

STIP STOP



VON
DE
DI

RASAU

Stip




Stop

But du jeu

2 à 4 joueurs empruntent un parcours qui les mène de l'école à la maison. Il s'agit d'obtenir le plus de points possible en répondant à un certain nombre de questions et en choisissant bien son itinéraire. Le gagnant n'est pas celui qui est le premier à la maison, mais celui qui a réussi à récolter le plus de points en chemin.

Comment obtenir des points

Celui qui arrive en premier chez lui a 4 points, le deuxième 3, le troisième 2 et le quatrième 1 point.

Celui qui répond juste aux questions des cartes "question" , "signal"  et "qu'est-ce qui cloche ici"  gagne 1 point.

Le joueur à gauche lit la question. Si celui qui est censé répondre ne peut le faire, les autres joueurs, l'un après l'autre, peuvent essayer de gagner ce point (sauf celui qui a posé la question!).

JOKER



Le **joker** apporte toujours un point.

Sur les cartes "action"  il est indiqué si l'on gagne ou perd 1 point.

Règles spéciales

Pour commencer, chacun choisit une couleur. Si deux ou plusieurs joueurs veulent la même couleur, on départage au dé.



Début: le joueur qui a le plus grand nombre de points au dé commence. Le jeu débute à l'école. Avec un 6, on peut se mettre sur sa case de départ.

A B C D

Il faut s'arrêter sur la case "**Stop**". Les points en surnombre tombent.



On ne peut franchir le passage pour piétons qu'avec un 5 ou un 6. Le passage pour piétons vaut 4 cases! Si, après 3 essais, on n'est toujours pas arrivé à le passer, on peut se mettre sur la première case de l'autre côté de la route.



On ne peut pas rester sur les cases "**interdiction de s'arrêter**". On s'arrêtera une case avant, sans tenir compte du signe qui figure sur cette case.



Le joueur peut faire des détours ou même reculer.



Si le premier joueur se rapproche de la maison, c'est-à-dire se trouve sur les dernières 6 ou 7 cases, tous les autres joueurs doivent aller à la maison sans faire de détour ni reculer.

Pour entrer dans la maison, chaque joueur doit jouer le nombre de points correspondant aux cases manquantes.