

LE GRAND JEU DU PEUPLE MIGRATEUR

RÈG

Tel un oiseau migrateur, vous prenez votre envol pour effectuer le Grand Voyage tracé par vos ancêtres et tentez de rejoindre la destination qui assurera votre survie.

*Saurez-vous déjouer les nombreux pièges, les aléas climatiques et les prédateurs qui vous attendent tout au long de ce périple ?
Pour le savoir, à vous de jouer... et bon vent !*

BUT DU JEU

Être le premier joueur à se poser sur la case **Arrivée** après avoir réuni les 6 **Éléments** du puzzle de l'oiseau que vous incarnez.



DÉMARRAGE



- Chaque joueur choisit l'un des 6 oiseaux migrateurs proposés.

À chaque oiseau correspond un pion de couleur : l'albatros, vert - la cigogne, ivoire - le cygne, jaune - le flamant rose, violet - l'oie bernoise, bleu - le pélican, orange.

- Chaque joueur place son pion sur la case **Départ**.

- Le plus jeune lance le dé en premier et se déplace.

On joue ensuite à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

DÉPLACEMENT

- Les joueurs se déplacent du nombre de cases indiqué par le dé.

- Ils peuvent choisir d'avancer ou de reculer, en fonction de la case sur laquelle ils préfèrent se poser (exemple, si vous êtes sur la case n°10 et que vous faites 4, vous avancez sur la case n°14 ou vous reculez sur la case n°6).

- Les joueurs vont découvrir 6 types de cases :

Envol, Incident, Cyclone, Croisière, Question, Éléments.

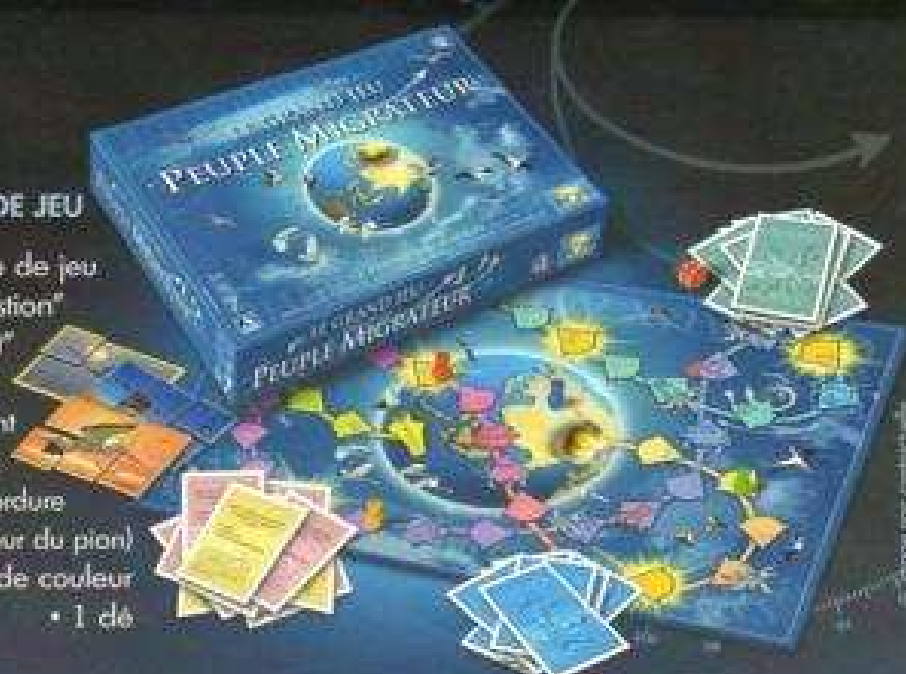


découvrez les autres jeux de notre gamme

E DU JEU

MATÉRIEL DE JEU

- 1 plateau de jeu
- 64 cartes "Question"
- 32 cartes "Incident"
- 32 cartes "Evol"
- 36 "Éléments" formant 6 photos d'oiseaux (dont la bordure correspond à la couleur du pion)
- 6 pions de couleur
- 1 dé



- Les cases **Evol**, symbolisées par un vol d'oiseaux, permettent de tirer une carte du même nom annonçant une bonne nouvelle.
- Les cases **Incident**, symbolisées par un nuage avec un éclair, obligent à tirer une carte du même nom annonçant une mauvaise nouvelle.
- La case **Cyclone** (n°29), symbolisée par une flèche en spirale, oblige le joueur, au tour suivant, à repasser par la boucle en commençant par la case n°25.
- Les cases **Croisière** ne comportent aucun symbole. Les joueurs y sont à l'abri.
- Les cases **Question** sont symbolisées par un point d'interrogation. Lorsqu'un joueur tombe sur cette case, le joueur à sa gauche tire une carte **Question**, qu'il lui lit en donnant les 3 choix de réponses. Si le joueur interrogé répond correctement, il tire une carte **Evol**. S'il ne donne pas la bonne réponse, il tire une carte **Incident**.
- Les cases **Élément**, symbolisées par un soleil, permettent de récupérer les **Éléments** tant convoités.

REMARQUES

- Il est possible de récupérer les **Éléments** dans le désordre, mais à chaque case ne correspond qu'un seul **Élément** (exemple : l'Élément n°5 correspond à la case n°5).
 - Lorsqu'un joueur arrive sur une case déjà occupée, il doit se placer sur la case suivante.
- Les cartes **Evol**, **Incident** ou **Question** sont remises en dessous du paquet, une fois lues.
 - lorsqu'un joueur tire une carte **Question**, il faut lire la question sur la face cachée aux yeux des joueurs.
- Il est possible de se poser sur la case **Arrivée** sans avoir encore récupéré ses 6 **Éléments**, mais elle n'est alors qu'une case de transit avant la poursuite de la migration.
 - Pour gagner il vous faut obligatoirement vos 6 **Éléments** et faire le chiffre exact avec le dé pour vous poser définitivement sur la case **Arrivée**. (exemple : Si vous êtes sur la case n°40 et que vous faites 5, vous avancez de 3 et repartez en arrière de 2, jusqu'à la case n°41).