

# Le chemin des étoiles

(Adaptation d'un jeu de l'oie)

## Préparation du matériel :

- Découper **les grandes images** pour former un plateau de jeu, composé des 5 morceaux numérotés à **placer dans l'ordre**.

- **Prévoir un dé**

Chaque joueur devra avoir :

- **un jeu de cartes " tête de Watson"** (à découper), dispersées devant le joueur

- **une planchette pour les poser** (au fur et à mesure du jeu) *Imprimer donc les deux premières pages et les dupliquer si plus de 3 joueurs.*

- **un pion**

## **Règles du jeu :**

### **Wilson est de plus en plus fatigué, emmène le vers le sommeil !**

Le but du jeu est d'arriver en premier à la **case rouge "A" d'arrivée**, au *sommeil*, en traversant les mondes (morceaux de plateaux) pour récolter les cartes "têtes de Wilson", à placer sur sa bande, dans l'ordre de l'état de fatigue de Wilson.

Chaque joueur place son pion sur la **case verte foncé "D" de Départ** du plateau, lance le dé à son tour et avance son pion du nombre de cases correspondantes. Puis c'est au joueur suivant de jouer.

A chaque fois qu'un joueur arrive jusqu'à **une case orange**, en fin de chaque morceau de plateau, il gagne la carte "tête de wilson" correspondante, à placer sur sa planchette.

### **Au choix pour parvenir à la tête de Wilson (à déterminer en début de jeu) :**

- *On peut choisir de devoir arriver **pile** sur la dernière case de chaque monde (comme à la fin du jeu de l'oie, en faisant reculer son pion)*

- *soit il faut que le dé donne un nombre suffisant pour arriver à la case orange, et on "perd" ceux en plus.*

Dans tous les cas, une fois la carte "tête de Wilson" gagnée, le joueur place son pion sur la **première case verte** du plateau suivant et relancera le dé au prochain tour.

## **Variables :**

Donner des pénalités/ avantages selon les cases colorées

Exemple : case grise : passer son tour, recule de 2 cases ou retour au départ du monde

**case jaune** : rejouer ou avance de 2 cases