



PRISON

PASSE 1 TOUR

AVANCE D'1 CASE

VA EN PRISON

RECULE DE 4 CASES

AVANCE D'1 CASE

RECULE DE 2 CASES

RECULE DE 3 CASES

AVANCE DE 2 CASES

RECULE DE 2 CASES

AVANCE DE 2 CASES

Protégeons la forêt et les espèces qu'elle abrite

Règle du jeu 2 à 4 joueurs
 Chaque joueur lance le dé. Le joueur qui réalise le plus grand score commence.
 Le joueur lance le dé et avance son pion du nombre indiqué.
 S'il tombe sur une case verte ou orange, il suit les instructions indiquées.
 Les CASES VERTES permettent d'avancer (elles représentent de bonnes actions).
 Les CASES ORANGES bloquent l'avancée ou ordonnent un recul (elles représentent de mauvaises actions).
 Le gagnant est le joueur qui arrive le premier sur la case « Arrivée ».
 Pour compliquer le jeu, on doit faire le nombre exact
 Tu es sur la case (32), pour gagner, tu dois faire 2... Si tu fais 6, tu vas sur la case (30)



GERP

© Jeu conçu par Catherine Rhiat

ARRIVÉE



DÉPART

VA SUR LA CASE DÉPART

REJOUE

Jeu destiné à la sensibilisation
 Ne peut être vendu

<https://aslm59.wixsite.com/association>