

## Jeu «La vie de l'anguille»

### Déroulement

Tout le monde choisit un pion et lance une fois le dé. La personne qui obtient le plus gros chiffre commence. Quelqu'un lit le texte sur la case de départ. Les joueur·euses lancent le dé à tour de rôle et avancent d'autant de cases que le chiffre indiqué sur le dé. La première personne à atteindre la case d'arrivée avec son anguille a gagné.

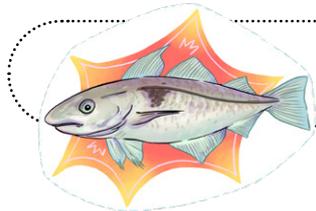
### Règles

Si ton pion atterit sur une case danger ou une case de liaison, lis le texte correspondant et suis les instructions. Si tu passes par une case jalon verte (même si tu n'atterris pas directement dessus), tu dois t'arrêter, lire le texte et suivre les instructions.



#### Case de départ

Ton voyage commence loin dans la mer sous forme de larve. Tu viens de sortir d'un œuf et tu es toute petite.



#### Case danger «Prédateur»

Attention! En tant que petite larve, tu peux facilement devenir la proie de plus gros poissons. Heureusement, un courant rapide t'emporte et t'éloigne rapidement.  
► Avance d'une case.



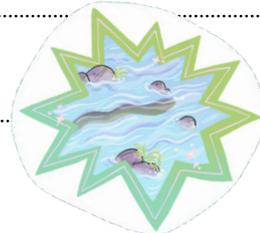
#### Case jalon «Civelle»

Tu as grandi, tu t'es allongée et tu es devenue transparente. On peut même voir ton cœur. Tu t'appelles maintenant «civelle».  
► Lance à nouveau le dé.



#### Case danger «Pêcheur»

Attention, ici on pêche les anguilles! Avance vite d'une case pour ne pas finir dans une assiette!  
► Avance d'une case.



#### Case jalon «Rivière»

Tu as dit au revoir à la mer et à l'eau salée et tu nages maintenant dans une rivière. Ce n'est pas facile d'avancer à contre-courant, mais tu deviens de plus en plus forte.  
► Lance à nouveau le dé.



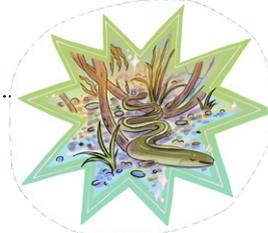
#### Case de liaison «Cascade»

Tu arrives devant une chute d'eau. Elle n'est certes pas grande, mais il te faudra toute ta force et beaucoup de temps pour te faufiler jusqu'en haut entre les pierres.  
► Passe un tour.



#### Case jalon «Anguille jaune»

Tu as encore grandi et aussi pris des couleurs. Tu es maintenant une anguille jaune.  
► Lance à nouveau le dé.



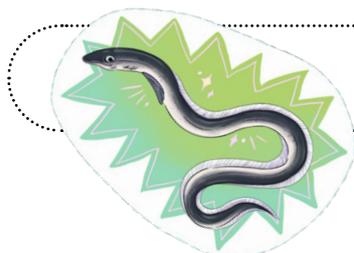
#### Case jalon «Maison»

Tu as élu domicile dans une belle rivière d'Europe. Tu y restes plusieurs années, jusqu'à ce que la mer t'appelle à nouveau.  
► Passe un tour.



#### Case danger «Centrale hydroélectrique»

Tu quittes la rivière et nages avec le courant rapide. Devant toi apparaît une installation bruyante: une centrale hydroélectrique. Tu réussis à bifurquer au bon moment vers le dispositif de dévalaison des poissons et tu échappes ainsi aux dangereuses turbines.  
► Avance d'une case.



#### Case jalon «Anguille argentée»

Tu es devenue une anguille argentée et tu as désormais fini de grandir.  
► Lance à nouveau le dé.

