



## Le jeu des licornes contre le dragon

Jeu coopératif inventé par Marceau, Loucya, Julian, Maël P.,  
Lise BM et Everly.

*But : il faut gagner toutes les étoiles avant que le puzzle dragon soit constitué*

*Matériel : 4 pions Licornes, des étoiles, 1 dé, un puzzle de dragon (6 morceaux).*

Les licornes sautent de nuage en nuage. Chaque joueur lance le dé à son tour et avance son pion dans le sens indiqué :

– si on tombe sur un nuage bleu, vert, jaune, rose ou violet, on gagne une étoile de la même couleur que le nuage.

– si on tombe sur un nuage rouge, on prend une pièce du puzzle dragon et on mla pose sur me modèle.

Le jeu s'arrête

=> s'il n'y a plus d'étoiles sur l'arc-en-ciel : les licornes ont gagné !

=> si le puzzle du dragon est reconstitué : le dragon a gagné.

Amusez-vous bien !





## La course des petits chats contre les dragons

Jeu de course inventé par Maëline, Inès, Maé, Emilia, Thibault, Alicia et Lucas M.

*But : être le premier chat à arriver au château des dragons*

*Matériel : 4 pions, un dé*

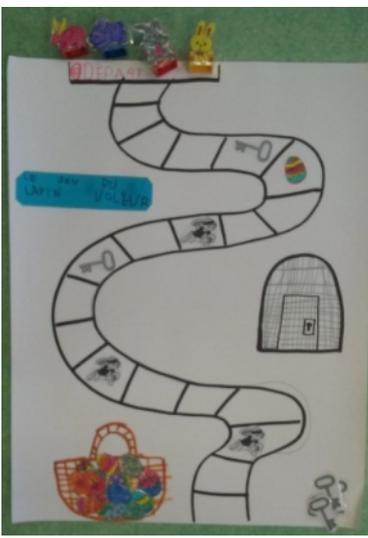
Les petits chats font la course pour arriver au château. Les dragons veulent les arrêter.

Sur le chemin, on avance avec un dé.

- si on tombe sur la case « dragon », on recommence au début
- si on tombe sur un bol de lait, on rejoue en relançant le dé
- si on tombe sur une croquette, ça nous donne des forces et on avance d'une case en plus.

Le jeu s'arrête quand le premier petit chat a rejoint le château !

**Amusez-vous bien !**



## Le jeu du lapin voleur

Jeu coopératif inventé par Meylie, Nathan, Lise S., Maël V., Ayden et Maloé.

*But : tous les œufs de Pâques ont été volés ! Il faut tous les rapporter sans se faire attraper par le Lapin voleur !*

*Matériel : 4 pions, un dé, des œufs, des clés.*

Les lapins avancent en suivant le chemin jusqu'aux oeufs. Chaque joueur lance le dé à son tour et avance son pion :

- si on tombe sur une case « lapin voleur », on va dans la cage.
- si on tombe sur une case « clé », on gagne une clé pour faire sortir un lapin de la cage quand on veut (on peut garder la clé).
- si on tombe sur la case « œuf magique », on gagne 1 œuf et on continue le parcours
- à la fin du parcours, on gagne un œuf et on revient au début du parcours pour en ramener un autre.

Le jeu s'arrête quand il n'y a plus d'œuf à récupérer : les gentils lapins ont gagné !

**Amusez-vous bien !**

# Les Pokémons contre les dinosaures

Jeu coopératif inventé par Noah, Eryn, Antoine, Alexandre, Romane, Lucas et Yann.

*But : il faut que tous les Pokémons arrivent à l'arène avant Brachioacroque et gagnent en chemin les 4 pokéballs pour en ouvrir la porte.*

*Matériel : 4 pions Pokémons, 1 pion Brachioacroque, 1 dé, 4 pokéballs, des clés.*

Chaque joueur lance le dé à son tour et avance son pion :

- si on tombe sur la face « brachiosaure », on fait avancer le pion « brachiosaure » de 1 case
- si on tombe sur 1, 3 ou 4, on gagne une pokéball (qui sera placée à côté des portes de l'arène)
- si on tombe sur la case des baies, le pokémon mange et gagne de l'énergie : il peut avancer de 3 cases
- si on tombe sur la case « cabane de dresseurs », les dresseurs prennent soin des Pokémons et on avance d'une case en plus
- quand on tombe sur l'ankylosaure caché dans le buisson, on le combat en lançant le dé : si on a une face pokéball, on gagne et on avance d'une case. Sinon, on perd et on recule d'une case
- quand on tombe sur la case « prison de Saquedeneu », on va en prison. Si un copain a une clé, on peut sortir et revenir sur la case (à tout moment du jeu)
- quand on tombe sur une case « clé », on peut délivrer un copain de la prison de Saquedeneu
- si on tombe sur la case « Bowser », on recule de 3 cases.
- si on tombe sur la case « Mario », on a des super-pouvoirs et on avance jusqu'à la prochaine clé.

Bonne partie !

