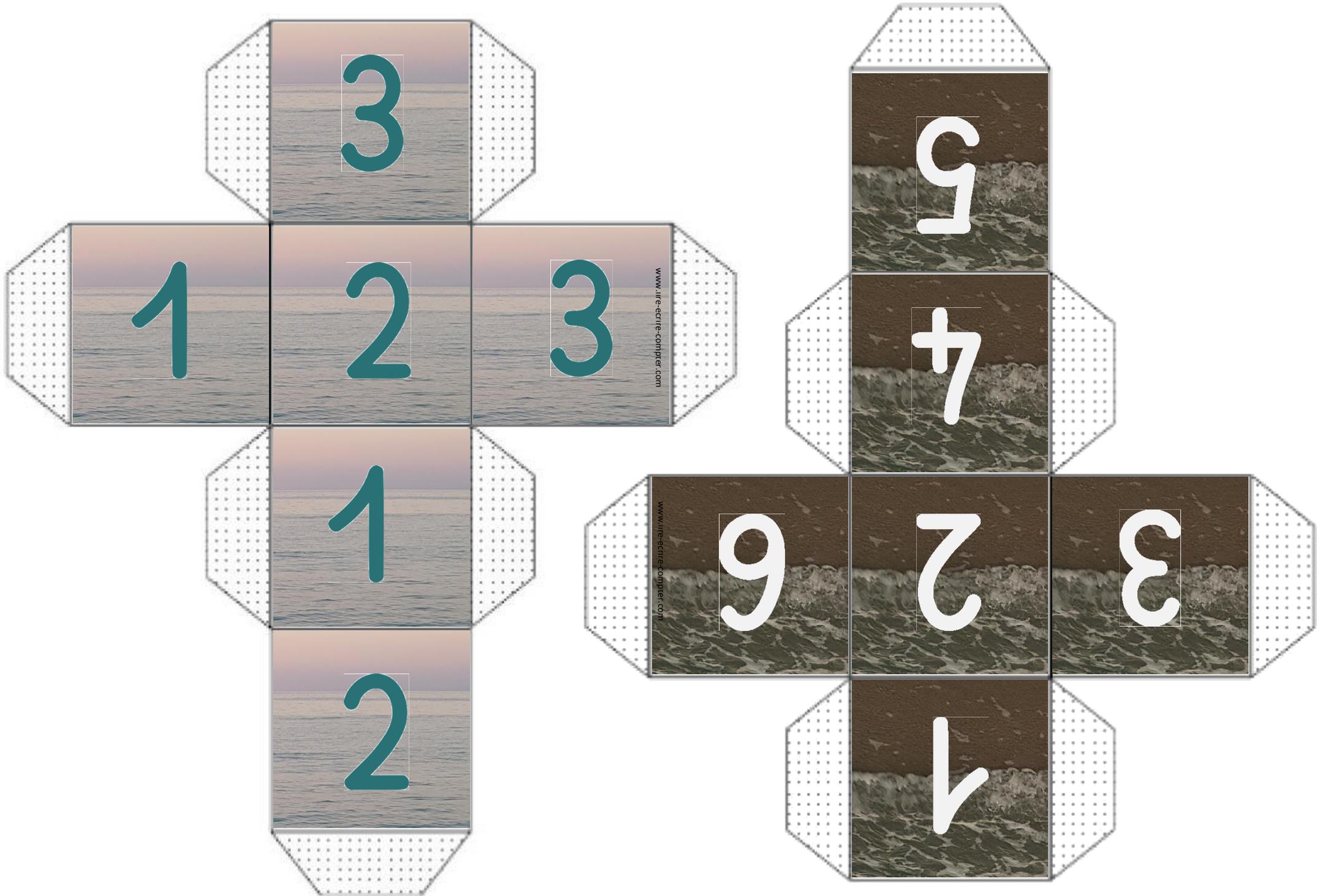
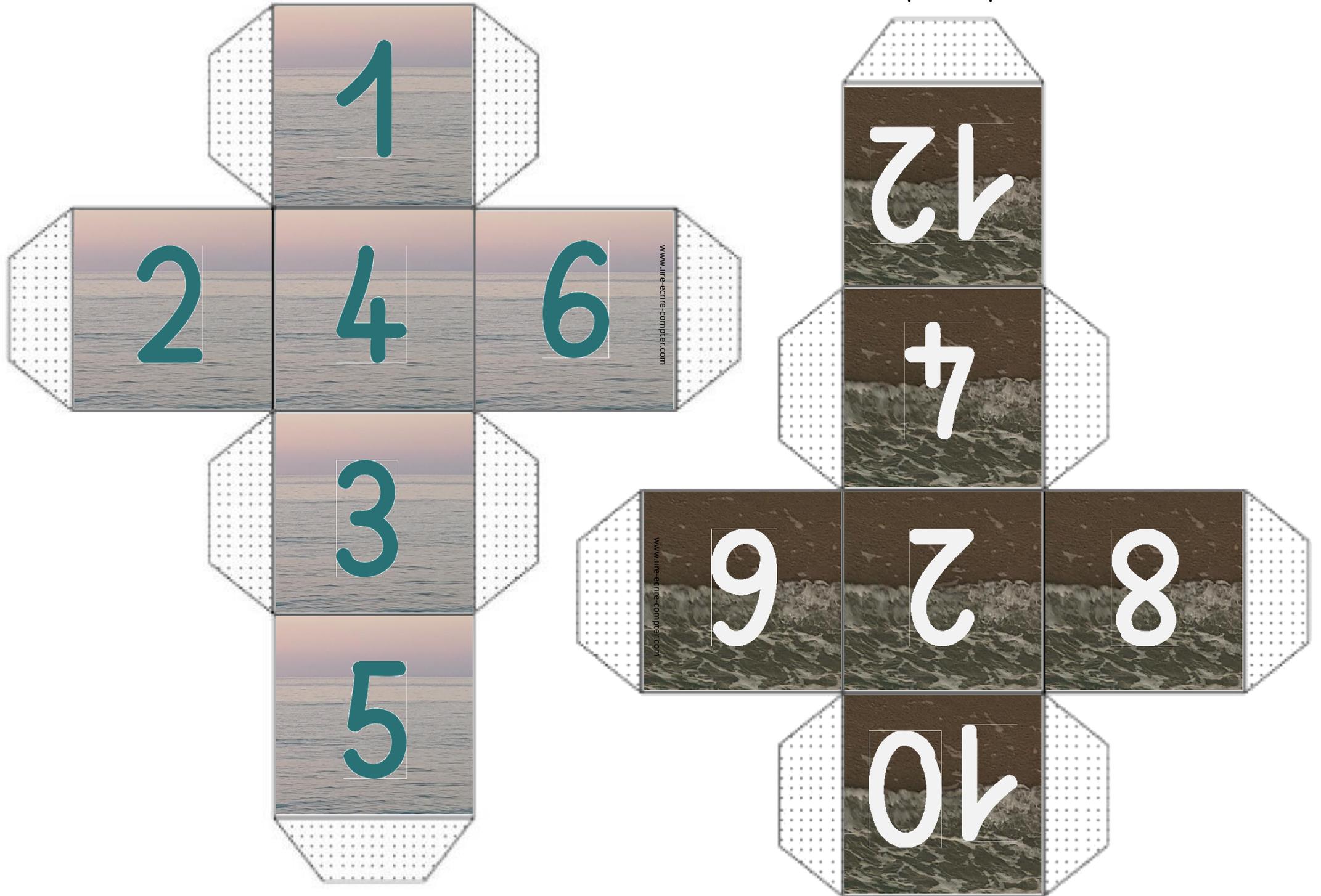


