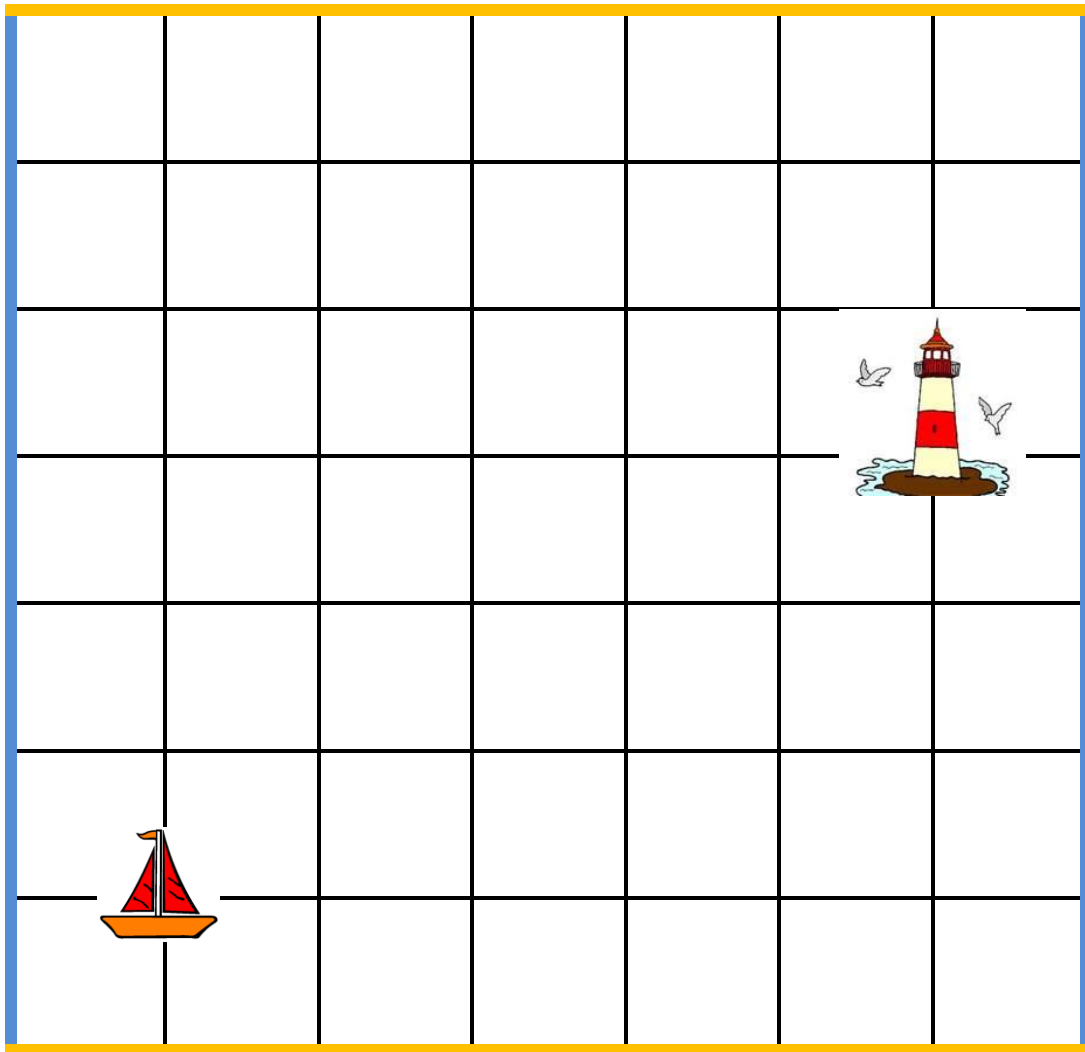


OBJECTIF : SE REPERER SUR UN QUADRILLAGE



Matériel : * un dé avec 2 faces jaunes * Des pirates
2 faces bleues
1 face verte
1 face rouge



Déroulement : Chaque joueur place des pirates sur le quadrillage d'un autre joueur. On s'échange notre planche de jeu. A tour de rôle on lance le dé en respectant les règles de déplacement.

Le premier joueur qui accède à son phare a gagné.

Les règles de déplacement :

Je tombe sur : Une face jaune, je monte ou je descends.

