Vous venez de trouver une règle de jeux mise en ligne par baby'tems, location de jeux et jouets.

https://www.location-jeux.babytems.fr vous propose des **centaines de jeux** disponibles à la location, pour les enfants, pour les ados et pour les familles.

Pour toutes nos locations :

- **Hygiène** maximale + quarantaine de tous les jeux.
- **Livraison & retour** par Mondial Relay ou Colissimo.
(ou retrait & restitution à notre adresse)
- Location **à partir de 2€ / mois**, sans engagement !

➰ Louer, jouer, tout simplement.

Infos & réservations :
https://www.location-jeux.babytems.fr

📩 Pour être informé(e) des jeux ajoutés au catalogue,
abonnez-vous à la newsletter :
https://www.location-jeux.babytems.fr/inscription-newsletter

🎯 Pour découvrir les tests de jeux et profitez d'offres spéciales,
rejoignez le groupe Facebook ici :
https://www.facebook.com/groups/babytems.jeux/

120 rue des Gros Grès - 92700 Colombes - contact@babytems.com – babytems.fr - Tel : 01 83 62 08 64
n° SIRET : 518 174 487 00018 – RCS Nanterre - n° TVA intracomm. : FR18518174487 - Code APE : 7729Z

Règle du jeu

Contenu

1 plaque « Dune » R/V (face 1 poubelle, face 3 poubelles de tri)
1 plaque « Mer »
1 plaquette « Bord de mer »
4 plaquettes « Plage » R/V (face sable/face mer)
4 plaquettes « Animaux » (face animaux/face mer)
16 jetons « Déchets »
3 poubelles en carton
1 dé en bois

Nombre de joueurs

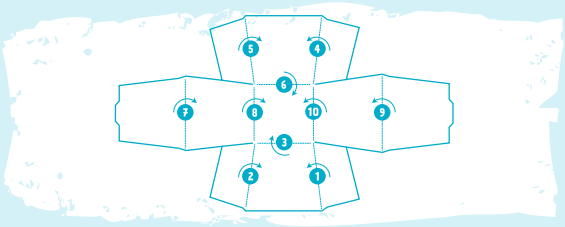
2 à 6 joueurs.

But du jeu

Récupérer tous les déchets présents sur la plage avant que la mer ne les recouvre. Pour cela, il faut trouver sous quel déchet se cache chaque animal marin (coquillage bleu, crabe rouge, étoile de mer jaune et tortue de mer verte).

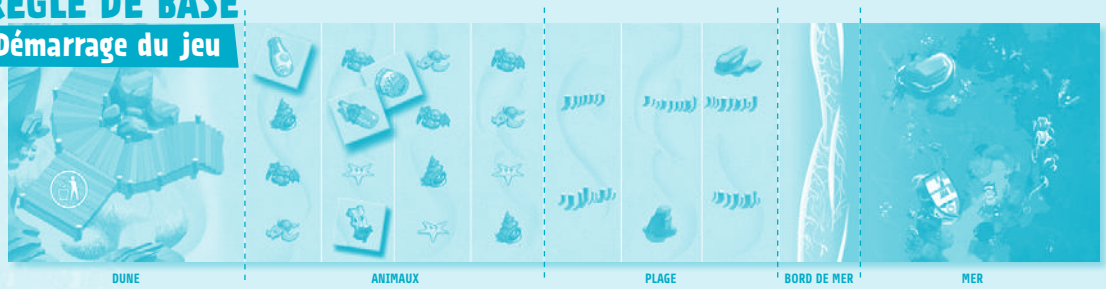
Mise en place du jeu

1. Monter les 3 petites poubelles en carton de la façon suivante.
2. Collez les vignettes rondes sur les 6 faces du dé.



RÈGLE DE BASE

Démarrage du jeu



1. Installez la plaque « Dune », face 1 poubelle visible, à gauche de la table. Puis placez la poubelle en carton correspondante sur l'emplacement réservé. A droite de la plaque « Dune », placez les 4 plaquettes « Animaux » les unes contre les autres dans n'importe quel ordre et n'importe quel sens. A la suite de ces plaquettes, posez les 4 plaquettes « Plage » côté sable visible, puis installez la plaquette « Bord de mer ». Enfin, ajoutez la plaque « Mer » pour compléter le plateau de jeu.

