

déposer les aliments transportés sur son bateau (il n'est pas nécessaire de faire le nombre exact de points pour s'arrêter sur sa case port). Quand un joueur a déposé trois aliments sur son continent, il range son bateau mais il doit continuer de lancer le dé pour donner ses points à un autre joueur de son choix.

Fin du jeu :

La partie est terminée lorsque tous les joueurs ont déposé trois aliments sur leur continent ou lorsque l'île est envahie par les arbres.

Si tous les joueurs ont déposé 3 aliments sur leur continent avant que l'île soit envahie, la mission est réussie. Tous les joueurs ont gagné.

Si l'île est envahie* avant que tous les joueurs aient pu déposer leurs aliments, la mission est ratée. Tous les joueurs ont perdu.

* L'île est envahie quand il y a 10 arbres à 4 joueurs, 8 arbres à 3 joueurs.



Bon vent les amis!



Les Amis du Monde



+ 4 ans



3-4 Joueurs



10 min.



Les Amis du Monde



+ 4 ans 3-4 Joueurs 10 min.

LES AMIS DU MONDE se retrouvent sur une île pour échanger entre eux les différents aliments de leurs continents. Ils doivent faire vite car des arbres envahissent, petit à petit les différents points d'accès de l'île. Pour réussir leur mission, ils vont devoir s'entraider !



1 Ours Blanc (Groënland)



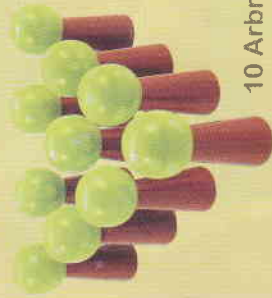
1 Chien (Europe)



1 Panda (Asie)



1 Léopard (Afrique)



10 Arbres



Groënland



Europe



Asie



Afrique



Plateau de jeu puzzle

Dé en bois

Préparation du jeu :

Le plateau de jeu est posé entre les joueurs.

Chaque joueur choisit un bateau et son personnage et les place sur leur port d'attache (case orange pour le léopard, verte pour le chien, bleu ciel pour l'ours, jaune pour le panda...). Les différents aliments d'un continent sont posés sur le quart d'île leur faisant face. (Voir schéma ci contre).

* Même si il n'y a que trois joueurs, tous les aliments doivent être posés sur l'île.

But du jeu :

Acquérir un aliment dans chaque continent ami avant que l'île ne soit envahie par les arbres.

Déroulement de la partie :

a) Déplacement des amis autour de l'île :

À tour de rôle on lance le dé.

Si on obtient :

- Un chiffre : on avance son personnage du nombre de cases blanches indiquées par le dé.

- Un bateau : on fait avancer un joueur ami de deux cases. Tous les joueurs réfléchissent ensemble quel bateau bouger.

- Un arbre : un arbre est placé sur l'île.

b) Acquisition des aliments sur l'île
Sur un quart d'île ami, on peut choisir un aliment et le poser sur son bateau.

Si l'on arrive sur une case intersection, on peut choisir deux aliments, un dans chaque continent. (Voir schéma ci-contre).

* On ne peut pas transporter plus de deux aliments à la fois.

* On ne peut posséder qu'un aliment de chaque continent.

c) Retour au port d'attache

À chaque fois qu'un joueur passe sur sa case port d'attache, il peut s'arrêter pour