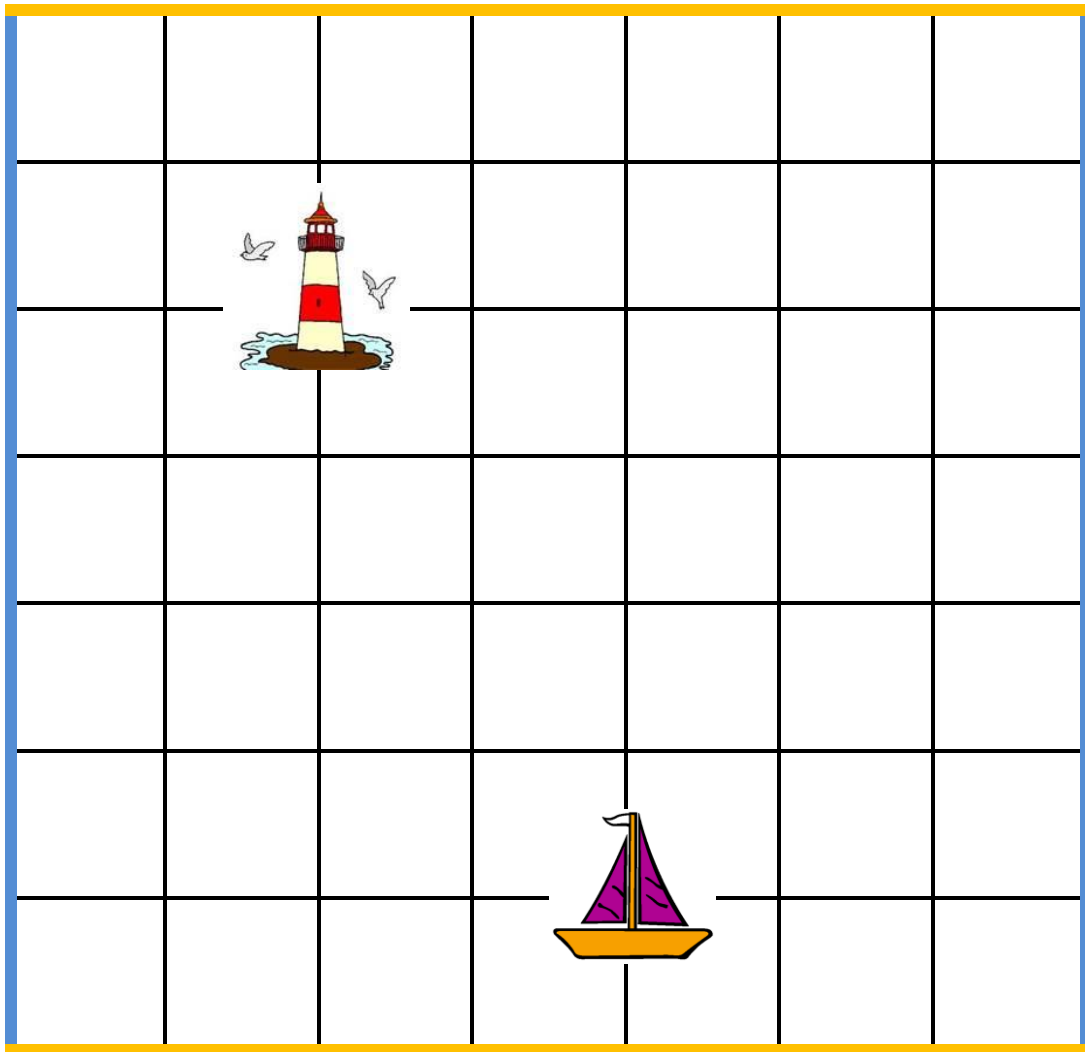
Une face bleue, je vais à droite ou à gauche.

Une face verte, je choisis mon déplacement.

Une face rouge, je ne bouge pas mon bateau



OBJECTIF : SE REPERER SUR UN QUADRILLAGE



Matériel : * un dé avec 2 faces jaunes * Des pirates
2 faces bleues
1 face verte
1 face rouge

Déroulement : Chaque joueur place des pirates sur le quadrillage d'un autre joueur. On s'échange notre planche de jeu. A tour de rôle on lance le dé en respectant les règles de déplacement.

Le premier joueur qui accède à son phare a gagné.

Les règles de déplacement :

Je tombe sur : Une face jaune, je monte ou je descends.