2<sup>ème</sup> série de dés, pour obtenir des mouvements plus rapides.



3<sup>ème</sup> série de dés, pour obtenir des mouvements plus rapides.



# Règle du jeu

## « Au gré des vagues »

### Composition du jeu :

- **Un plateau de jeu**
- **6 pions**
- **3 séries de 2 dés** (1 série « classique » avec les chiffres de 1 à 6 et 2 séries permettant des mouvements plus rapides)
- **1 coffre au trésor**

### Nombre de joueurs : 2 à 6

### Compétences travaillées :

- calculs additifs et soustractifs simples.
- réciprocity addition/soustraction

### But du jeu :

Le trésor du Corsaire Damiano reste inaccessible sur l'îlot Tépina, battu par les vents.

Qui pourra s'en emparer ?

Il faut pour cela débarquer sur l'îlot en profitant des vagues qui poussent le voilier vers la plage tout en tenant compte du vent qui le repousse au large.

### Préparation :

Découper le coffre au trésor, les dés et les pions.

Reconstituer les dés.

Replier les pions par le milieu, envers contre envers, puis plier, endroit contre endroit, à environ 1 cm du bas, pour former la base du pion. Coller ensemble les 2 faces du pion, pour rigidifier.

Ôter la marge supérieure de la 2<sup>ème</sup> partie du plateau. Positionner et coller la partie 2 sur la 1<sup>ère</sup> partie de manière à assembler le plateau. reconstituer les dés et les pions.

Déroulement :

Choisir une série de deux dés. l'un, avec les chiffres en blanc, qui indique les points en direction de la plage, l'autre, avec les chiffres en bleu, qui indique les chiffres en direction du large.

Le premier joueur lance les deux dés simultanément et réalise soit chaque mouvement séparément soit (s'il le peut) le mouvement résultant.

Le deuxième joueur agit de même et le jeu continue ainsi dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Si joueur atteint la case horizon (ou plus loin) il est éliminé du jeu.

Le joueur qui réussit à atteindre la case « plage » (ou plus) peut s'emparer du trésor et est déclaré « vainqueur ».