

Le Tour de MOOREA

DÉPART

ARRIVÉE

1. La tortue s'accouple. Passe 1 Tour.

2. Courant favorable. Avance sur la case 12.

3. Les braconniers ont pillé le nid ! Recule d'1 case.

4. La tortue retourne dans la mer. Avance d'1 case.

5. Des braconniers arrivent ! Il faut fuir ! Avance de 4 cases.

6. La tortue pond ses œufs. La tortue pond un tour.

7. La tortue cherche un partenaire pour s'accoupler.

8. Coincée dans un filet ! Fais un 6 pour sortir.

9. La tortue est arrivée dans sa zone de reproduction.

10. Fléchée par un pêcheur ! Retourne à la case départ.

11. Proche de sa zone de reproduction. Avance de 4 cases.

12. La tortue creuse un trou dans le sable.

13. La tortue pond un tour.

14. La tortue sort de l'eau pour pondre.

15. La tortue prend des forces. Avance d'1 case.

16. La tortue est revenue dans sa zone d'alimentation.

17. Soit et soif dans l'océan ! Avance de 3 cases.

18. Mergé par un requin ! Recule de 2 cases.

19. Enfin l'océan.

20. La tortue avale un sac en plastique. Recule de 2 cases.

21. Courent favorable. Avance sur la case 19.

22. Mauvaise direction ! Retourne à la case 37.

23. Mergé par un oiseau ! Recule de 3 cases.

24. Du nid. Avance de 2 cases.

25. Les pécheurs sont sortis ! Recule de 2 cases.

26. Un chien déterre le nid ! Recule d'1 case.

27. Clinique des tortues. Fais un tour passe 2 tours.

RÈGLE DU JEU

Chaque joueur lance le dé et avance leur pion du nombre de cases indiquées.
 Attention ! Certaines cases te réservent des surprises !
 Cases bleues (symbole tortue) : avance une nouvelle fois du nombre de cases indiqué par le dé.
 Cases rouges ou cases vertes : lis attentivement la consigne.
 Sur les autres cases, lis les informations pour mieux connaître la vie des tortues marines.
 Le gagnant est le premier qui tombe exactement sur la case arrivée.

