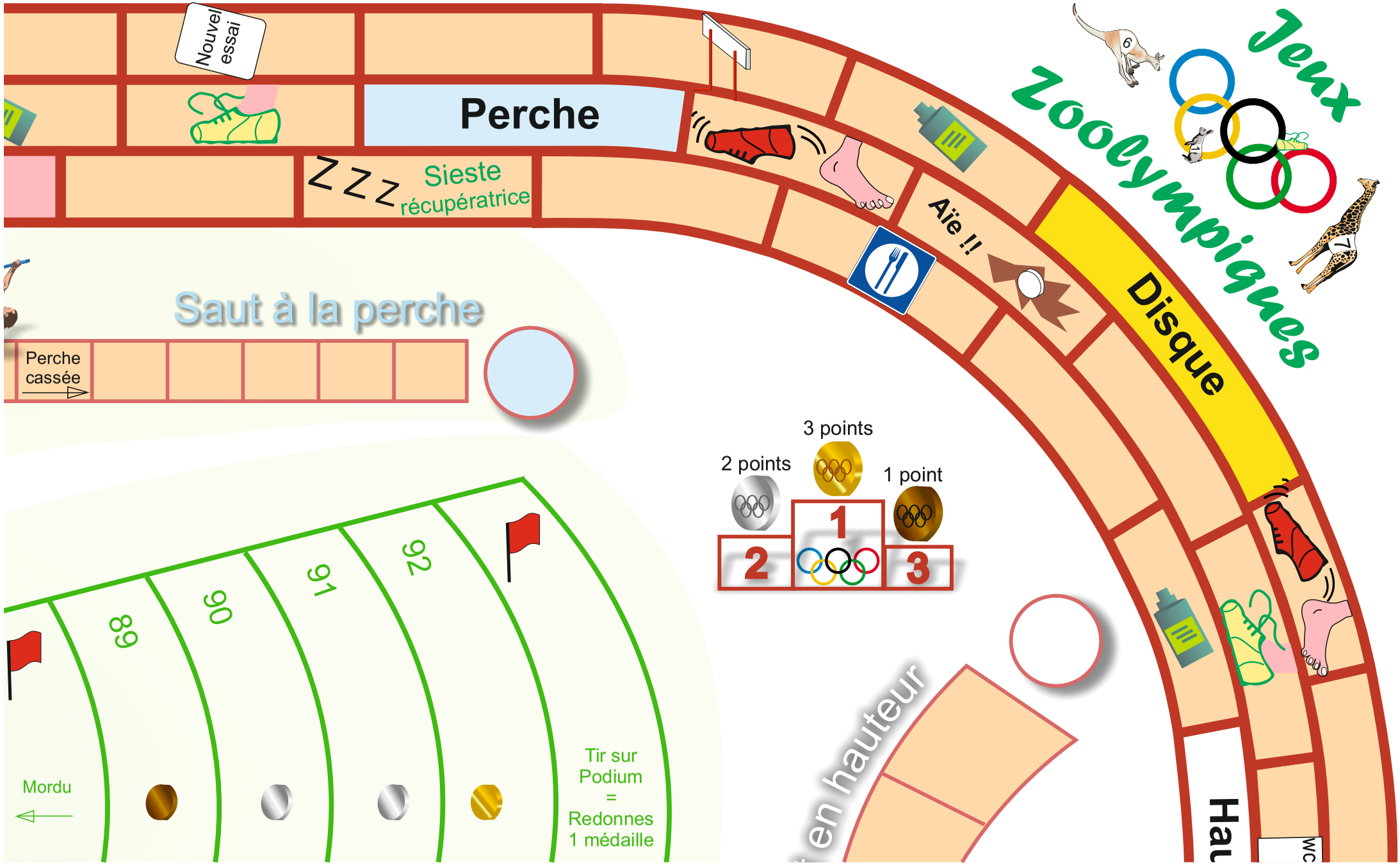
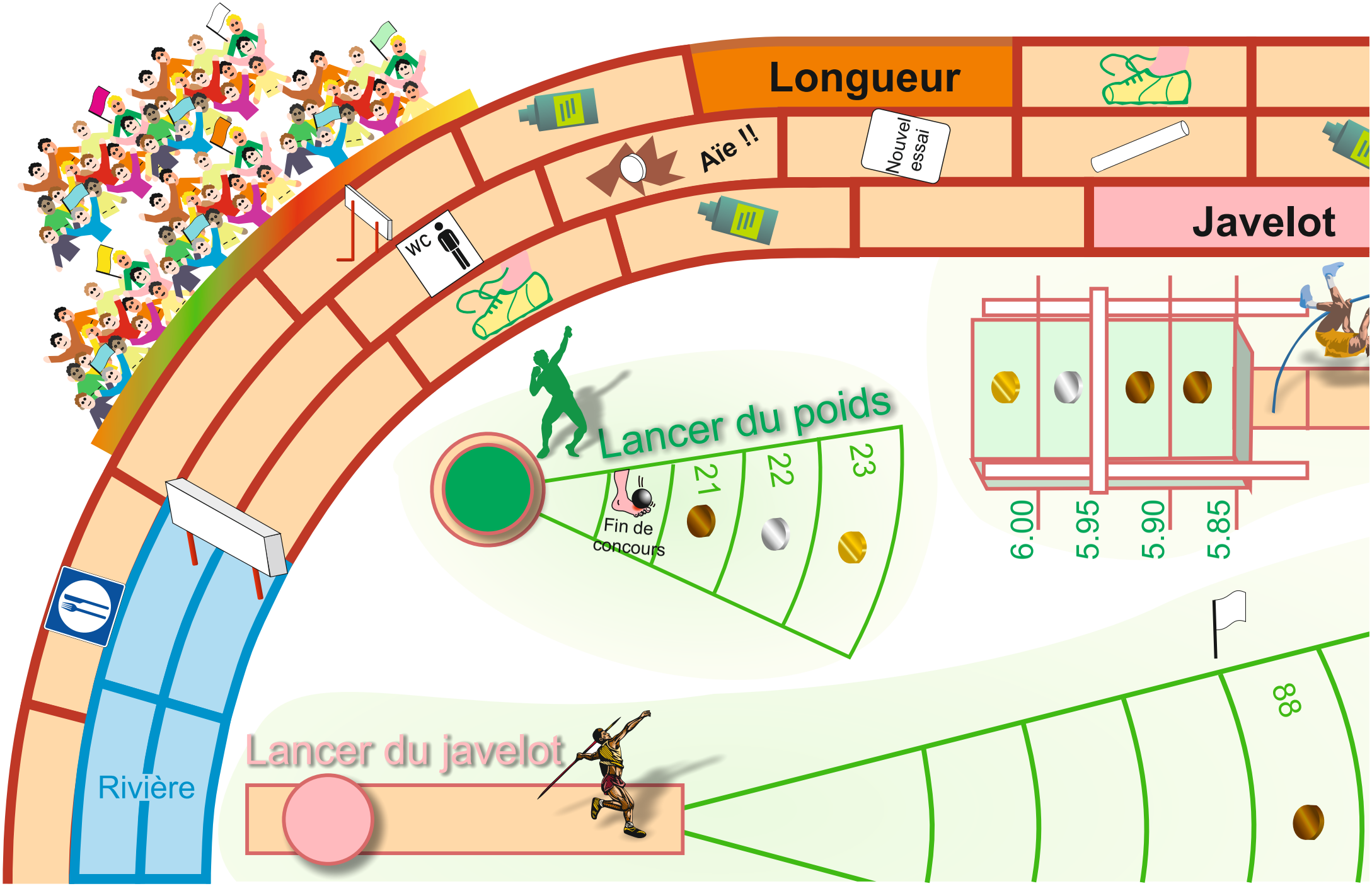
