



RÈGLE DU JEU

BUT DU JEU



ÊTRE LA PREMIÈRE ÉQUIPE À ATTEINDRE LA CASE  (SANS OBLIGATION D'ARRIVER PILE SUR CETTE CASE).

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

CHACUN VOTRE TOUR, LANCEZ LE DÉ ET AVANCEZ VOTRE JETON DU NOMBRE DE CASES CORRESPONDANT AU CHIFFRE OBTENU.

- SI VOUS ARRIVEZ SUR UNE CASE BLEU FONCÉ, AVANCEZ DE DEUX CASES PUIS PIOCHEZ UNE CARTE.
- SI VOUS ARRIVEZ SUR UNE CASE ROUGE, RECLEZ JUSQU'À LA FLÈCHE PUIS PIOCHEZ UNE CARTE.
- SI VOUS ARRIVEZ SUR UNE CASE BLEU CLAIR, AVANCEZ JUSQU'À LA FLÈCHE PUIS PIOCHEZ UNE CARTE.
- SI VOUS ARRIVEZ SUR UNE CASE «DÉ», RELANCEZ LE DÉ. 
- SI VOUS ARRIVEZ SUR UNE CASE NORMALE, PIOCHEZ UNE CARTE.

	=		VERSION NOIR ET BLANC
	=		
	=		

UNE BONNE RÉPONSE : VOUS AVANCEZ D'UNE CASE.
UNE MAUVAISE RÉPONSE : VOUS RESTEZ SUR PLACE.

CASES SPÉCIALES 

- SI VOUS ARRIVEZ SUR LA CASE 11,15 OU 35 ET QU'ELLE EST INOCCUPÉE, PIOCHEZ UNE CARTE COMME POUR UNE CASE NORMALE.
- SI VOUS ARRIVEZ SUR LA CASE 11,15 OU 35 ET QU'ELLE EST OCCUPÉE PAR UNE OU PLUSIEURS ÉQUIPES, PIOCHEZ UNE CARTE, LA PREMIÈRE À DONNER LA BONNE RÉPONSE AVANCE D'UNE CASE.

POUR COMMENCER, IL VOUS FAUT

- LE PLATEAU
- LES CARTES
- UN DÉ
- UN JETON POUR CHAQUE ÉQUIPE



LE JEU PEUT SE JOUER À DEUX, TROIS OU QUATRE ÉQUIPES.

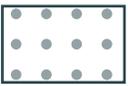
NOUS VOUS CONSEILLONS DES ÉQUIPES DE DEUX À TROIS ÉLÈVES.



RÉALISATION

SAMUEL CREUSEVOT & JÉRÔME LANDUYT
CP NUMÉRIQUE, GT HGEMC 78

PLUS LE PLATEAU EST GRAND, PLUS IL EST AGRÉABLE À JOUER. IMPRIMEZ-LE EN A3 AU MINIMUM.
UNE VERSION EST DISPONIBLE EN COULEUR ET UNE AUTRE EN NOIR ET BLANC.



