

LE JEU DE L'ESTRAN

BUT DU JEU

- * Apprendre des connaissances sur l'estran.
- * Les informations sont notées sur les fiches d'identité des espèces.
- * On gagne des points collectivement en répondant correctement aux questions posées sur les cartes.
- * Les points sont les coquillages que l'on ajoute à la boîte posée sur le logo.

POUR JOUER

- * Prendre une poignée de pions d'espèces, les disposer sur l'estran.
- * Poser son pion (petit bonhomme) sur son point de couleur.
- * Lancer le dé puis avancer du nombre de cases indiqué par le dé.













LA FIN DU JEU

- * A la fin d'un tour, s'arrêter à la case de départ.
- * Monter le bras de l'étoile de mer, jusqu'au logo.
- * Pour avance, lancer le dé.
- * Faire 1 pour aller à la case 1.
- * Faire 2 pour aller à la case 2.
- * etc ...



LES CASES

les cases questions :

- * Choisir la difficulté de la question :  ou  
- * Piocher une carte question.
- * Répondre à la question (selon la difficulté) :
 - 1ère possibilité : répondre avec nos connaissances, sans aide ( : 3 points ou   : 6 points)
 - 2ème possibilité : utiliser l'aide des fiches d'identité ( : 2 points ou   : 4 points)
 - 3ème possibilité : demander l'aide d'un autre joueur ( : 1 points ou   : 2 points)

les cases espèces :

- * Piocher une ou plusieurs cartes espèces.
- * Garder les cartes qui seront utilisées pour une rencontre.

les cases rencontre :

- * Choisir un joueur qui a des cartes espèces.
- * Choisir dans ses propres cartes, une carte espèce.
- * Piocher au hasard une carte espèce du joueur choisi.

cas particuliers

- * Si les deux cartes sont de la même espèce : ils se reproduisent.
Poser un pion de la même espèce sur le plateau de jeu.
- * Si les deux cartes ne sont pas de la même espèce : le prédateur mange la proie.
Enlever le pion de cette espèce sur le plateau de jeu.
- * Si les deux cartes ne sont pas de la même espèce : ils ne sont pas dans la même chaîne alimentaire.
Il ne se passe rien.
- * Si une des deux cartes est un crabe qui mue : s'il rencontre un autre crabe ou un bernard-l'hermie.
Le crabe qui mue se fait manger, il n'est plus protégé par sa carapace. Retirer son pion du plateau de jeu.

Les cases marées hautes :

A marée haute, l'estran est recouvert. On ne voit rien, passer son tour.