


# F

 **Âges** : 5 - 9

 **Nombre de joueurs** : 2 - 4

 **Contenu** : 1 plateau + 7 jetons "tortue" + 30 jetons "crabe" + 1 dé.

 **But du jeu** : être le premier joueur à récupérer 3 jetons "tortue".

 **Préparation du jeu** : assembler le palmier sur le plateau de jeu. Les 7 jetons "tortue" sont posés sur les cercles prévus à cet effet au centre du plateau. Les jetons "crabe" sont posés à côté du plateau de jeu et constituent la pioche.



**Déroulement du jeu :** le plus jeune joueur commence puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Chacun à son tour, les joueurs lancent le dé puis effectue l'action indiquée par le dé :



**Face 1 crabe :** le joueur prend un jeton "crabe" de la pioche et le glisse dans le plateau



**Face 2 crabes :** le joueur prend 2 jetons crabe de la pioche et les glisse dans le plateau



**Face 3 crabes :** le joueur prend 3 jetons crabe de la pioche et les glisse dans le plateau



**Face tortue :** le joueur prend un de ses propres jetons "tortue" et le glisse dans le plateau (s'il n'en n'a pas encore gagné il passe son tour)



Puis c'est au joueur suivant de lancer le dé.

**NB :** le joueur glisse son ou ses jetons où il le veut dans la fente située autour du plateau de jeu. Attention, un jeton doit être entièrement poussé vers l'intérieur du plateau et ne doit plus dépasser à l'extérieur. Lorsqu'un jeton "crabe" tombe du plateau, il repart à la pioche. En revanche, le joueur qui fait tomber un jeton "tortue" le gagne.

**Fin de la partie :** le premier joueur à avoir récupéré 3 jetons "tortue" gagne la partie.