AVANCEZ DE DEUX CASES



RECULEZ JUSQU'À LA FLÈCHE



AVANCEZ JUSQU'À LA FLÈCHE

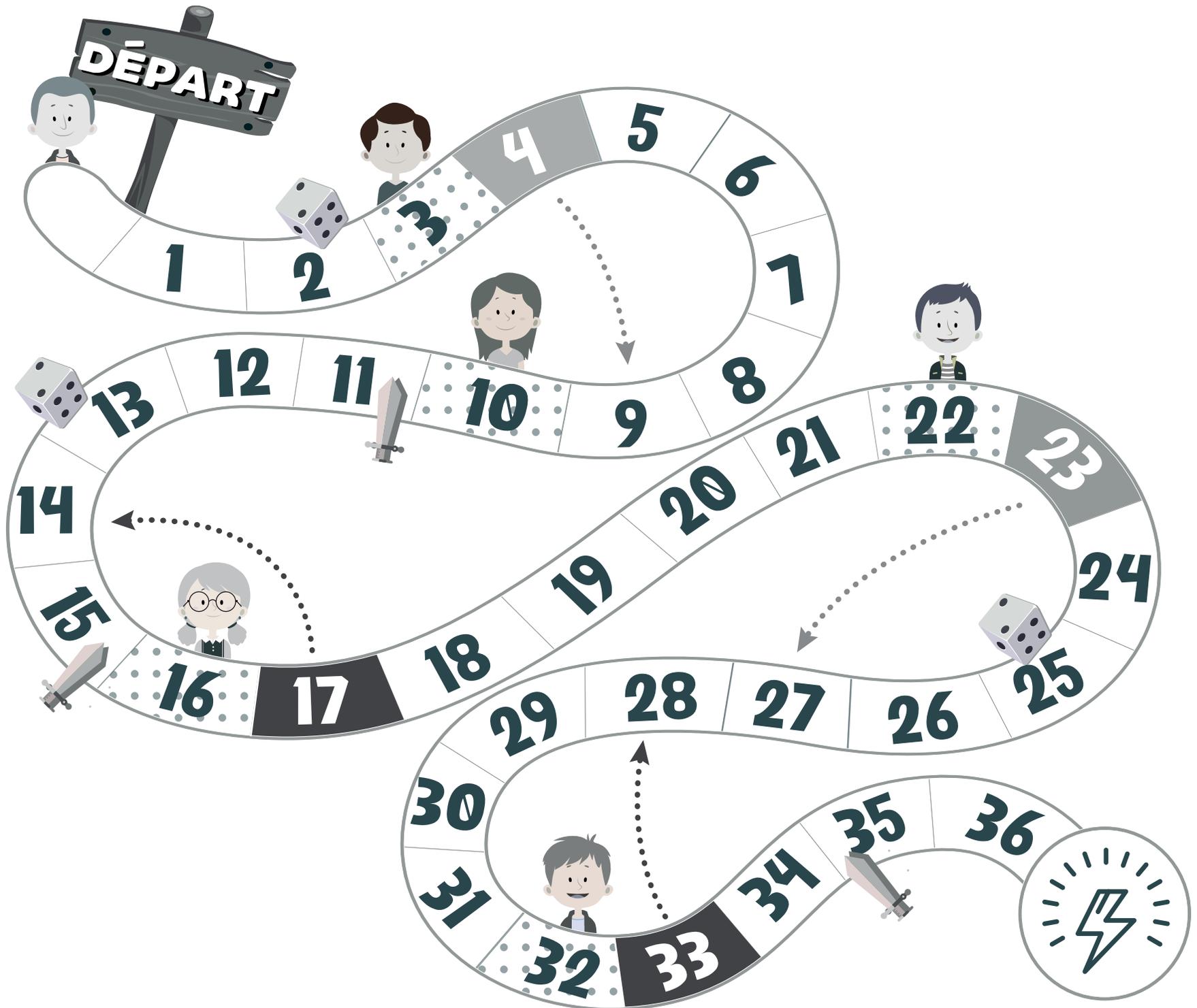


LANCEZ LE DÉ ET AVANCEZ DU NOMBRE DE CASES AFFICHÉ



CASE «DUEL»

SI VOUS ÊTES À DEUX SUR CETTE CASE, LE PREMIER QUI A LA RÉPONSE AVANCE !



X

AVANCEZ DE DEUX CASES

X

RECULEZ JUSQU'À LA FLÈCHE

X

AVANCEZ JUSQU'À LA FLÈCHE



LANCEZ LE DÉ ET AVANCEZ DU NOMBRE DE CASES AFFICHÉ



CASE «DUEL»

SI VOUS ÊTES À DEUX SUR CETTE CASE, LE PREMIER QUI A LA RÉPONSE AVANCE !