2. Disposez au hasard les 16 jetons « Déchet » sur les 16 animaux marins en prenant soin de masquer complètement les animaux.

3. Préparez le dé à portée de main. La partie peut commencer !

Déroulement du jeu

Le joueur qui est allé le plus récemment à la plage commence la partie et lance le dé.

Si le dé tombe sur une face « animal ».
Le joueur ramasse un déchet sous lequel il pense que se cache l'animal correspondant à celui indiqué par le dé.

- Si l'animal correspondant est trouvé : bravo ! Le joueur prend le déchet puis le jette dans la poubelle placée sur la dune.
- Si l'animal découvert ne correspond pas à celui indiqué : dommage ! Le joueur repose le déchet à sa place.

NB : *Chaque animal est représenté une fois par planche. Si tous les animaux d'une espèce ont été trouvés et que le dé indique l'un d'eux, il ne se passe rien et le dé passe au joueur suivant.*

Si le dé tombe sur la face « poubelle ». C'est une chance !
Le joueur qui a lancé le dé peut ramasser n'importe quel déchet et le jeter immédiatement à la poubelle.

Si le dé tombe sur la face « vague ». Attention la mer monte !
Le joueur intercale la dernière plaquette « Plage », côté sable, entre la plaquette « Bord de mer » et la plaque « Mer ». **A**
Il retourne ensuite la plaquette « Plage », côté bleu. **B**
C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé. Et ainsi de suite, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin de la partie

1. Tous les déchets ont été ramassés sur la plage avant que la mer n'atteigne la dune : les joueurs gagnent la partie tous ensemble.

2. La mer a atteint la dune et les déchets se retrouvent dans l'eau : les joueurs ont malheureusement tous perdu la partie car la mer est polluée.

RÈGLE AVANCÉE

La plaque « Dune » possède deux faces : l'une avec un seul emplacement « poubelle », l'autre avec trois emplacements « poubelles de tri ». Choisissez la face avec 3 emplacements pour la règle avancée. Cette option permet d'élever le niveau de difficulté et de pédagogie du jeu.

Le démarrage et le déroulement du jeu sont exactement les mêmes que pour la règle de base. Veillez simplement à mettre les déchets dans la bonne poubelle de tri lorsque le cas se présente.

NB : *Attention ! Ne regardez pas les pictogrammes au dos des déchets, sinon la partie serait gâchée !*

Les poubelles de tri

Cette poubelle recueille tous les déchets ménagers qui ne seront pas triés car ils ne sont pas recyclables. On peut y jeter les déchets alimentaires, les emballages non recyclables (barquettes en polystyrène, sacs en plastiques, emballages alimentaires sales, etc.)

Cette poubelle est faite pour les déchets en verre : bouteilles, pots, bocaux sans bouchon et sans couvercle. Attention à ne pas y jeter du verre non recyclable tel que les verres de table, les vitres, ou encore les miroirs.

C'est dans cette poubelle que l'on se débarrasse des déchets recyclables, hors verre : emballages ménagers, papiers, journaux, bouteilles plastique, briques alimentaires, canettes, flacons de produits ménagers et de toilette, boîtes de conserve...

Fin de la partie

1. Tous les déchets ont été ramassés sur la plage avant que la mer n'atteigne la dune : les joueurs se réfèrent alors au dos des jetons « déchets » pour vérifier qu'ils les ont bien triés.

- S'il n'y a pas d'erreur, ils gagnent la partie tous ensemble.
- S'il y a une erreur dans le tri, les joueurs perdent tous ensemble la partie.

2. La mer a atteint la dune et les déchets se retrouvent dans l'eau : les joueurs ont malheureusement tous perdu la partie car la mer est polluée.

Playa playa