



Monopoly *en mouvement*

Matériel : 1 plateau plastifié pour 4 élèves + pions + 1 dé + 1 montre avec aiguille

Règles :

Lancez le dé puis avancez du nombre de cases correspondant.

Lorsque vous arrivez sur une case, vous pouvez décider de réaliser l'exercice sportif associé.

- Si vous réalisez l'exercice, vous pouvez "acheter" la case en mettant ses initiales sur la partie colorée de la case.
- Si vous ne souhaitez pas réaliser l'exercice, vous passez tout simplement votre tour, mais vous ne pouvez pas acheter la case correspondante.

Lorsque vous tombez sur une case achetée par un autre joueur, vous devrez alors réaliser le double de l'exercice indiqué sur cette case.

- Si vous réussissez le défi, vous restez sur la case.
- Si vous ne réussissez pas l'exercice, vous reculez de trois cases.

Variante pour joueurs « experts »: En effectuant le triple de l'exercice, vous avez la possibilité de racheter la case de votre adversaire.

Si un joueur possède l'ensemble des cases d'une même couleur il n'est plus possible de racheter ses propriétés.

LES GARES : Il s'agit d'une arène avec un défi à réaliser. Le premier joueur tombant sur l'une des gare du plateau défie l'un de ses adversaires. Le vainqueur remporte alors la propriété de la gare. Par la suite lorsqu'un adversaire tombe sur la case d'une gare appartenant déjà à l'un des joueurs, il pourra tenter de le racheter en tentant de battre le record établi par son propriétaire.

Durée de la partie :

La partie se termine dès que le temps établi au départ est atteint. Elle peut se poursuivre sur plusieurs jours. Le gagnant sera le joueur qui possède le plus de cases en fin de jeu.

Source

- Plateau de jeu inspiré du jeu en ligne
<https://view.genial.ly/5eaeafb7eacf4c0d67171e60/interactive-content-sportopoly-v30>
- Images illustrations provenant de **Supertrainers**
- Autres jeux de l'oie actif :
<https://drive.google.com/drive/folders/1HZJpyJa22K5Cg6Z8RTp6BnOqOMJQLVP4>