique.

# Jouer

## > L'animateur doit :

- Attribuer au hasard une ligne d'arrivée à chaque joueur (ou équipe).
- Distribuer 3 cartes « Moyen de transport » à chaque joueur.
- Désigner le 1<sup>er</sup> joueur (le dernier à avoir fait du vélo), puis jouer dans le sens horaire.

## > À tour de rôle, chaque joueur doit :

- Trouver une carte de sa main qui a 1 ou 2 points communs avec la dernière carte en jeu, en choisissant uniquement parmi les catégories ci-contre.
- Nommer la carte « Moyen de transport » choisie (ex. : le cheval).



**NOMBRE DE ROUES**



**TYPE DE TRANSPORT**



**PROPULSION ACTUELLE**



**VITESSE TYPIQUE**

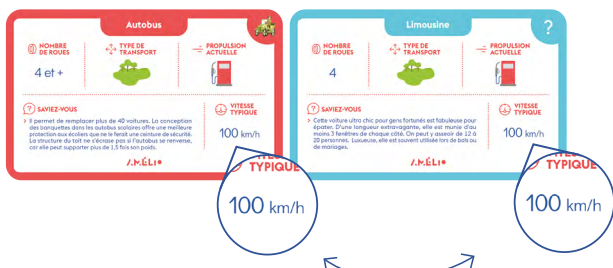


**PÉRIODE HISTORIQUE**



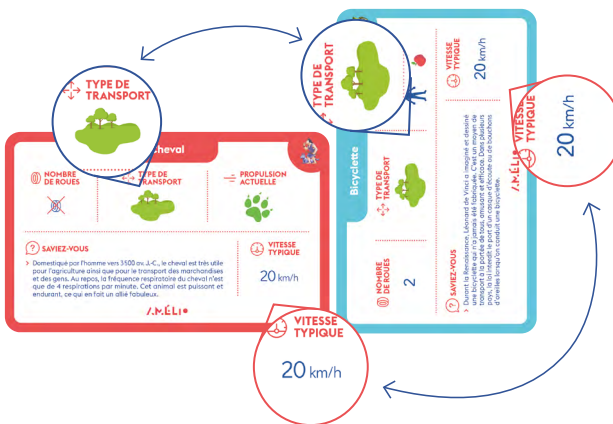
**1 point commun** = déposer la carte en ligne droite avec la précédente.

### 1 point commun



**2 points communs** = déposer (si vous le souhaitez) la carte à 90° vers la droite ou la gauche afin que la route change de direction, puis déposer une 2<sup>e</sup> carte en suivant les règles du jeu.

### 2 points communs



- Construire sa route, en direction de sa ligne d'arrivée, en déposant la carte choisie à la suite de la dernière en jeu selon les règles ci-contre (à gauche).
- Nommer le ou les points communs des 2 moyens de transport en jeu (ex. : l'autobus et la limousine sont des moyens de transport terrestre).
- Piocher une nouvelle carte et la mettre dans sa main.

#### > Si un joueur :

- Se trompe de nom ou de point commun, il doit reprendre sa carte et passer son tour.
- Ne trouve pas de point commun entre ses cartes et celle en jeu, il doit défausser 1 carte, en piochant 1 nouvelle, la jouer ou passer son tour.

#### > Le gagnant est le 1<sup>er</sup> joueur qui dépose 1 carte sur sa ligne d'arrivée.

- > Si la pioche est vide et qu'aucun joueur ne peut jouer une carte de sa main, le gagnant est celui qui est le plus proche de sa ligne d'arrivée.





## Pour augmenter le niveau de difficulté

### > OPTION A

Ajouter aux règles de base le **CODE des couleurs** (contour au verso). Jouer alors sur la route de vos adversaires afin de les ralentir ou de les bloquer.



**Bleu :** Carte neutre à déposer sur sa route et qui permet d'avancer en tout temps (sauf après une carte rouge).

**Jaune :** À déposer sur sa route. Le joueur suivant doit passer son tour.

**Rouge :** À déposer sur une route adverse. Cette carte oblige le joueur adverse à déposer 1 carte de « redémarrage » (carte verte) afin de poursuivre son parcours. Si le joueur adverse n'a pas de carte verte avec au moins 1 point commun avec la carte en jeu, il doit défausser une

carte, en piocher une nouvelle et passer son tour. Après avoir bloqué la route d'un adversaire avec une carte rouge, le joueur peut déposer une carte sur son propre chemin.

**Vert :** Carte de « redémarrage » à déposer obligatoirement sur sa route après une carte rouge. Elle permet d'avancer en tout temps.

### > OPTION B

Ajouter des consignes :

- 3 points communs = déposer une 3<sup>e</sup> carte lors de son tour de jeu.
- Les cartes « Intrus » agissent comme des jokers. Elles peuvent être déposées en tout temps et n'obligent pas la présence de points communs avec la carte précédente ou suivante.

### > OPTION C (pour adultes)

- Placer les cartes en main de façon à ce que seul le côté avec la photo soit visible pour le joueur. Puis, trouver des points

communs sans se référer au verso des cartes.

- Déposer la carte choisie sur sa route (photo visible).
- Faire l'autocorrection. S'il a fait une erreur, le joueur doit reprendre sa carte et passer son tour.
- Utiliser la pastille pour intégrer le code des couleurs à la partie.



- Les joueurs n'ont pas le droit de regarder le verso d'une carte déjà en jeu (sauf pour valider le pointage).



**Vidéo explicative en ligne**



**amelio.tv/bonus/moyens-de-transport**