

- CR En danger critique
- EN En danger
- VU Vulnérable

- cheirogaleidae
- daubentoniidae
- lepilemuridae
- lemuridae
- indriidae



Le parcours des lémuriens

Règle du jeu 2 à 6 joueurs (individuellement ou en équipes)
 Chaque joueur lance le dé. Le joueur qui réalise le plus grand score commence.
 Le joueur lance le dé et avance son pion du nombre indiqué.
 S'il tombe sur une case verte ou orange, il suit les instructions indiquées.
 Les CASES VERTES permettent d'avancer (elles représentent de bonnes actions).
 Les CASES ORANGES bloquent l'avancée ou ordonnent un recul (elles représentent de mauvaises actions).
 Le gagnant est le joueur qui arrive le premier sur la case « Arrivée ».
 Pour compliquer le jeu : faire le nombre exact pour arriver sur la case « ARRIVÉE »

© Jeu conçu par Catherine Rhiat et Jonah Ratsimbazafy



DÉPART

ARRIVÉE