

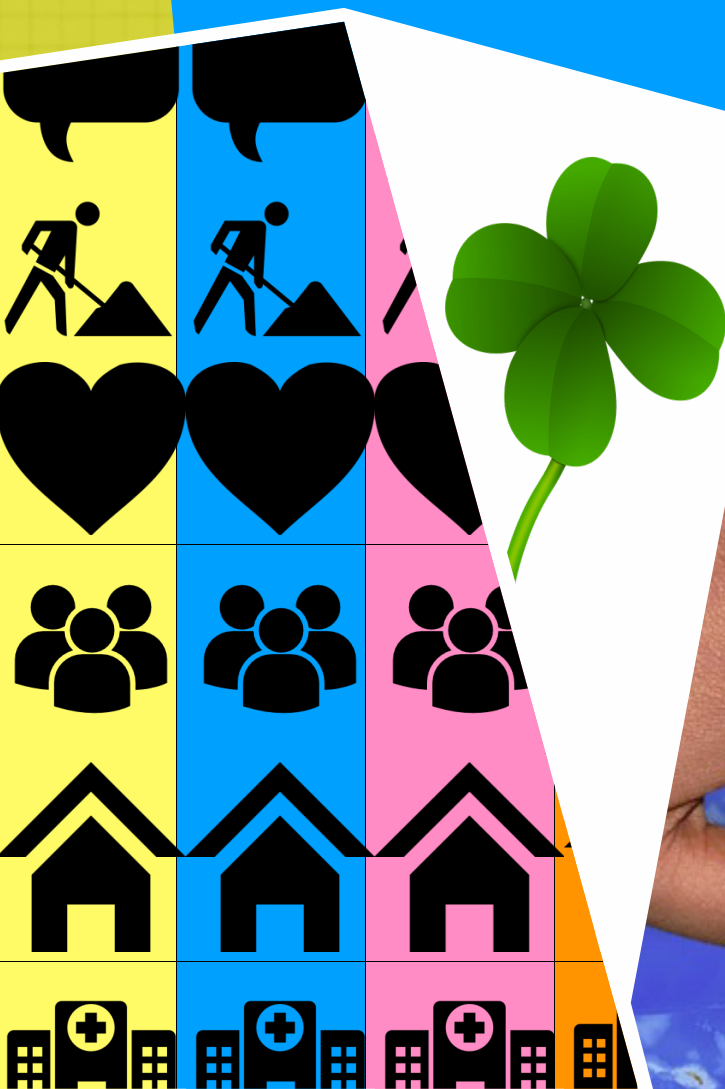
Integration Poker

T'intégreras-tu avec succès ?

2 - 6

8+

10 - 15 min



Jeu réalisé par des élèves
du Lycée Classique d'Echternach (Luxembourg),
de Gymnasium Carolinum de Neustrelitz (Allemagne),
et le Collège Notre-Dame de Bonne-Espérance d'Estinnes (Belgique).

ERAMUS +



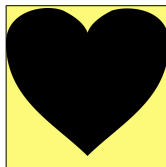
Integration Poker

Votre pays est gouverné par la guerre et la violence. Puisque la vie est sans espoir, vous décidez de quitter votre pays et de fuir ailleurs. Arrivé dans votre nouvelle maison, cependant, il y a encore quelques problèmes. Vous ne connaissez personne, vous ne parlez pas la langue, vous n'avez pas votre propre logement ou un travail, et du long voyage, vous êtes également très blessé. Par conséquent, vous essayez d'améliorer toutes les valeurs dans votre vie aussi bien que possible. Ceux qui réussissent le mieux sont considérés comme intégrés avec succès.



Matériel pour jouer

- 1 PLATEAU DE JEU (ANNEXE 1)
- 5 DÉS À BRICOLER (ANNEXE 2)
- 30 JETONS DE 6 SYMBOLES DIFFÉRENTS (ANNEXE 3)





But du jeu

Couplez autant de symboles identiques que possible pour marquer le plus de points. Dans chaque tour, vous pouvez rouler jusqu'à trois fois. Plus le nombre de dés est élevé, plus vous obtenez de points !

