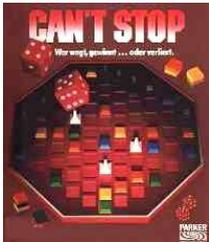


enfant aveugle

Jeu à adapter

Autre stratégie



CAN'T STOP

Parker



Résumé de la règle : À son tour, le joueur :

- lance les 4 dés
- additionne les points par paire pour obtenir 2 nombres
- avance ses pions dans les colonnes correspondantes

On n'avance pas directement les pions, on pose d'abord des marqueurs (il y en a 3) provisoires et l'on décide de s'arrêter ou de relancer les dés. Quand on s'arrête, on remplace les marqueurs par les pions, mais si l'on continue et que le lancer ne permet pas d'avancer des pions, on a joué pour rien et on enlève les marqueurs sans les remplacer.

- Coller une matière par couleur de pion, d'un diamètre laissant la possibilité de les empiler
- Marquer les chiffres du plateau en braille
- Remplacer les dés par des dés en relief