

# L'Île Aventureuse

**Viens avec et aide moi . . .**

Un jeu communautaire pour 2 à 4 joueurs de 5 à 10 ans

Pendant les vacances quatre amis découvrent au milieu d'un lac une île, une véritable île à aventures. Lors d'incursions dans l'île, ils trouvent de nouvelles possibilités pour jouer: construction de huttes, creusement de cavernes . . .

Mais leur jeu préféré, c'est la construction d'une haute tour, pour mieux voir leur territoire. Mais le matériel approprié manque sur cette île, aussi doivent-ils tout d'abord l'apporter de la terre ferme. A l'aller comme au retour, il y a des handicaps à franchir: ne pas glisser sur des pierres humides, ne pas perdre des poutres . . .

Mais l'effort commun permet de réussir cette œuvre, et de faire grandir la tour. Plus l'aide réciproque est grande, plus ça avance!

## Préparation du jeu

1. Ouvrir le plan du jeu, déposer 5 poutres dans les coins où se trouvent les images d'animaux.  
On laisse de côté les 20 jetons rouges.
2. Chaque joueur prend une figure du jeu et la met sur l'île, sur laquelle se fera la construction de la tour. La couleur de chaque figure indique au joueur dans quel pays il doit chercher ses poutres.

## Règles du jeu

1. On joue avec un dé, dont les 5 faces ont une valeur de 1 à 5, la 6<sup>ème</sup> face a un point rouge. Le plus jeune joueur commence.
2. Chaque joueur franchit autant de marches en direction de son pays, que le dé lui a indiqué. Il y a 7 marches à franchir. Arrivé dans son pays, le joueur prend une poutre et retourne selon le nombre de points qui lui restent en direction de l'île. Quand il l'a atteinte, et qu'il lui reste des points, ceux-ci sont perdus. On laisse la poutre sur l'île et on retourne chercher une nouvelle poutre dans son pays. Et ainsi de suite.
3. Celui qui apporte une poutre a le droit de commencer ou continuer à construire la tour.
4. Si la face du dé tombe sur le point rouge, c'est de la malchance: le joueur doit poser un petit jeton rouge dans un des 5 cercles auprès de son chemin, mais seulement un jeton par cercle.

Quand les 5 cercles sont recouverts de 5 jetons, on ne peut plus passer le chemin, même s'il reste des poutres.

5. On voit, qu'il est nécessaire de s'aider mutuellement pour atteindre le but de construire ensemble cette tour. Pourtant on ne peut pas forcer un joueur à aider ou à être aidé. Il existe des possibilités de venir en aide à un autre joueur:
  - a) On peut offrir à un autre partenaire le nombre de points acquis en jetant son dé.
  - b) Chaque partenaire peut se charger des jetons d'autres joueurs et les déposer dans les cercles auprès de son propre chemin.
  - c) Deux joueurs peuvent jouer ensemble: Ils vont à 2 chercher 2 poutres et reviennent sur l'île.

Exemple: La figure jaune se trouve sur la 3<sup>ème</sup> marche (vu de l'île). Si la figure bleue se trouve sur l'île et vient de jeter son dé: un 3, il demande: „Puis-je t'aider?“ Jaune répond: „Viens m'aider à chercher des poutres.“ Bleu se pose à côté de jaune; ils avancent ensemble selon le nombre de points acquis, prennent 2 poutres et retournent sur l'île. Ils font le chemin ensemble quand vient le tour du bleu, ou du jaune. Si bleu a la malchance de tomber sur le point rouge, il doit déposer un jeton de malchance sur son propre chemin.

6. Celui qui a apporté toutes les poutres de son pays sur l'île, peut continuer de jouer, et chercher seul des poutres d'autres pays. S'il tombe sur le point rouge du dé, il n'a plus besoin de déposer des jetons de malchance.

### **Fin du jeu**

1. Le jeu est gagné pour tous, quand toutes les poutres sont sur l'île et que la tour est complète. On peut alors poser les 4 figures sur la tour.
2. Le jeu est perdu pour tous, quand les chemins menants sur l'île sont bloqués par les pions de malchance, puisqu'il reste encore des poutres dans les pays et qu'on ne peut plus les chercher.

### **Variations**

1. Au début, quand le jeu est encore inconnu ou quand les enfants ont moins de 5 ans, il est conseillé de ne mettre que 4 poutres par pays.
2. Avant de commencer le jeu, les enfants plus grands et les adultes peuvent convenir de mettre sur chaque chemin un pion rouge de malchance dans un trou.
3. Le jeu est plus simple, s'il est autorisé de prendre un chemin complètement occupé par les jetons de malchance. Dans ce cas-là il faut que 2 joueurs aillent ensemble chercher une seule poutre.

**Fin du jeu:** quand le dernier pion de malchance est posé.

4. Le jeu est tout aussi intéressant à 2 ou 3 joueurs. Toutes les poutres sont partagées. Les joueurs ont en plus de leur propre chemin à parcourir, les chemins supplémentaires où se trouvent encore des poutres.