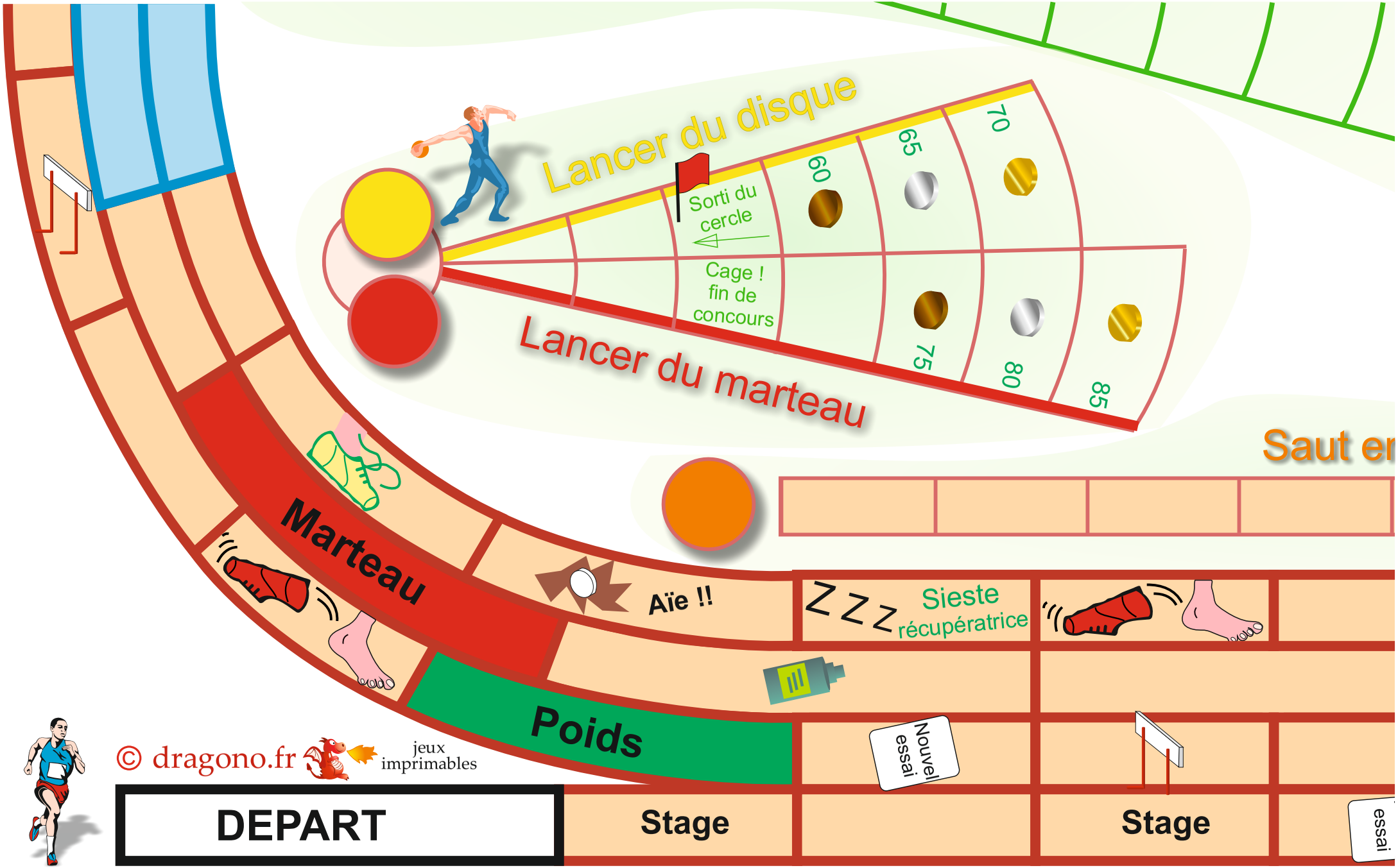
Vous venez de télécharger un jeu à imprimer sur dragono.fr.
Dragono vous en remercie et vous souhaite une excellente partie.

