

JEU À PARTIR DE 4 ANS

BUT DU JEU

Être le premier à arriver sur **la case 50** !

MISE EN PLACE

- Utiliser le côté du plateau à **50 cases** et le **dé à chiffres**.
- Donner **un pion** à chaque joueur, qui le pose sur le mot **Start**.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le plus jeune joueur commence, le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Le joueur **lance le dé** et **fait avancer** son pion du **nombre de cases correspondant**.
- Les joueurs jouent **chacun leur tour** en lançant le dé.
- Si le joueur tombe sur une case contenant **le bas d'une échelle, il monte automatiquement en haut** de l'échelle.
- Si le joueur tombe sur une case contenant **le haut d'une gouttière, il glisse et descend automatiquement dans la case contenant le bas** de la gouttière.
- Si le joueur tombe sur **une case normale, il ne bouge pas**.
- Si le joueur tombe sur **une case déjà occupée, il se place sur la prochaine case libre**.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'arrête quand l'un des joueurs est arrivé **sur la case 50** : il a **gagné** !

QUE SE PASSE-T-IL SI...

... **un joueur fait un score supérieur au nombre de cases pour arriver sur la case 50** ? Il gagne quand même. Dans cette version simplifiée, pas besoin de faire le chiffre exact !



JEU À PARTIR DE 5 ANS

BUT DU JEU

Être le premier à arriver sur **la case 100** !

MISE EN PLACE

- Utiliser le côté du plateau à **100 cases** et le **dé numéroté à points**.
- Donner **un pion** à chaque joueur, qui le pose sur le mot **Start**.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le plus jeune joueur commence, le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Pour commencer à jouer, le joueur doit **faire un 6** avec le dé, il place alors son pion **sur la case 1**. Il **relance** ensuite le dé, et **fait avancer** son pion du **nombre de cases correspondant** au **second** lancer.
- Les joueurs jouent **chacun leur tour** en lançant le dé.
- Il faut avancer **d'autant de cases** que le **chiffre annoncé** sur le dé.
- Si le joueur tombe sur une case contenant **le bas d'une échelle, il monte automatiquement en haut** de l'échelle.
- Si le joueur tombe sur une case contenant **le haut d'une gouttière, il glisse et descend automatiquement dans la case contenant le bas** de la gouttière.
- Si le joueur tombe sur **une case normale, il ne bouge pas**.
- Si le joueur tombe sur **une case déjà occupée, il retourne à la case 1**.
- Quand un joueur **fait le chiffre 6**, il **déplace son pion de 6** (s'il tombe sur le bas d'une échelle ou le haut d'une gouttière, il doit faire l'action correspondante) et il peut **relancer** le dé.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'arrête quand l'un des joueurs est arrivé **sur la case 100** : il a **gagné** !

QUE SE PASSE-T-IL SI...

... **un joueur fait un score supérieur au nombre de cases pour arriver sur la case 100** ?

Il recule d'autant de cases supplémentaires ! Par exemple, si le pion est en case 97 et que le joueur fait 5, le pion avance jusqu'à 100 mais reculera ensuite de 2 cases pour arriver en 98.