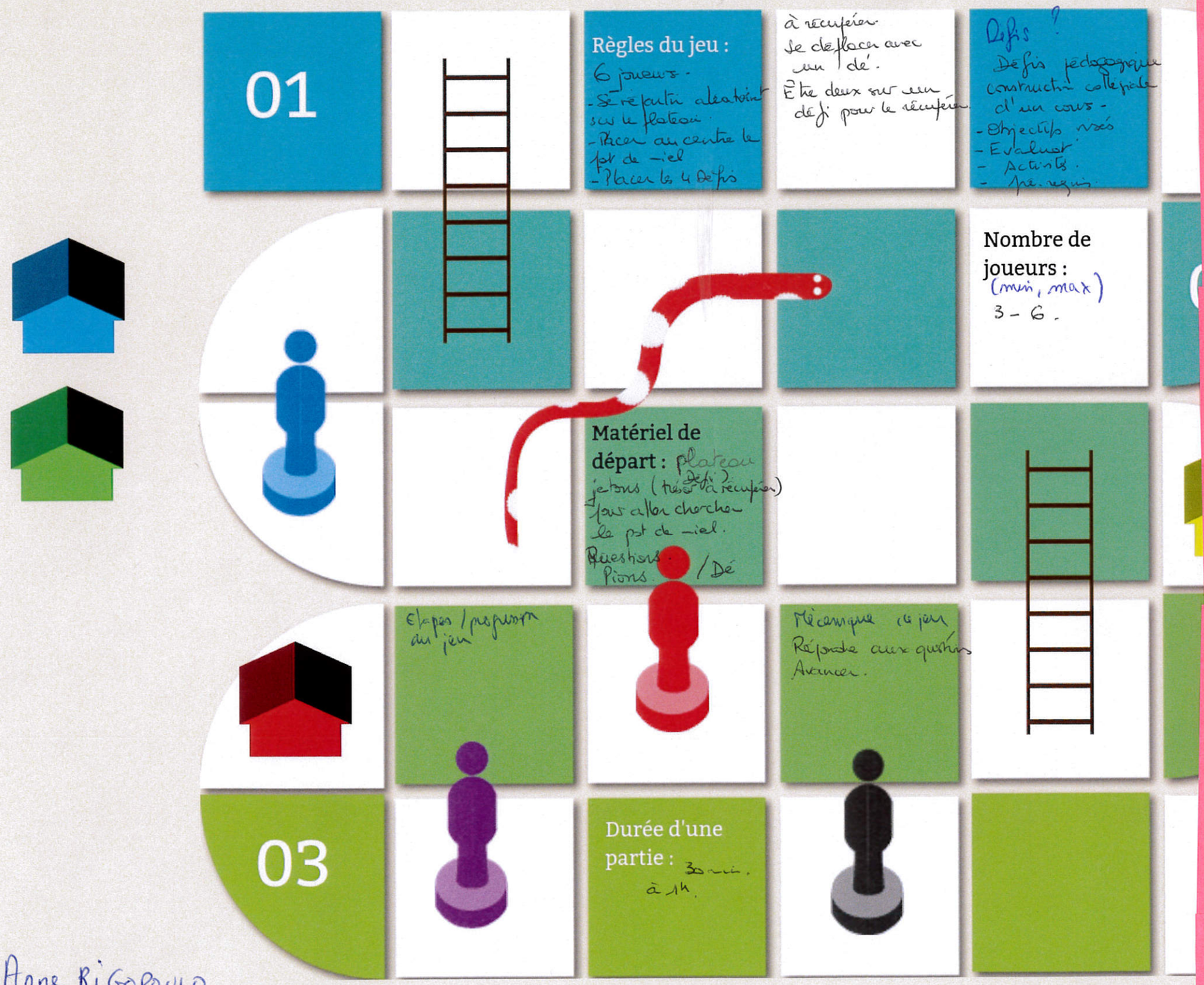
Mercredi
Equipe 2

Nom du jeu : .....



Anne RIGOPOULO

But du jeu : .....Récupérer des défis pour reprendre le pot de miel.....

Nb de joueur
Nb de jou
5/6 pour le le prototype.

Materiel de Depart
jetons pour Vote.
plateau. symbolise 1 espace commun et on se deplace vers le centre

Mécanique du jeu

- alliance temporaire (2 sur les m̂ cases pour pouvoir avancer
Contrainte
- ~~Equipe~~ Pour recuperer le defis etre au moins 2 sur la case -

Défis :

obj Pedagog : blanc.
Activité : gris
Evaluation : noir
temporalité : vert.
modalité : orange
pré-requis : Violet.

Etapes / Progression du jeu

- chacun place son pion sur le bord
- objectif : ~~[illegible]~~ ramasser les defis au centre