Protégeons la forêt et les espèces qu'elle abrite

Règle du jeu 2 à 4 joueurs

Chaque joueur lance le dé. Le joueur qui réalise le plus grand score commence.

Le joueur lance le dé et avance son pion du nombre indiqué.
S'il tombe sur une case verte ou orange, il suit les instructions indiquées.
Les CASES VERTES permettent d'avancer (elles représentent de bonnes actions).
Les CASES ORANGES bloquent l'avancée ou ordonnent un recul (elles représentent de mauvaises actions).

Le gagnant est le joueur qui arrive le premier sur la case « Arrivée ».
Pour compliquer le jeu, on doit faire le nombre exact

Tu es sur la case 32 pour gagner, tu dois faire 2 pour gagner... Si tu fais 6, tu dois aller sur la case 30

© Jeu conçu par Catherine Rhiat

GERP

ASLM France – Association pour la Sauvegarde des Lémuriens de Madagascar

DÉPART

1 – Forêt humide - Marojejy

2 – Lémurien - Indri

3 – *Tu coupes un arbre, un bois de rose* – VA SUR LA CASE DÉPART

4 – Eurycère de Prévost

5 – *Tu plantes un arbre* – REJOUE

6 – Forêt sèche Mangily

7 – AVANCE DE 2 CASES

8 – *Tu détruis la forêt pour cultiver du maïs* – RECULE DE 2 CASES

9 – Papillon comète

10 – Caméléon Furcifer campani

11 – *Tu captures des animaux protégés* – RECULE DE 2 CASES

12 – *Tu sensibilises les enfants à la lutte contre le brûlis afin de protéger la forêt* – AVANCE D'1 CASE

13 – Tsingy de Bemaraha

14 – PRISON – PASSE 1 TOUR

15 – Forêt humide Masaola

16 – Scarabée girafe

17 – Fossa

18 – *Tu détruis la forêt pour trouver des pierres précieuses* – RECULE DE 4 CASES

19 – *Tu as créé une pépinière pour regénérer la forêt* – REJOUE

20 – Chauve-souris Renard volant

21 – *Tu cultives sans brûler la forêt avec la biodiversité* – AVANCE D'1 CASE

22 – Mantella dorée

23 – Tortue étoilée

24 – *Tu utilises du charbon écologique obtenu sans brûler la forêt* – AVANCE DE 2 CASES

25 – *Tu pollues les forêts, les rivières* – RECULE DE 3 CASES

26 – Forêt humide - Maromizaha

27 – *Tu détruis la forêt pour obtenir du charbon de bois* – RECULE DE 4 CASES

28 – Tenrec rayé

29 – *Tu cultives sans utiliser de produits chimiques (engrais, pesticides)* – AVANCE D'1 CASE

30 – Mangrove

31 – *Tu as allumé un feu* – VA EN PRISON

32 – Lac Alaotra

33 – Lémurien Microcèbe de Madame Berthe

ARRIVÉE

https://www.aslm-lemuriens.org

Jeu destiné à la sensibilisation
Ne peut être vendu