

# La Course des Animaux (Jeu Géant Stand Rallye)

## Matériel :

6 Pions pour les participants (Agneau, Corbeau, Lièvre, Loup, Renard, Tortue)

Une piste de course avec 1 case de départ, 3 cases de parcours et 1 case d'arrivée

## Règles de déplacement :

Agneau : Jette 1d4, avance de 1 case si impair, de 2 cases si pair.

Corbeau : Jette 1d20, avance de 2 cases si le nombre est premier, ne bouge pas sinon.

Lièvre : Jette 1d8, avance de 4 cases s'il fait 8, ne bouge pas sinon.

Loup : Jette 1d12, ne bouge pas si 1-4, avance de 1 case si 5-8, de 2 cases si 9-12.

Renard : Jette 1d6, avance de 1 case si 1 ou 6, de 2 cases si 2-5.

Tortue : Avance de 1 case à chaque tour.

## Déroulement de la course :

Les concurrents se placent dans la case de départ.

Chaque animal jette son dé (sauf la Tortue) et effectue son déplacement.

Le premier animal dans la case d'arrivée remporte la course.

En cas d'ex-æquo, le premier dans l'ordre alphabétique parmi les ex-æquo l'emporte.

## **1<sup>ère</sup> Partie : Echauffement**

Une course d'entraînement a lieu avec les six concurrents.

Effectuer la partie jusqu'à ce que tous les concurrents soient arrivés, et donner le classement final, avec le nombre de tours de jeu de chacun.

## **2<sup>ème</sup> Partie : Qualifications**

Les concurrents s'affrontent deux par deux :

Le Lièvre contre la Tortue

Le Loup contre l'Agneau

Le Corbeau contre le Renard

Le gagnant de chaque course se qualifie pour la finale.

Trouver les 3 finalistes les plus probables.

Déterminer précisément la chance de chacun des six animaux de se qualifier.

## **3<sup>ème</sup> Partie : La Finale**

Après les qualifications, la finale a lieu entre les 3 finalistes les plus probables.

Combien de tours de jeu, au maximum, seront nécessaires pour désigner le vainqueur ?

Qui a le plus de chances de l'emporter ?