

La soupe carottes-poireaux-pommes de terre de Kroquela

①. Chacun à leur tour, les joueurs lancent le dé et avancent leur pion.

②. Si le joueur tombe sur une case:

* jaune: il pioche une carte question et y répond. Il peut retourner dans son livret de lecture ou dans l'album si besoin.

* orange: il réalise un puzzle avant que tout le sable du sablier ne soit écoulé.

* mauve: il écrit le mot correspondant à l'illustration sur une ardoise. Il peut s'aider des lettres.



③. Si le défi est réussi, le joueur pioche un légume dans le sac et le place sur sa planche. S'il tombe sur un légume pourri ou s'il a déjà le légume pioché, il passe son tour.

Si le défi n'est pas réussi, le joueur passe son tour.



Le gagnant est celui qui remporte tous les ingrédients de la soupe en premier.