Configuration du jeu

1) Coupez les 30 jetons et Coupez les modèles des 5 dés et les assembler.

Note: les dés et les jetons de jeu peuvent également être collés sur du bois pour rendre les matériaux de jeu plus résistants.

2) Chaque joueur sélectionne une couleur et reçoit les 6 jetons de jeu dans la couleur choisie.

S'il y a seulement 2 joueurs qui jouent, il est possible de choisir 2 couleurs différentes par joueur. Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord concernant la couleur, le plus jeune joueur commence à choisir une couleur après le deuxième plus jeune etc. ...

3) Donnez les 5 dés au plus jeune joueur et placez le plateau de jeu au centre de la table.





Déroulement du jeu

C'est parti ! :

Le plus jeune joueur commence.

Puis c'est le tour de son voisin de gauche. Le jeu est joué jusqu'à ce qu'aucun joueur n'ait de jeton.

Lancer les dés :

Sur votre premier lancer, lancer les 5 dés. Avez-vous roulé un symbole plus souvent? Ensuite, mettez ces cubes de côté. Maintenant vous pouvez arrêter et marquer des points ou continuer à mourir, en espérant que vous obtiendrez encore plus de points.


Sur votre deuxième et troisième portée, vous pouvez continuer à lancer les dés restants ou lancer tous les dés à nouveau. Vous pouvez toujours redéfinir le symbole que vous voulez lancer.

Après votre deuxième portée, vous pouvez marquer. Mais si vous décidez de rouler une troisième fois, n'oubliez pas que votre troisième portée est définitive! Parce que vos points comptent et c'est le tour du joueur suivant.

Note: Pour chaque tour, vous ne pouvez marquer qu' un seul et même symbole (sur le tour suivant avec un symbole différent, etc.)

Compter les points :

Si vous avez décidé de ne plus rouler de dés ou si votre troisième et dernier jet est terminé, vous devez compter vos points pour ce tour. Essayez de toujours marquer le symbole que vous avez le plus



souvent lancé dans un tour, et placez cette puce de jeu de symboles sur la case appropriée (la ligne et le numéro doivent correspondre) sur le plateau.

Où placer ses jetons ? :

Une fois que vous avez placé une puce de jeu sur le plateau de jeu, **il NE PEUT PLUS ÊTRE RETIRÉ! UNE SEULE PUCE PEUT ÊTRE PLACÉE SUR UNE CASE.** Si vous obtenez un symbole dans le numéro déjà occupé par un autre joueur, placez votre jeton de jeu sur le champ LIBRE précédent (sur le côté gauche de l'espace déjà occupé) dans cette rangée de symboles.

Zéro point ! :

Si vous obtenez seulement les symboles que vous avez déjà sur votre troisième jet, vous devez entrer un zéro pour ce tour. Placez l'un de vos jetons de symboles restants directement sur une icône correspondante sur le plateau de jeu.

Exemple :

Lors du dernier tour, vous n'avez qu'une seule puce de jeu en famille. Vous obtenez un symbole différent, mais pas un seul symbole de famille. Vous devez donc placer votre jeton de jeu familial sur l'icône de la famille sur le plateau de jeu.

Important :

Deux joueurs ou plus peuvent placer leurs jetons sur la même case d'icône sur le plateau, où vous obtenez 0 point.



Fin du jeu

Après que tous les tours ont été joués et marqués sur le tableau, les joueurs additionnent les colonnes qui sont au-dessus de leurs espaces occupés respectifs.

Le joueur avec le meilleur score a gagné!

Regardez comment vous êtes maintenant intégré dans le nouveau pays :

0-4 points à peine intégré

5-9 points partiellement intégré 10-14 points: bien intégré

15-24 points très bien intégré 25-30 points: entièrement intégré (table pour une couleur par joueur)

MATCH NUL :

Si c'est un match nul, les plusieurs joueurs ayant marqué le même nombre de points, reprennent les 5 dés. Ils se mettent d'accord sur un symbole qui devra être «retourné» le plus avec les dés. Chaque joueur lance les dés. Le joueur qui aura obtenu le plus de symboles choisi préalablement gagne! (Si un nul se produit à nouveau, le processus est répété!).



	1	2	3	4	5