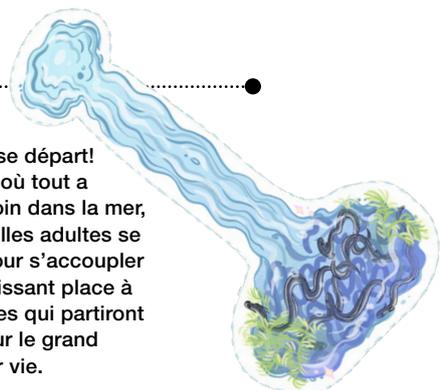


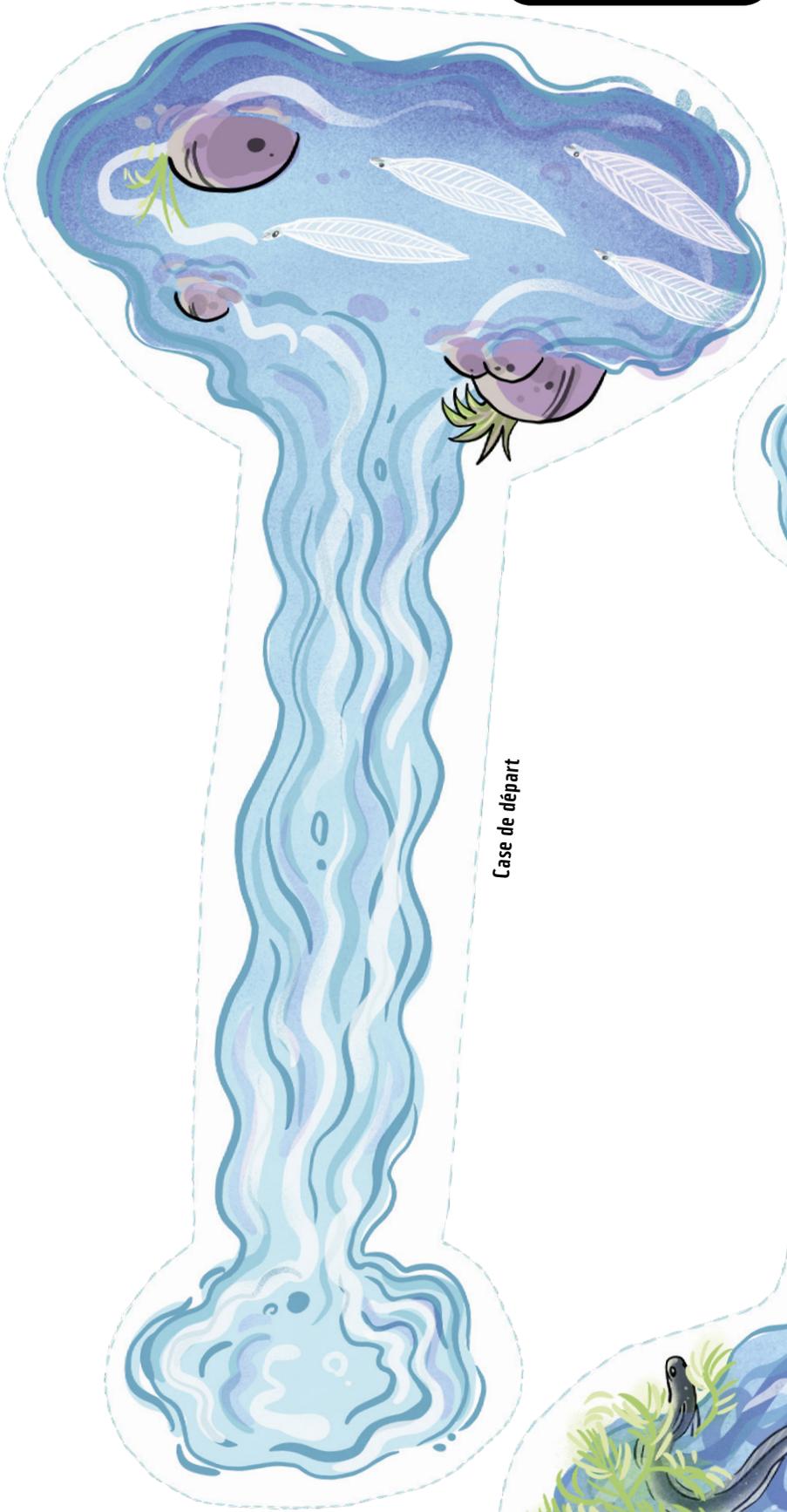
#### Case de liaison «Herbe»

Un gros obstacle se dresse devant toi. C'est le moment de faire un tour de passe-passe! Tu rampes sur l'herbe mouillée de la rive, contournes l'obstacle et replonges ensuite dans la rivière.  
► Avance de deux cases.

