

4

Défoul'trak

Activité de la ludothèque du Parc

MATÉRIEL (PAR ENFANT)

- 2 dés à 6 couleurs à fabriquer : ciseaux, colle et scotch pour consolider / Patrons fournis
 - 6 crayons de couleurs (les mêmes couleurs que celles utilisées pour les dés)
 - 1 grille recto/verso (pour 2 parties), fournie
- Possibilité de fabriquer le dé en amont. Possibilité de faire un seul jeu de dé et de nommer un lanceur de dé pour toute la classe.**

IDÉE ET BUT DU JEU

Lancez les dés et notez les couleurs obtenues dans votre grille pour marquer le plus possible de points. Pour gagner, il faudra garder un œil sur toutes les lignes et toutes les colonnes. Détrak est un jeu où tous les joueurs jouent en même temps. Le hasard des dés ne fera pas les bons choix à votre place !

Possibilité de faire des équipes, il suffira d'additionner le score de chaque membre.

MISE EN PLACE

Chaque joueur dispose ses dés, ses 6 crayons de couleur et sa grille devant lui. Chaque joueur note une des six couleurs possibles dans la case en haut à gauche. Veiller à ce que chacun choisisse une couleur différente (si vous avez un groupe de 6 enfants ou moins).

Possibilité de jouer à l'extérieur prévoir un support dur à installer sous la grille.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le jeu se déroule en 12 tours. Au début de chaque tour, un joueur lance ses deux dés et annonce le résultat. Chaque joueur doit alors reporter ces deux couleurs sur sa feuille de score (attention la dernière case de chaque ligne et de chaque colonne est réservée au décompte des points). Un autre joueur lance les dés le 2^{ème} tour...

Possibilité (pour aide mémoire) que tous les joueurs placent leurs dés comme énoncé, avant de colorier leur grille.

Important : les couleurs des 2 dés doivent être notées sur des cases libres et adjacentes (horizontalement ou verticalement). En revanche, il n'est pas obligatoire de noter le résultat à côté des résultats précédents.

Conseil : il est impossible de ne noter qu'une seule des deux couleurs sur sa fiche. Pour éviter que la partie d'un joueur ne s'arrête prématurément, il doit faire bien attention à éviter d'isoler des cases.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque toutes les cases des feuilles de score des joueurs sont remplies, ou s'il ne reste plus que des cases isolées.

Score final

Chaque joueur calcule alors le résultat de ses 5 lignes et de ses 5 colonnes :

- 2 couleurs identiques adjacentes rapportent 2 points.
- 3 couleurs identiques adjacentes rapportent 3 points.
- 4 couleurs identiques adjacentes rapportent 8 points.
- 5 couleurs identiques adjacentes rapportent 10 points.

Important : seules les couleurs identiques adjacentes permettent de marquer des points. Les scores des lignes sont notés dans les cases de la colonne de droite et ceux des colonnes dans les cases de la ligne du bas. Le total des points est ensuite noté dans la case dans le coin en bas à droite. Le joueur qui cumule le plus de points remporte la partie.

Exemple de score

					4
					2
					2
					0
					0
2	3	5	2	8	28

Exemple de score :

					4	
					2	
					2	
					4	
					3	
4	8	-5	2	-5	3	24

RENDRE LE JEU PLUS COMPLEXE

Deux nouvelles règles s'ajoutent aux règles de base :

A. Au moment du calcul des scores, les joueurs comptent également les combinaisons de la diagonale (cases aux contours plus marquées). Les points de cette diagonale sont doublés en les notant dans les deux cases des extrémités de la diagonale, en bas à gauche et en haut à droite.

B. Chaque ligne ou colonne qui ne rapporte aucun point fait perdre 5 points à son propriétaire.

