

UN JEU DE WILFRIED ET MARIE FORT

Lance les 2 dés.
Suiant le résultat, tu pourras plonger plus ou moins profondément et surtout tu pourras photographier un animal (ex: 6, 7 ou 8 = Dauphin)

-Si le résultat des dés te convient, note sur ta feuille le nom de l'animal que tu as photographié.

-Si le résultat des dés ne te convient pas, tu peux relancer un ou les deux dés presque autant de fois que tu le souhaites. Pour chaque lancer supplémentaire, coche une bulle sur ta feuille. Attention, si tu n'as plus de bulles, tu n'as plus le droit aux lancers supplémentaires!

Une fois ton tour terminé, donne les dés à ton voisin. Chaque joueur joue ainsi 5 tours et la partie prend fin!

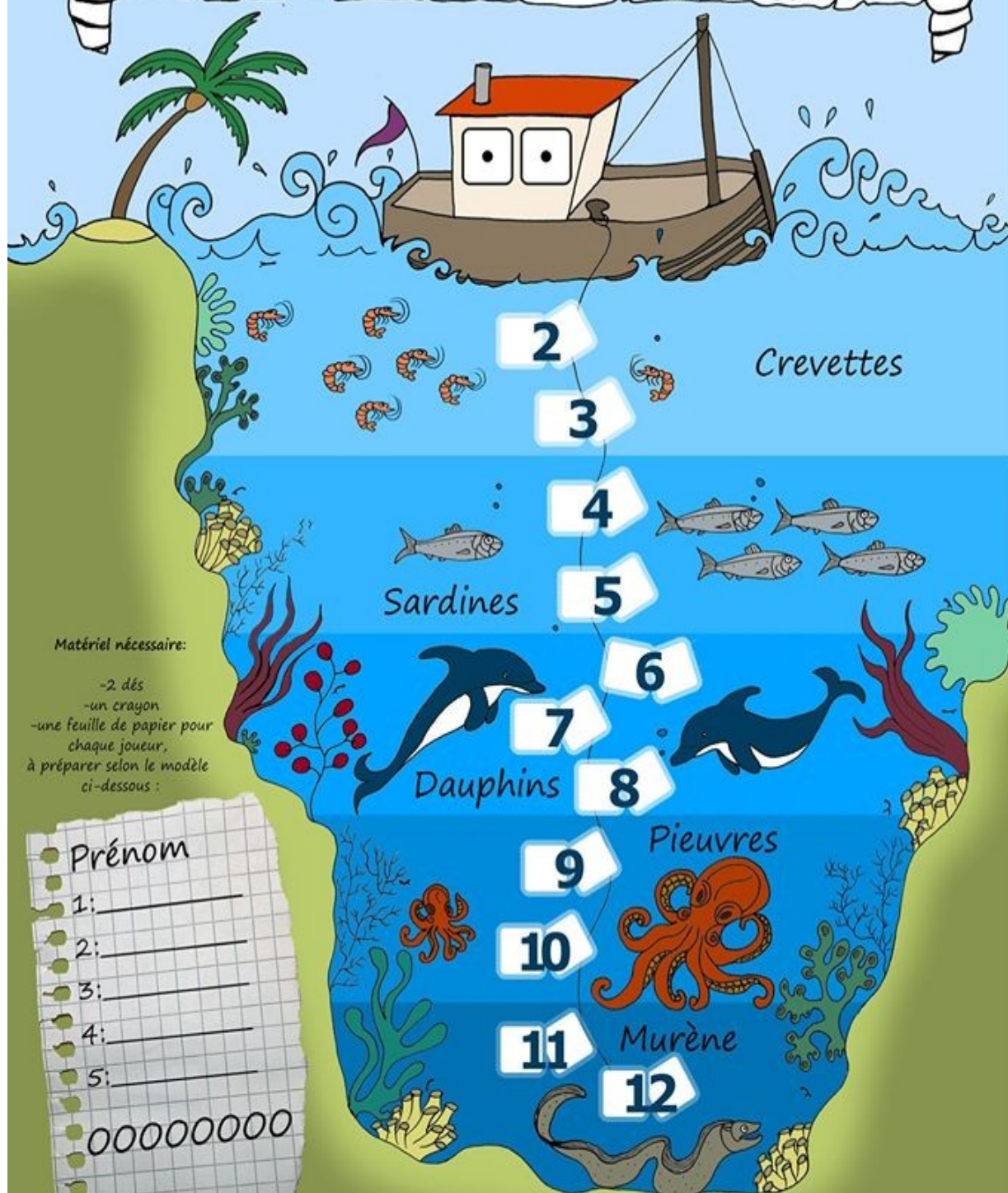
Attention!

-Chaque résultat 1 obtenu n'est pas relançable, ni comptabilisé. Le dé est alors placé sur le bateau. Deux résultats 1 ne te permettront donc pas de prendre de photos, sois bien vigilant! En revanche, pour chaque résultat 1 obtenu, tu gagnes une nouvelle bulle que tu peux dessiner sur ta feuille!

-Si à la fin de ton tour, tu ne peux pas photographier ou tu ne peux pas photographier un animal différent, fais une croix sur ta feuille, sur la ligne correspondante.

Fin de partie:

Celui qui a photographié le plus d'animaux différents gagne la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur à qui il reste le plus de bulles qui gagne la partie!



Matériel nécessaire:

- 2 dés
- un crayon
- une feuille de papier pour chaque joueur, à préparer selon le modèle ci-dessous :

Prénom _____

1: _____

2: _____

3: _____

4: _____

5: _____

0000000000

Plonge à la découverte de la faune aquatique et photographie le plus d'animaux marins différents !