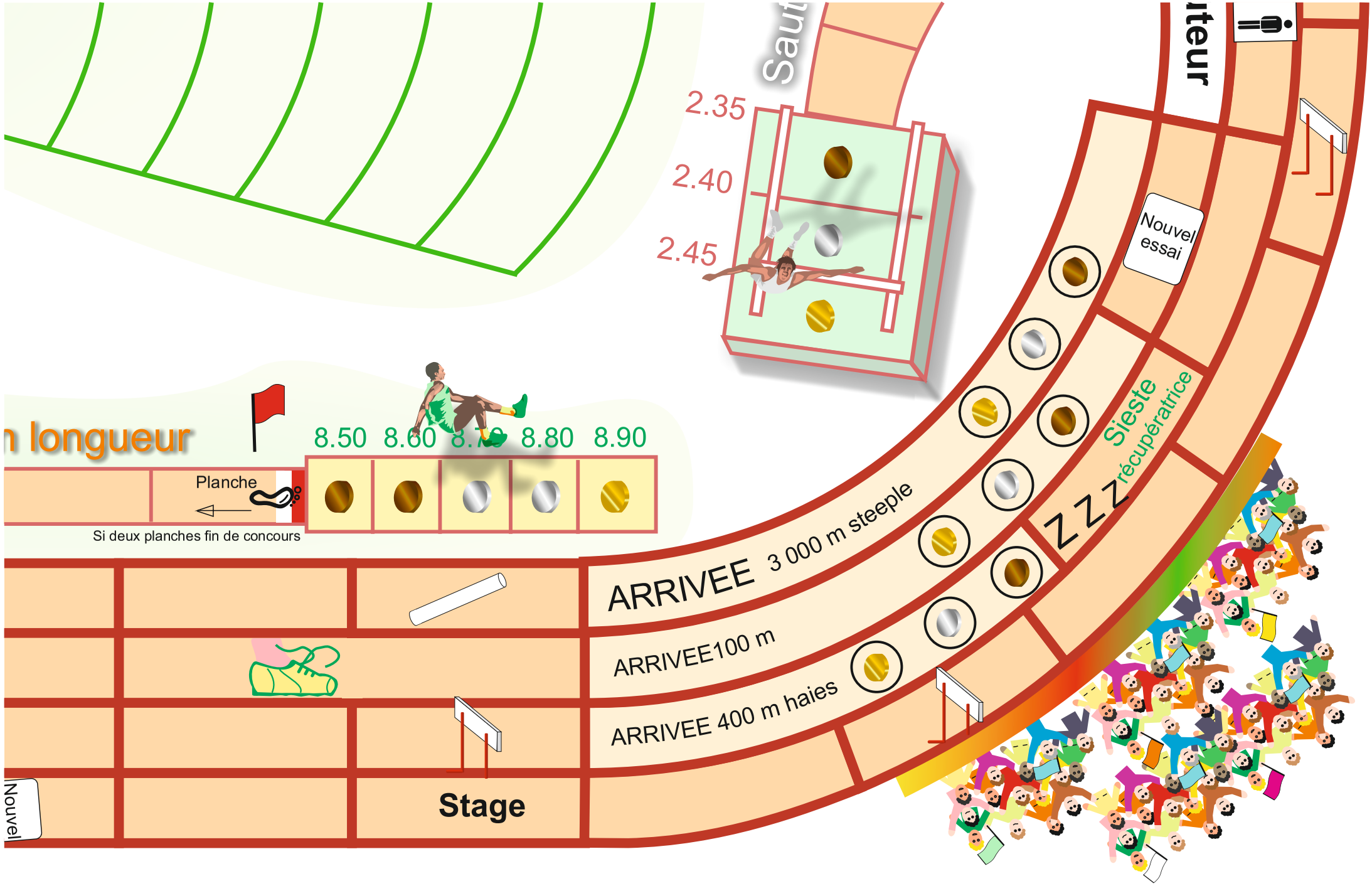
Jeux Zoolympiques

© dragono.fr jeux imprimables


Jeux
Zoolympiques
Nouvel essai
Perche
Z Z Z
Sieste
récupératrice
Aïe !!
Disque
Saut à la perche
Perche cassée
3 points
2 points
1 point
1
2
3
89
90
91
92
Mordu
Tir sur Podium = Redonnes 1 médaille
en hauteur
Hau
wc


