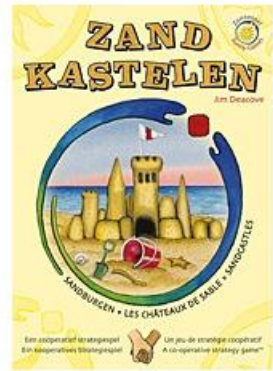


Les châteaux de sable

On joue tous ensemble contre les vagues

But du jeu : pour gagner il faut avoir construit les 3 châteaux avant qu'une vague ne les atteigne.



Chaque joueur lance le dé à son tour ; à chaque face correspond une consigne (voir le petit tableau mémo).

*On peut se mettre d'accord pour partager ses cartes et rassembler **1 pelle + 1 seau + 1 tas de sable** ce qui permettra de les échanger :*

- **Soit contre un mur** qui va protéger un château,
- **Soit contre une tour.**

C'est le lanceur de dé qui prend la décision finale mais les autres joueurs peuvent suggérer une stratégie.

Attention : si une vague atteint une case de château, la partie est perdue. Il faut donc le protéger avec un mur, la vague le détruira mais elle repartira au début du plateau sur la gauche.