



Jeu coopératif pour 2 à 4 joueurs

Durée du jeu : environ 15-20 min

Intérêt du jeu : Développement d'un comportement social /
Evaluer la prise de risque

Contenu : 1 plateau de jeu (2 fiches à assembler : 1.- côté bois
2.- côté maison)

1 dé avec les chiffres de 1 à 4,
une pelle,
un castor
une règle du jeu



Histoire

Lors d'un ouragan, la maison des trappeurs a été endommagée.

La tempête a dispersé les pièces. Les trappeurs vont devoir rassembler tous ces éléments, et reconstruire leur maison. Mais de plus en plus de castors apparaissent et vont capturer des trappeurs ou leur barrer le chemin menant à leur maison. Les trappeurs peuvent s'entraider et se libérer !!

Préparation du jeu

Plastifier et découper toutes les pièces et plans de jeu.

Assembler les 2 plans de jeu et les scotcher.

Poser les 9 pièces chacune sur une pastille de couleur tout au long du chemin. 5 castors seront posés sur leur habitation de bois.

Chaque joueur prend un pion et le pose sur le premier rond-flèche au début du chemin.

Déroulement du jeu

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Un joueur lance le dé et avance en fonction du nombre obtenu (de 1 à 4).

S'il se retrouve sur une pièce, il prend celle-ci et la place de côté.

On ne peut pas aller en arrière. Chaque joueur ne peut prendre **qu'un seul élément à chaque tour**.

Dès que l'on est arrivé sur la flèche finale après un tour (il n'est pas nécessaire de « tomber pile » sur la flèche avec les points indiqués par le dé), on place son élément au bon endroit sur la maison et l'on recommence un tour pour essayer de prendre un autre élément.

Lorsqu'un joueur n'a pas pu prendre une pièce, il doit tout de même finir son tour et se rendre sur la flèche.

Si le dé fait apparaître la face comportant un castor, on avance un castor sur le premier carré en partant de l'étang. Lorsque cette face apparaît à nouveau, c'est toujours le premier castor que l'on avance et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il soit sur le dernier carré. Puis on avancera un second castor, etc....

Il est de plus en plus difficile pour les joueurs d'éviter les castors pour rejoindre la flèche. Si un joueur se retrouve sur une place occupée par un castor, il sera emprisonné et jeté sous le tas de bois au centre du plateau. Un joueur peut aussi être emprisonné si c'est un castor qui se déplace et se retrouve sur la même case que le pion d'un joueur. Les prisonniers peuvent continuer de lancer le dé jusqu'à ce qu'ils obtiennent la face comportant une pelle, ce qui leur permettra de sortir de la prison et de se placer sur le dessin de la pelle. Lorsque l'on lance le dé et que l'on obtient une pelle sans être prisonnier, on peut libérer un de ses compagnons emprisonné, tant que le chemin menant vers la flèche reste en partie libre. Un joueur peut aussi décider de ne pas avancer et de donner les points obtenus par le dé au joueur suivant. Cela ne peut se faire que dans le sens du jeu et n'influence pas l'ordre des joueurs pour le lancer du dé.

Tous les joueurs doivent reprendre le chemin tant qu'il reste un élément sur le chemin. On peut seulement rester sur la flèche et attendre ses compagnons quand tous les éléments ont été récupérés. Mais même sur la flèche on continue de lancer le dé, ce qui peut permettre de libérer un joueur. Si l'on obtient les chiffres 1 - 2 - 3 - 4 il ne se passe rien, par contre si l'on obtient la face castor, on avance un castor !

La partie se termine soit lorsque tous les éléments sont récupérés, que la maison est réparée et que tous les trappeurs sont sains et saufs, soit lorsque les castors ont bloqué l'accès à la flèche finale.