Longueur
Aïe !!
Nouvel essai
Javelot
WC
Lancer du poids
21
22
23
Fin de concours
6.00
5.95
5.90
5.85
Rivière
Lancer du javelot
88

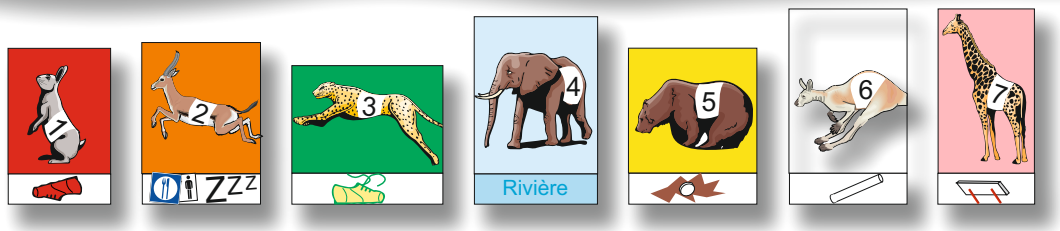

Lancer du disque
Sorti du cercle
Cage ! fin de concours
60
65
70
75
80
85
Lancer du marteau
Saut en
Marteau
Aïe !!
Z Z Z
Sieste récupératrice
Poids
Nouvel essai
Stage
Stage
essai
DEPART
© dragono.fr
jeux imprimables


Saut
2.35
2.40
2.45
n longueur
8.50
8.60
8.70
8.80
8.90
Planche
Si deux planches fin de concours
ARRIVEE
3 000 m steeple
ARRIVEE100 m
ARRIVEE 400 m haies
Z Z Z
Sieste
récupératrice
Nouvel
essai
Stage
Nouvel

Les règles du jeu

Les athlètes:

Les joueurs choisissent chacun un athlète (figurine animal) en regardant bien sa couleur qui désigne le concours dont il est le spécialiste. Le kangourou (blanc) est le spécialiste du saut en hauteur (blanc). Cela signifie qu'il aura droit à un essai supplémentaire lorsqu'il participera à ce concours.
Les figurines des athlètes disposent également d'un dessin qui représente un objet que l'on retrouve sur les cases de la piste. Cela signifie que ces cases n'ont aucun effet sur l'athlète.



Début de partie: Placez les athlètes sur la case départ. Le plus jeune joueur commence en jetant un dé à 6 faces et déplace son athlète sur le chemin de cases.
Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (dans le même sens que les figurines). Lorsque les athlètes s'arrêtent sur une case illustrée, il se passe quelque chose... Tu sauras ce qui se passe en regardant la page suivante.

Les Cases concours: Disque-Longueur-Poids-Perche-Marteau-Hauteur-Javelot
Lorsque tu dépasses ou arrives sur une de ces cases, tu dois te rendre au concours correspondant. Place ton athlète sur la case de départ du concours. C'est une case ronde de même couleur qui est au centre du stade. Ensuite, au prochain tour tu lanceras le dé et avanceras ton athlète. Si tu tombes sur une médaille tu peux choisir d'arrêter ton concours, prendre la médaille correspondante et repartir sur la piste en te repositionnant sur la case concours correspondante. Si tu ne tombes pas sur une médaille ou que celle-ci n'est pas assez élevée à ton goût, tu annonces aux autres joueurs « je reste dans le concours ». Alors tu laisses ton athlète où il est. Tu ne prends pas de médaille et tu pourras continuer à avancer ton pion en lançant le dé au prochain tour.
Si ton athlète sort du chemin de case (si tu vas plus loin que la médaille d'or) tu est éliminé du concours et tu retournes sans médaille sur la case concours de la piste. Sauf si ton athlète est dans sa spécialité. Dans ce cas, tu peux recommencer un essai en relançant immédiatement le dé.