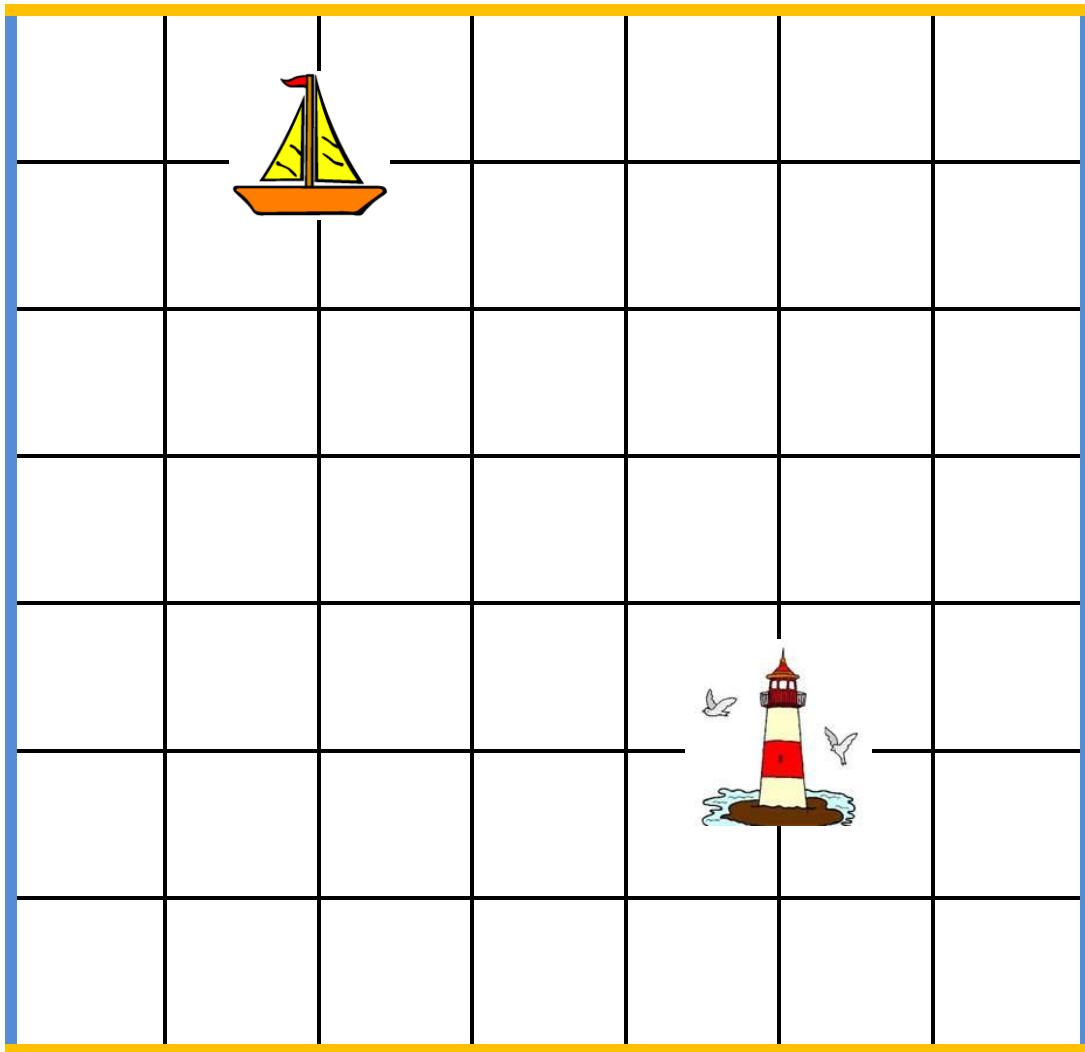
Une face bleue, je vais à droite ou à gauche.

Une face verte, je choisis mon déplacement.

Une face rouge, je ne bouge pas mon bateau



OBJECTIF : SE REPERER SUR UN QUADRILLAGE



Matériel : * un dé avec 2 faces jaunes * Des pirates
2 faces bleues
1 face verte
1 face rouge



Déroulement : Chaque joueur place des pirates sur le quadrillage d'un autre joueur. On s'échange notre planche de jeu. A tour de rôle on lance le dé en respectant les règles de déplacement.

Le premier joueur qui accède à son phare a gagné.

Les règles de déplacement :

Je tombe sur : Une face jaune, je monte ou je descends.

