

Y arriveras-tu ?

Il ne faudra pas laisser tomber les bras !



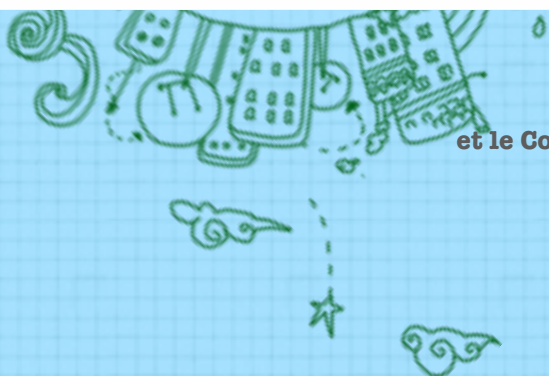
2 - 6



12+



30 - 40 min



Jeu réalisé par des élèves
du Lycée Classique d'Echternach (Luxembourg),
de Gymnasium Carolinum de Neustrelitz (Allemagne),
et le Collège Notre-Dame de Bonne-Espérance d'Estinnes (Belgique).

ERAMUS +



Y arriveras-tu ?

Beaucoup de gens doivent s'enfuir à cause de leur race, leur religion, leur nationalité, leur appartenance à un groupe social particulier ou leur conviction politique. Ils doivent prendre des chemins dangereux comme par exemple, la traversée des mers et des frontières. Ils souffrent de faim et de soif et doivent lutter tous les jours de combat pour survivre !



Matériel pour jouer

- **1 PLATEAU DE JEU (ANNEXE 1)**

- **6 PIONS DIFFÉRENTS**



- **UN DÉ**



- **DES BILLETS (ANNEXE 2)**

- **6 CARTES «LÉGENDE» (ANNEXE 3)**

- **6 PUCES «INFECTION» (ANNEXE 4)**



- **UNE LÉGENDE DU JEU (ANNEXE 5)**

- **UNE CALCULATRICE**



But du jeu



Le but du jeu est d'arriver sain et sauf et peu importe avec combien d'argent dans le pays de destination.

Préparation du jeu

1. Chaque joueur reçoit 1 500 € comme capital de départ :

5x 10 €
3x 50 €
2x 100 €
3x 200 €
1x 500 €

L'argent restant se trouvera dans la banque (au milieu du plateau).

2. Chaque joueur obtient un pion et une carte de légende

3. Peut-être qu'une calculatrice devrait être mise à disposition.

4. Il n'est pas possible de virer les autres!

Plusieurs pions peuvent se tenir sur un carreau.

5. L'argent payé va à la banque.

Le joueur avec le plus grand nombre de points commence.

Au début, tous les joueurs mettent leur pion sur la case de départ.

On circule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Décision pour un chemin après 7 cases.

Possibilité de changer de chemin.

Halte au poste-frontière (voir la légende)

Le nombre exact de dés pour arriver dans votre pays d'origine.





Déroulement du jeu

1. Chaque joueur lance son dé. Le joueur avec le nombre de points le plus élevé commence!
2. Tous les joueurs mettent leur pion Sur la case de départ.
3. On circule dans le sens des aiguilles d'une montre!
4. Après les 7 premiers cases il faut avoir choisi un chemin. Les options sont la mer ou la terre. Il faut tenir compte du fait que la route maritime est moins chère (300 €) et plus courte, mais aussi plus risqué tandis que la route terrestre est plus chère (550 €) et plus longue, mais moins risqué.
5. Sur votre chemin, vous avez la possibilité de changer encore de route. Vous n'avez pas besoin pour cela du nombre exact de points. Payez le prix indiqué à la flèche et restez après le changement sur la case rouge de l'autre route.
6. Avant de passer une frontière il faut s'arrêter et effectuer la tâche suivante (voir légende).
7. Afin d'arriver à la patrie il faut avoir le nombre exact de cases.



Will you arrive?













	Croix (hôpital): voir tête de mort
	Eclair (corruption): Il faut payer. Lancez vos dés encore une fois et multipliez le nombre des points par 10 €!
	Grilles (prison): Allez en prison et attendez tours ou payez 500 €! Après, continuez à partir de la case 'prison'.
	B (fraude): Il faut donner 10 € à chaque joueur. Si vous ne pouvez pas payer, patienter un tour!
	Crâne (mort): Vous êtes infecté. Vous avez maintenant la possibilité de retourner au dernier hôpital. Si vous ne voulez pas vous faire soigner, prenez une puce d'infection. Si vous marchez encore sur cette case, vous allez mourir.
	Frontière: Lancez votre dé et obtenez un 1 ou un 6 pour traverser la frontière!
	Argent (dons): Vous obtenez de l'argent. Lancez le dé à nouveau et multipliez votre nombre de points par 10 €! Vous obtenez cet argent par la banque.
	Bus: Avancez de 1-5 cases. Il faut payer 50 € par case. Cette action est facultative.





Légende:

Croix (hôpital): voir crâne

Foudre (corruption) Vous devez payer.

Lancez encore votre dé et multipliez
votre nombre de points x10 €!

Prison (grille): Allez en

prison et attendez 3 tours ou payez 400 €!
Ensuite, le jeu continue pour vous.

B (Fraude): Payez 20 € à chaque joueur!

Si vous ne pouvez pas payer, arrêter un tour.

Crâne et os croisés (Infection): Vous êtes infecté.

Vous avez maintenant l'option contre
un supplément (voir terrain de jeu) de retourner au
dernier hôpital. Si vous ne vous faites pas guérir,
prenez une puce d'infection. Si vous marcher encore
sur cette case vous allez mourir.

Frontière: Lance un 1 ou 6

pour traverser le mur! Après trois essays,
elle se traverse sans action. Un arrêt est obligatoire.
Votre tour est terminé.

Argent (Dons): Vous recevez de l'argent.

Lancez votre dé à nouveau et multipliez
votre nombre de points x10 €! L'argent est versé
par la banque.

Bus: Avancez de 1-5 cases. Il faut payer 50 € par cases.

Ceci est volontaire.