Aléas : Lors des concours, il t'arrivera parfois bien des problèmes. Si tu tombes sur une case où il y a une flèche, tu devras retourner au point de départ du concours. Pour les autres cases, lis les instructions qui y sont inscrites.
Bousculades : Lorsqu'un athlète, qui participe à un concours, s'arrête sur la même case qu'un autre, l'arrivant éjecte l'autre sur la case de départ du concours (case ronde).

Cases Arrivée: Les athlètes doivent faire trois tours en passant à chaque tour par une case arrivée. D'abord l'arrivée du 400 mètres haies puis l'arrivée du 100 mètres et l'ultime arrivée du 3000 mètres steeple qui est aussi l'arrivée finale. Les athlètes ne s'arrêtent pas sur les deux premières arrivées. Le premier athlète qui passe par une arrivée gagne la médaille d'or, le deuxième la médaille d'argent et le troisième la médaille de bronze. Les athlètes suivants ne gagnent rien.

But du jeu:

Gagner le plus de médaille avec son athlète afin de marquer le plus de points possible.
Les médailles rapportent les points suivants:
Or = 3 points Argent= 2 points Bronze = 1 point
Placez ensuite les trois premiers sur les marches du podium des Jeux Zoolympiques.

Les cases de la piste

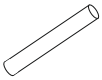
Jeux Zoolympiques

Stage

Prend une carte « stage ».
Elle annule l'effet d'une case.
Tu pourras l'utiliser quand tu voudras sur la case de ton choix.

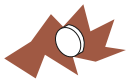
Prend une carte « Nouvel essai ».
Elle te permettra de recommencer un essai dans lors d'un concours. Si tu fais un résultat au dé qui ne te convient pas, annule-le et relance immédiatement le dé.
Remet la carte dans le paquet.

Haie:
Avance d'une seule case au prochain tour



Tu perds le bâton du relais !
Tu dois reculer jusqu'au concours précédent et le refaire.
Mais avant tu dois redonner une de tes médailles.
Lance un dé pour déterminer quelle médaille tu dois redonner.
Si tu fais 1 ou 2 tu redonnes une médaille de bronze, 3 ou 4 argent, 5 ou 6 or.
Si tu n'a pas la couleur demandé tu donnes ta plus petite médaille.

Rivière du 3000 mètres steeple:
Avance d'une seule case au prochain tour.



Trou dans la piste;
Tu trébuches dans un trou et tu perds une médaille.
Pose une médaille sur cette case.
Lance un dé pour déterminer quelle médaille tu poses.
Si tu fais 1 ou 2, tu poses une médaille de bronze, 3 ou 4 argent, 5 ou 6 or.
Si tu n'a pas la couleur demandée tu donnes ta plus petite médaille.
Le premier joueur qui passe ou s'arrête sur cette case prend la médaille.
Un joueur qui s'arrête sur cette case lorsqu'il y a déjà une médaille, ne trébuche pas et ne repose pas de médaille.

Boisson énergisante:
Rejoue

Tu refais tes lacets !
Passe 1 tour.
Mets ta figurine de travers.
Tu la remmetra dans le bon sens durant le prochain tour et tu n'avanceras pas.

Tu perds ta chaussure !
Tu joueras en reculant au prochain tour.

dragono.fr © jeux imprimables

Tu manges au restaurant du village olympique !

Tu fais la sieste pour récupérer entre les concours !

