

L'aigle et la marmotte.

Principe du jeu :

Un aigle rôde, et il a faim ! Les marmottes doivent rapidement se réfugier dans leur terrier !

Règle du jeu :

Un joueur est l'aigle, les autres joueurs sont les marmottes.

La case de départ des marmottes est indiquée par le mot "Départ".

La case d'arrivée des marmottes est indiquée par le mot "Arrivée".

La case de départ de l'aigle est indiquée par l'image de l'aigle.

Déplacements :

Tous les déplacements se font avec un dé.

Chaque joueur joue à tour de rôle : (aigle, puis marmotte 1, puis marmotte 2... et on recommence.)

Les marmottes se déplacent uniquement dans un sens : en direction du terrier.

L'aigle se déplace soit en avant, soit en arrière, selon son choix.

Rencontres :

Deux marmottes : pas d'événement particulier.

Un aigle et une marmotte : l'aigle mange la marmotte. La marmotte retourne à la case "Départ".

Un aigle et plusieurs marmottes : l'aigle mange une seule marmotte, celle de son choix.

Lorsque l'aigle mange une marmotte, il retourne sur la case "Aigle"

Rochers :

Lorsqu'une marmotte arrive sur une case "Rocher", l'aigle ne peut pas la manger.

Durée du jeu :

Chaque partie est limitée à 5 mn. Utilisez de préférence une minuterie ou un sablier afin que chaque joueur puisse visualiser l'écoulement du temps.

Fin de jeu :

Les marmottes gagnantes sont celles qui sont arrivées au terrier.

Variantes de jeu :

- Ce jeu a été réalisé pour 4 à 8 joueurs. Si vous jouez à moins de 4, l'aigle jouera une fois sur deux.

- Le dé conventionnel peut être modifié en collant des pastilles sur les faces et y écrivant les nombres en chiffres. Vous pouvez aussi omettre certains nombres afin d'écrire des nombres supérieurs à 6.

- Les magasins spécialisés en jeux de société vendent des dés à plus de 6 faces. A Dijon : Jocade, 72, rue Monge.

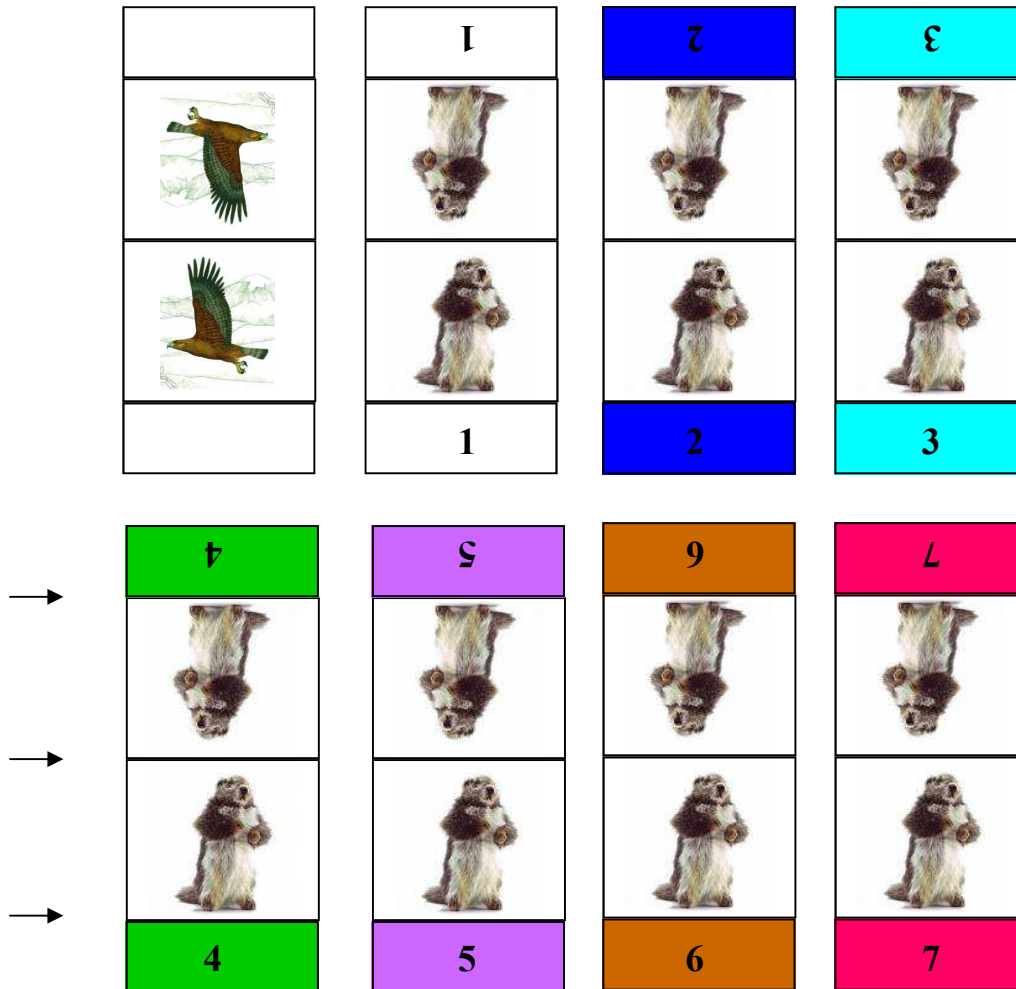
J'espère que vous aurez autant de plaisir à jouer que j'en ai eu pour sa conception et son utilisation en classe !

© Eric Machin, école de Fixin



Préparation du jeu

Il est vivement conseillé d'imprimer le jeu sur bristol et de le plastifier.

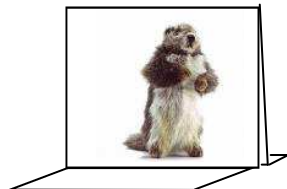


Les pions :

Les images ci-dessus sont les pions de jeu. Ils doivent être montés ainsi :

- Découpez le tour
- Pliez les lignes indiquées par les flèches.
- Collez uniquement les images dos à dos.
- Écartez les rectangles blancs afin de former les pieds du pion.

Vous devez obtenir ceci :



Le plateau de jeu :

L'assemblage du plateau de jeu doit être réalisé en faisant se chevaucher les images afin d'obtenir une image sans coupures. Si l'on est très précis, le raccord ne se voit pas.

Dé à monter :

