

Règles du jeu

LES CRITÈRES DU TRI DU LINGE

But du jeu

Composer des lots homogènes en vue du chargement des machines

Nombre de joueurs

1 à 4 joueurs maximum

Le matériel

- Un plateau de jeu “parcours” avec un dé et un pion de couleur par élève.
- Un plateau de cartes.
- 4 machines à laver
- Cartes

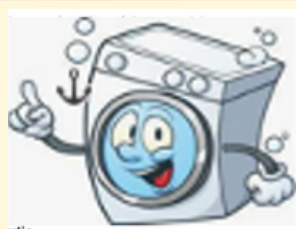
Installation du jeu

Placer équitablement les cartes sur les 4 couleurs du plateau cartes .

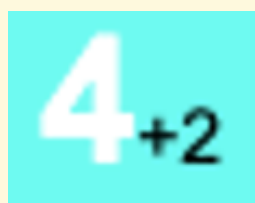
Déroulement de la partie

Pour commencer la partie, désigner le premier joueur à jouer. Ensuite dans le sens horaire, chaque joueur devra lancer à son tour le dé et avancer d'autant de cases que de chiffre indiqué sur le dé. Piocher la carte correspondante à la couleur de la case sur laquelle le joueur est tombé. Exemple : si le joueur tombe sur la case bleue, il pioche une carte sur la pile bleue. Le joueur dépose ensuite la carte dans la machine qui lui correspond. Dans le cas où le joueur choisirait la mauvaise machine, il replace la carte de manière aléatoire dans la pile .

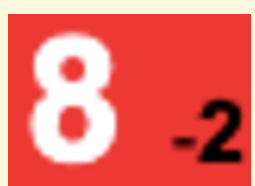
Les cases du plateau parcours



Permet de commencer le parcours et où le joueur pose son pion au début de la partie.



Permet d'avancer de 2 cases.



Oblige à reculer de 2 cases.



Pour atteindre la case arrivée (case 34), il faut obtenir avec le dé le nombre de cases exact sinon le joueur recule d'autant de cases excessives.

Fin du jeu

Le 1er joueur à arriver à la case 34 gagne.