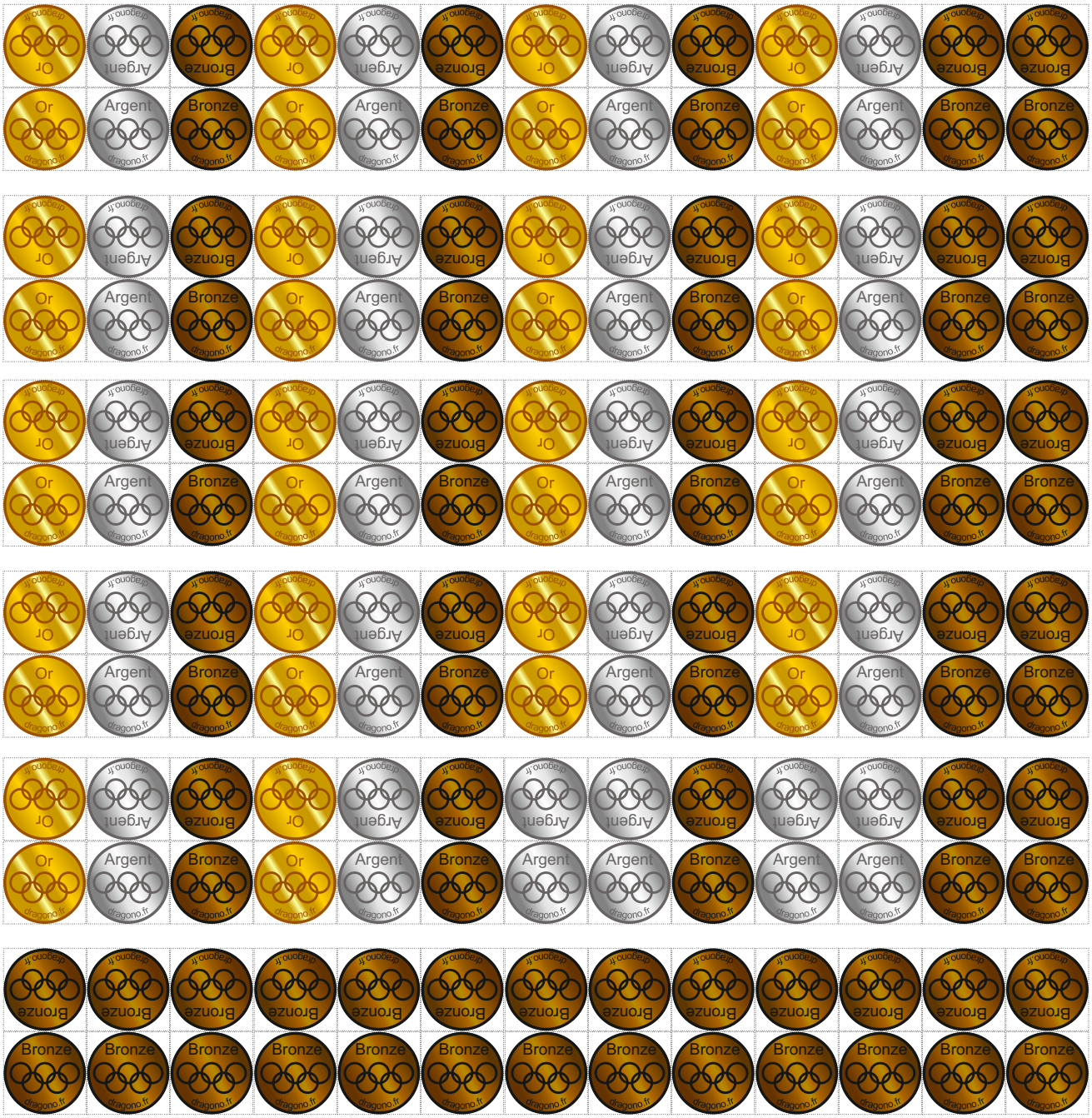
Tu vas au petit coin !!

Ces trois cases ont le même effet et sont liées.
Lorsque tu t'arrêtes sur une de ces cases et qu'un autre athlète passe (même sans s'arrêter) par une de ces cases, il te vole une médaille. Lance un dé pour déterminer quelle médaille tu te fais voler:
Si tu fais 1 ou 2 tu lui donnes une médaille de bronze, 3 ou 4 argent, 5 ou 6 or.
Si tu n'as pas la couleur demandée tu donnes ta plus grosse médaille.

