

Migramy

4 réfugiés, le même but, mais un seul permis de séjour!



Es-tu intelligent ?
As-tu de la chance ?



2 à 4



8+ (jeu de base) - 16+ (mode expert)



30'



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).



Migramy

Grâce au dé, tu dois voyager sur terre et sur mer pour rejoindre le plus vite possible l'Europe. Différents événements et questions t'aideront ou t'empêcheront d'atteindre le but du jeu : l'Europe. Mais prudence, la concurrence ne connaît pas de trêve ! Reste concentré, souviens-toi des mouvements ennemis et saisis ta chance quand elle vient. La négligence peut te coûter le permis de séjour tant désiré, car finalement un seul arrivera dans le pays de ses rêves !





Matériel pour jouer

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

- **QUATRE PIONS** 

- **UN DÉ** 

- **20 CARTES «ÉVÉNEMENTS» (ANNEXE 2)**

- **50 CARTES «QUESTIONS»**

- **44 CARTES «MEMORY»**

- **1 CARTE «MÉLANGE DES CARTES MEMORY»**

- **11 CARTES «PAYS DE DESTINATION»**

- **UN SACHET**



But du jeu



Le but du jeu est d'atteindre la destination que tu as tirée en début de partie.

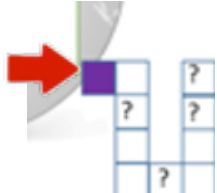

Avant de débiter

1. Place le plateau de jeu au centre de la table.
2. Chaque joueur se place auprès du continent de la couleur de son pion et place son pion sur le continent.
3. Mélanger les cartes «memory» avec la carte «mélange» et les placer à côté du plan de jeu.
4. Placer les cartes «question» face cachée comme pioche sur le champ défini.
5. Mélange les cartes «pays de destination» et place-les dans le sachet. Chaque joueur en pioche une dans le sachet et ne la montre à personne.