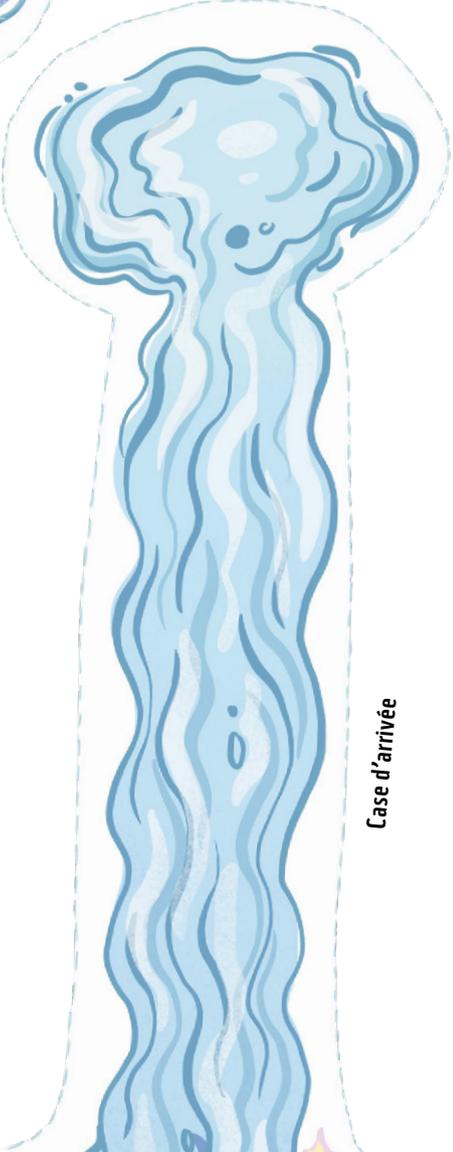
#### Case d'arrivée

Retour à la case départ! Tu es revenue où tout a commencé. Loin dans la mer, là où les anguilles adultes se rencontrent pour s'accoupler puis mourir, laissant place à de jeunes larves qui partiront elles aussi pour le grand voyage de leur vie.





Case de départ

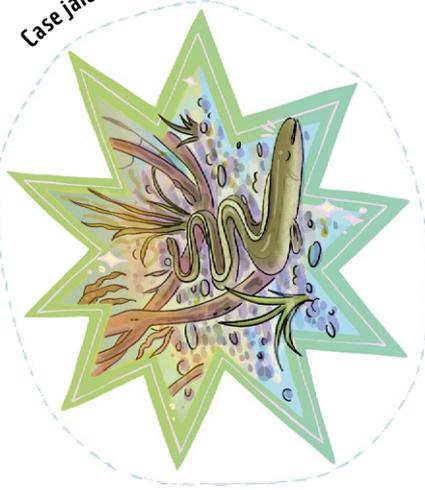


Case d'arrivée

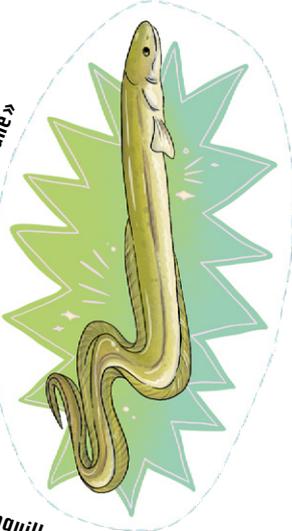


Plateau de jeu 2/2

Case jalon «Maison»



Case jalon «Anguille jaune»



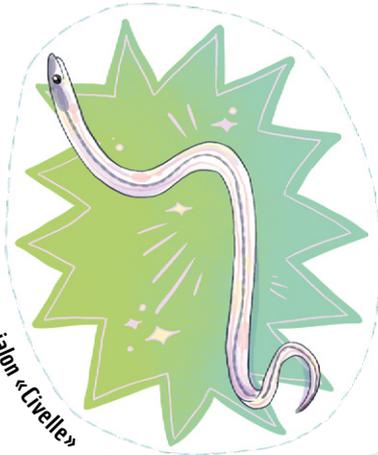
Case jalon «Anguille argentée»



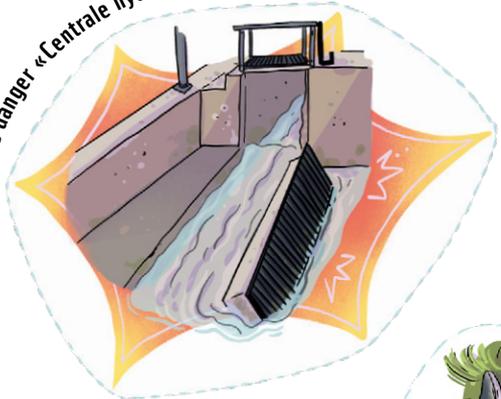
Case danger «Prédateur»



Case jalon «Civelle»



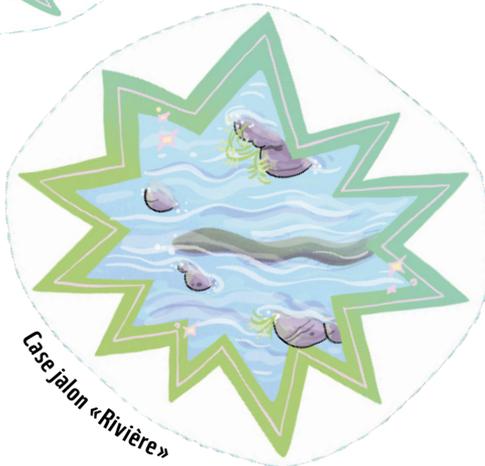
Case danger «Centrale hydroélectrique»



Case danger «Pêcheur»



Case jalon «Rivière»



Case de liaison «Herbe»



Case de liaison «Cascader»