Cartes

Nouvel essai Annule un jet de dé lors d'un concours. Relancez le dé.	Nouvel essai Annule un jet de dé lors d'un concours. Relancez le dé.	Nouvel essai Annule un jet de dé lors d'un concours. Relancez le dé.	Nouvel essai Annule un jet de dé lors d'un concours. Relancez le dé.
Stage Olympique Annule l'effet d'une case de la piste.	Stage Olympique Annule l'effet d'une case de la piste.	Stage Olympique Annule l'effet d'une case de la piste.	Stage Olympique Annule l'effet d'une case de la piste.
Nouvel essai Annule un jet de dé lors d'un concours. Relancez le dé.	Nouvel essai Annule un jet de dé lors d'un concours. Relancez le dé.	Nouvel essai Annule un jet de dé lors d'un concours. Relancez le dé.	Nouvel essai Annule un jet de dé lors d'un concours. Relancez le dé.
Stage Olympique Annule l'effet d'une case de la piste.	Stage Olympique Annule l'effet d'une case de la piste.	Stage Olympique Annule l'effet d'une case de la piste.	Stage Olympique Annule l'effet d'une case de la piste.

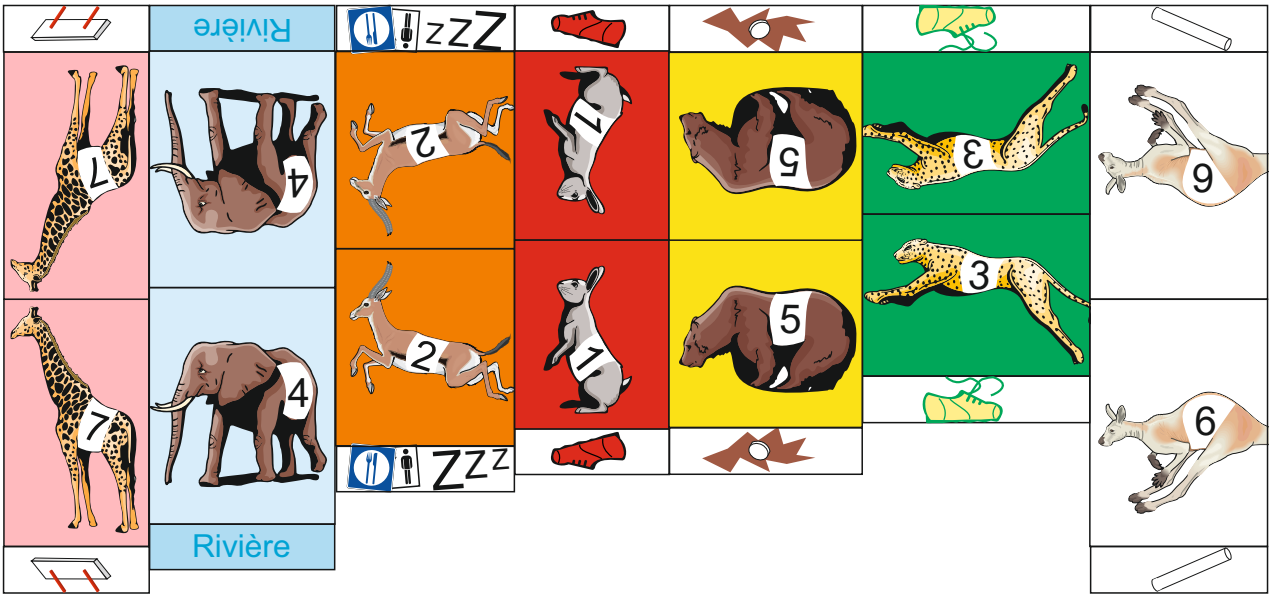
Médailles



Pliez

Pliez

Athlètes



Pliez

Pliez

Pliez