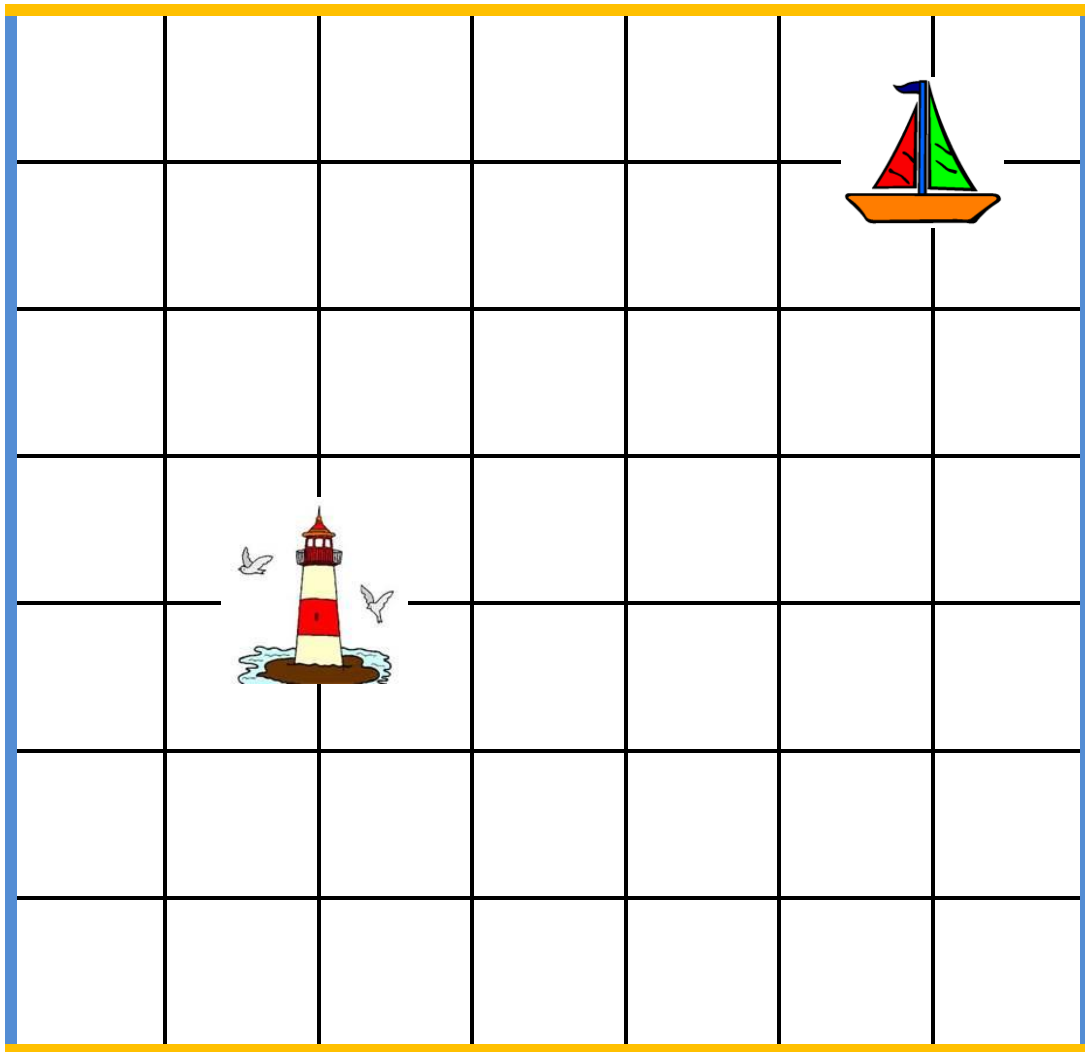
Une face bleue, je vais à droite ou à gauche.

Une face verte, je choisis mon déplacement.

Une face rouge, je ne bouge pas mon bateau



OBJECTIF : SE REPERER SUR UN QUADRILLAGE



Matériel : * un dé avec 2 faces jaunes * Des pirates
2 faces bleues
1 face verte
1 face rouge



Déroulement : Chaque joueur place des pirates sur le quadrillage d'un autre joueur. On s'échange notre planche de jeu. A tour de rôle on lance le dé en respectant les règles de déplacement.

Le premier joueur qui accède à son phare a gagné.

Les règles de déplacement :

Je tombe sur : Une face jaune, je monte ou je descends.

Une face bleue, je vais à droite ou à gauche.

Une face verte, je choisis mon déplacement.

Une face rouge, je ne bouge pas mon bateau