Déroulement du jeu



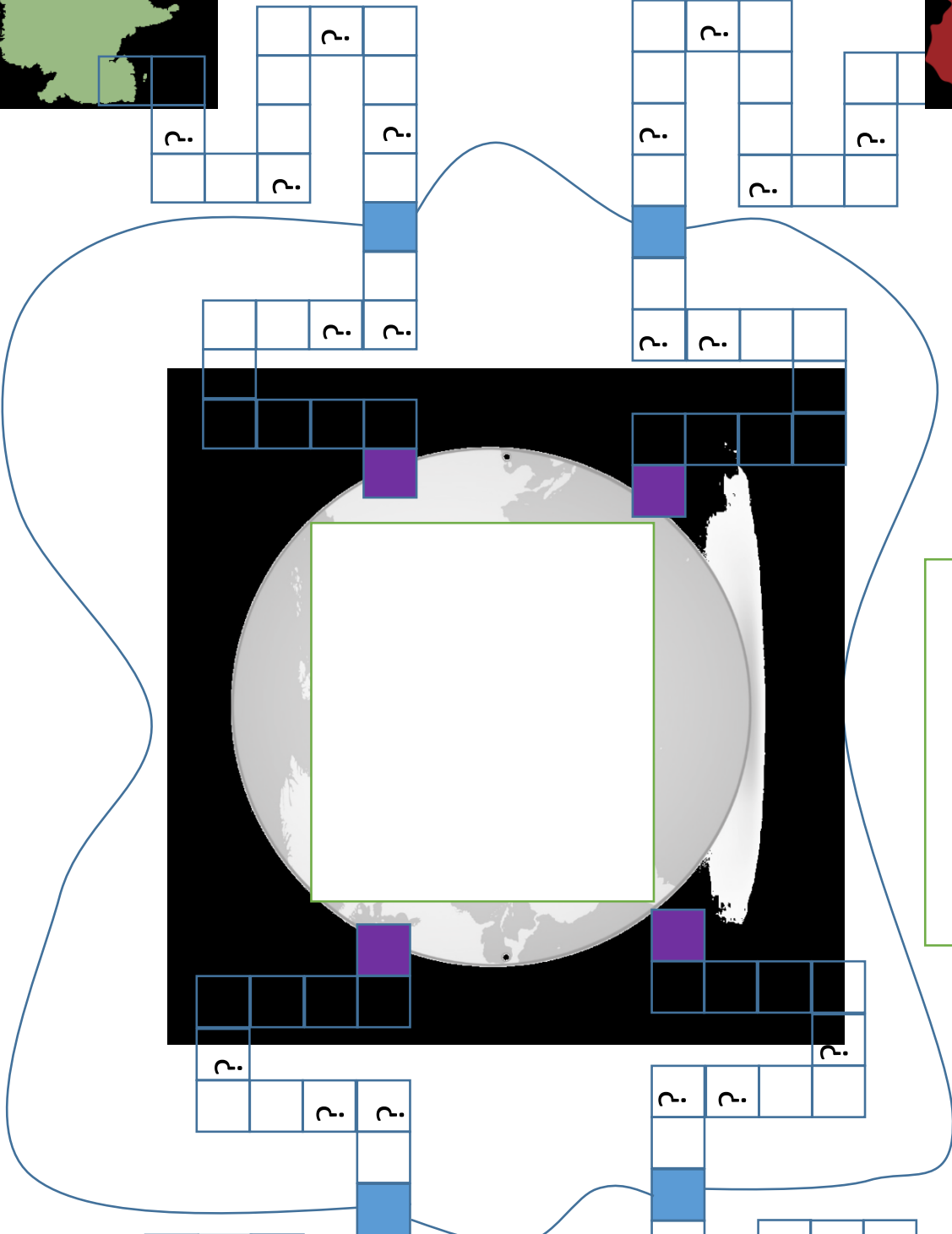
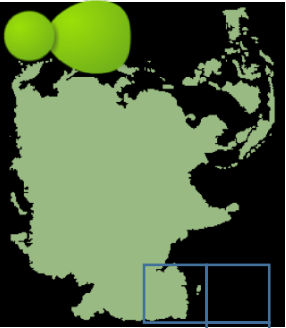
1. Le joueur le plus jeune commence. Il lance le dé et déplace son pion en utilisant un point de dé par case. Ensuite, on joue dans le sens horlogique.
2. En route, il y a la possibilité d'arriver sur une case événement avec un «?». Là, le joueur à gauche du joueur actif tombé sur la case «?», prend la carte au-dessus de la pioche «?» et la lit à haute voix sans la montrer. Si la carte lue est une carte «événement», le joueur actif doit faire l'action définie par la carte. Les cartes marquées d'une étoile doivent être exécutées immédiatement. Celles avec un cercle peuvent être gardées et utilisées plus tard dans le jeu. Si la carte lue est une carte «question», le joueur actif tente de répondre grâce aux choix proposés. Si sa réponse est correcte, il peut relancer immédiatement le dé. Si sa réponse est fautive, il devra proposer une autre réponse lors du prochain tour avant de pouvoir relancer le dé si sa réponse est enfin correcte. Si pas, il attendra encore un tour !
3. Si un pion arrive sur une case sur laquelle se trouve déjà le pion d'autre joueur, celui qui se trouvait dessus est renvoyé sur son continent de départ et doit recommencer le jeu depuis le début.
4. Si un joueur arrive sur un champ de frontière (violet), il s'arrête immédiatement, les points de dé superflus expirant. Le joueur doit attendre un tour avant de commencer avec le memory. 
5. Par tour, 2 cartes memory sont révélées à tout le monde, jusqu'au moment où un joueur trouve les cartes « mémoire » de son pays de destination (fin du jeu). Si un joueur découvre 2 cartes identiques de qui ne sont pas son pays de destination, il peut les garder. Si les cartes ne coïncident pas, on les remet face couverte à leur place. 

6. Si on découvre la carte «mélange», on doit mélanger les cartes memory.

Fin du jeu

Le jeu est fini lorsqu'un des joueurs a trouvé son pays de destination dans le «memory».





?

