

# SAUT' CRÊPES.

Jeu de plateau et d'adresse.

2 à 4 joueurs.

5 à 99 ans.

Durée : environ 20 minutes.

Enfilez vos tabliers de cuisine et réunissez les différents ingrédients de la pâte à crêpe .

Soyez le plus rapide et le plus adroit pour faire sauter un maximum de crêpes et remportez la partie.

## MATERIEL:

Un plateau de jeu

4 pions de couleur, 1 dé, 1 sablier, 1 boîte de pions (60)

1 poêle, 1 crêpe

12 cartes ingrédients double face.

## PREPARATION:

Ouvrez le plateau de jeu au centre de la table.

Chaque joueur choisit un pion de couleur et le place sur le cercle de couleur correspondant au centre du plateau



Chaque joueur reçoit 3 cartes ingrédients de la couleur de son pion.

Une carte 'ŒUF'

Une carte 'FARINE'

Une carte 'LAIT'.

Les 3 cartes sont placées devant lui comme indiqué.



## DEROULEMENT DU JEU:

Le joueur le plus jeune commence la partie et jette le dé . Il avance son pion en commençant par la case dans l'angle correspondant à son cercle de couleur, puis se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre.



Une fois sur la case le joueur effectue l'action indiquée par le dessin.

NB: Plusieurs pions pourront se retrouver sur une même case.



Retournez la carte 'ŒUF'



Retournez la carte 'FARINE'



Retournez la carte 'LAIT'



Retournez une carte ingrédient au choix.

Le joueur termine son tour.

## FAITES SAUTER LES CRÊPES.

Le joueur doit faire apparaître la combinaison suivante pour pouvoir faire sauter les crêpes.



Il crie ' **CRÊPE**'

Il prend la poêle avec la crêpe à l'intérieur, le sablier sera retourné et le joueur doit faire le maximum de crêpes avant la fin du temps d'un  $\frac{1}{2}$  sablier (env 15s) .

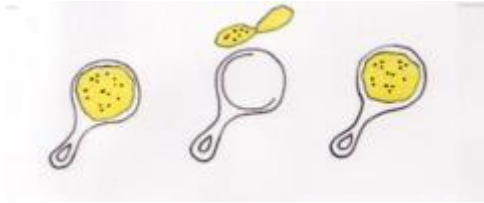
Le joueur reçoit alors un **jeton** par crêpe effectuée et replace les cartes ingrédients comme au démarrage de la partie.

Le joueur termine son tour

### REMARQUE:

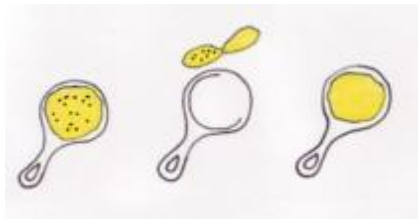
Pour être validée une crêpe doit faire au moins un tour en l'air et retomber sur la **même face que celle au départ du mouvement**. Elle doit être centrée et bien à plat dans la poêle.

### Cas n°1:



= Crêpe validée.

### Cas n°2:



= Crêpe non validée.

### Cas n°3:



= Crêpe validée.

### Cas n°4:



= Crêpe non validée

## CASES SPECIALES:



La case '**poêle**' permet de prendre la poêle, de retourner le sablier et de faire sauter les crêpes **directement** ( sans avoir besoin d'avoir les 3 cartes ingrédients retournées).

A la fin du temps le joueur reçoit un jeton par crêpe effectuée, **il ne remet pas** ses cartes ingrédients en position de départ si certaines ont déjà été retournées.

Le joueur termine son tour.



Si un joueur tombe sur la case '**miam crêpe**', il **relance** le dé et perd autant de jetons crêpes que le nombre indiqué par le dé.

Le joueur termine son tour.



Si un joueur tombe sur la case '**diablotin**', il choisit un adversaire. Parmi les cartes ingrédients déjà retournées de celui-ci, il en remet une (au choix) en position de départ (recto).

Le joueur termine son tour.

### **REMARQUE:**

Si un joueur ne peut réaliser l'action demandée, il termine son tour ainsi (il ne rejoue pas) et on passe au joueur suivant.

**Le gagnant** est le premier qui réussit à faire **15 crêpes**

**Variantes de jeu (en fonction de l'age et du nombre de participants):**

**Pour les plus jeunes** la crêpe devra faire **au moins un  $\frac{1}{2}$**  tour pour être validée quelque soit la face sur laquelle elle retombe.

Tous les cas de figures (1,2,3 et 4) illustrés ci-dessus valident la crêpe.

**Le temps** pour faire sauter les crêpes peut être modifié (on passe à 1 sablier entier).

**Le nombre de crêpes** pour gagner peut être modifié (en l'augmentant ou le diminuant).

**Sur la case 'miam crêpe'** ,le nombre de jetons perdus peut être choisi arbitrairement en début de partie ( 1,2,3...) sans avoir besoin de lancer le dés.

**Quand des parties** mélangent des joueurs d'âge très différents ,les plus jeunes joueront avec certaines variantes alors que les plus âgés s'en tiendront aux règles de base.

**BONNE PARTIE !!!!**

De JUMEL Pascal,avec l'aide de Karine, Paul, et Antoine,

7 place sainte Cécile 81000 ALBI (05 63 54 87 20).

Email: [jumel.p@free.fr](mailto:jumel.p@free.fr)

