

Ile aventureuse, tactile pour non-voyant – Création LuAPE

D'après « l'île aventureuse » de Herder

2 à 4 joueurs

Contenu :

1 plateau de jeu
4 pions (bonhommes)
1 dé à 4 points et symboles
4 crabes
8 jetons mer
9 morceaux de bois
1 règle de jeu

But du jeu :

Construire ensemble une tour avec tous les morceaux de bois avant que la mer ne bloque tous les accès à l'île.

Préparatifs :

Chaque joueur choisit son pirate, son crabe, 2 morceaux de bois et 2 jetons mer.

Installer son pirate dans la case du coin du plateau correspondante et glisser un morceau de bois dans le sac à dos.

Règle :

Celui qui a le plus petit crabe peut commencer et lancer le dé. Il place son crabe sur la case indiquée par les points du dé : le dé indique 3, on pose donc le crabe sur la troisième case de son parcours.

Après que chaque joueur ait placé son crabe, les pirates avancent vers l'île. Le pirate ne peut jamais s'arrêter sur la case occupée par le crabe ; il reste alors sur place et passe son tour.

Il ne faut pas le nombre exact pour atteindre l'île, mais les points restants sont perdus. Une fois sur l'île, le pirate dépose son morceau de bois et refera le chemin inverse pour en charger un autre et l'amener sur l'île. Lorsque le dé tombe sur la face tempête, le pirate doit placer un jeton mer à l'extrémité de son parcours juste avant d'arriver sur l'île. Lorsque les 2 jetons mer sont placés le pirate ne peut plus passer.

Variante :

Coopération :

Les pirates peuvent se donner des jetons mer et des morceaux de bois. Si un pirate est bloqué par la mer, il continue de lancer le dé et donne ses points pour faire avancer les autres.