

Jeu AMAP et saisons

(cycle 3)

But du jeu

Remplir son panier en fonction de la liste donnée suivant la saison en début de jeu, avant la constitution du puzzle « Catastrophes ».

L'ensemble des joueurs gagne si tous les paniers sont remplis avant que le puzzle ne soit complété, et perd si le puzzle est complété avant que tous les paniers ne soient « pleins ».

Joueurs

A partir de 8 ans. 4 à 8 joueurs. Au-delà de 4 joueurs, constituer des équipes de 2 joueurs.

Temps de jeu

20 à 40 minutes.

Matériel

- 1 dé ordinaire
- Le plateau de jeu avec Ferme – Potager – Verger – Epices et aromates.
- Cartes produits et cartes questions.
- Un support de puzzle noir et blanc, un puzzle correspondant.

Équipes

Les équipes sont déterminées par saison : Hiver, Printemps, Été, Automne. Pour déterminer lors de passage et la saison, un tirage au sort sera effectué et un ordre « hiérarchique » de lancement du dès les départagera.

Déroulement

Début :

- Les joueurs placent tous leur pion sur la case départ.
- La première équipe lance le dé.
- Si elle tombe sur une case Ferme, potager, plantes aromatiques ou verger, elle prend un produit correspondant.
- Si elle tombe sur une case puzzle, elle complète le puzzle catastrophe avec une pièce de couleur.
- Si elle tombe sur une case échange, elle échange une carte avec une autre équipe afin de compléter leurs paniers respectifs.
- Si elle tombe sur une case question, une autre équipe lui pose la question et elle doit répondre. Si c'est juste, elle prend un produit de son choix. Sinon, l'équipe suivante lance le dé.

A la fin du jeu :

Lorsqu'un joueur a fini de remplir son panier, il continue de lancer le dé, mais n'agit que si il tombe sur une case question, la face question ou la face puzzle. En cas de bonne réponse, il peut piocher dans n'importe quel lieu une carte et la donner au joueur qui en a besoin.

