

# LA FETE DU 100<sup>ème</sup> JOUR

## MATÉRIEL :

- 1 plateau de jeu
- 10 cartes avec 10 ballons
- 100 ballons (20 bleus, 20 verts, 20 orange, 20 rouges et 20 jaunes) à poser sur les cartes.
- 36 cartes nombres
- 1 pion par joueur
- 1 dé (recouvrir la face du 6 avec une gommette noire)

## BUT DU JEU

C'est la fête du 100<sup>ème</sup> jour et il faut réussir à décorer la classe avec les 100 ballons... mais le temps est limité et il faut faire vite !

Pour gagner, les joueurs vont devoir recouvrir les 10 ballons des 10 cartes (soit 100 ballons) avec les ballons bleus, verts, orange, rouges et jaunes et ce, avant que l'aiguille de l'horloge atteigne le nombre 12.

## COMMENT JOUER ?

Installer le plateau de jeu au centre de la table et poser les 10 cartes ballons tout autour du plateau. Poser la pile de cartes nombres faces cachées et les ballons de couleur à proximité. L'aiguille de l'horloge sur le plateau de jeu est positionnée sur le 12.

Chaque joueur pose son pion sur le fanion de son choix sur le plateau de jeu. Le joueur le plus jeune commence et lance le dé et avance son pion sur les cases du plateau (fanions). La couleur de la case sur laquelle il se trouve indique la couleur des ballons qu'il va obtenir. Il pioche ensuite une carte nombre pour savoir combien de ballons il va poser. Ainsi, s'il tombe sur une case verte et pioche une carte indiquant 4, le joueur peut poser 4 ballons verts sur les ballons verts des cartes de 10 ballons.

Si le dé tombe sur la gommette noire, le joueur avance l'aiguille de l'horloge d'une heure.

Si le joueur arrive sur une case violette, il peut soit reculer l'aiguille de l'horloge d'une case, soit choisir et combiner les couleurs de ballons qu'il va poser.

Le sens de jeu se fait dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si tous les ballons d'une couleur sont déjà posés et qu'un joueur tombe à nouveau sur cette couleur, il passe le dé au joueur suivant sans rien faire.

La partie se termine lorsque les 100 ballons sont posés (la partie est gagnée !) ou lorsque l'aiguille de l'horloge atteint le 12 (la partie est perdue !).