

*recupérer cinq pièces
de monnaie*

*poser le plateau
de jeu au milieu
de la table, mettre
Arthur Œil d'aigle sur
n'importe quelle case
d'action, empiler les
cartes, préparer les
autres accessoires*

*lancer le dé et
déplacer Arthur Œil
d'aigle*



*Qui peut vite refaire
la figure
géométrique ?*

Idée

Au cours de ce voyage « sensationnel », il va falloir vivre différentes aventures liées à la vue ! Celui qui réussit l'action demandée récupère une pièce de monnaie en bois. Qui saura particulièrement bien user de ses sens et récupérera en premier cinq pièces de monnaie ?

Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table et mettre Arthur Œil d'aigle sur n'importe quelle case d'action. Classer les cartes suivant leur face verso et faire cinq piles, faces cachées, qui sont posées à côté du plateau de jeu.

Poser les accessoires restants à côté du plateau de jeu.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. L'explorateur le plus jeune commence en lançant le dé :

- Si le dé est tombé sur un nombre de points, il avance Arthur Œil d'aigle du nombre de cases correspondant dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Si le dé est tombé sur la planète, il pose Arthur Œil d'aigle sur n'importe quelle case d'action.

Sur quelle case d'action se trouve maintenant Arthur Œil d'aigle ?

Champion du tangram

- Le joueur qui a lancé le dé est le champion du tangram. Il met les sept pièces du tangram devant lui.
- Ensuite, il retourne une carte de tangram jaune et, avec les pièces en bois, essaye de refaire le plus vite possible la figure géométrique qui y est représentée.
- Pendant que le champion du tangram assemble les pièces, les autres joueurs lancent le dé chacun à tour de rôle et essayent d'obtenir le plus vite possible avec le dé trois fois la planète. Ils comptent les planètes obtenues à haute voix.
- Si le champion du tangram a fini la figure avant que les autres aient obtenu trois fois la planète avec le dé, il prend une pièce de monnaie en bois en récompense.
- Si les autres joueurs ont été plus rapides, le champion du tangram ne récupère pas de pièce.
- La carte de tangram est remise en dessous de la pile de cartes jaunes.