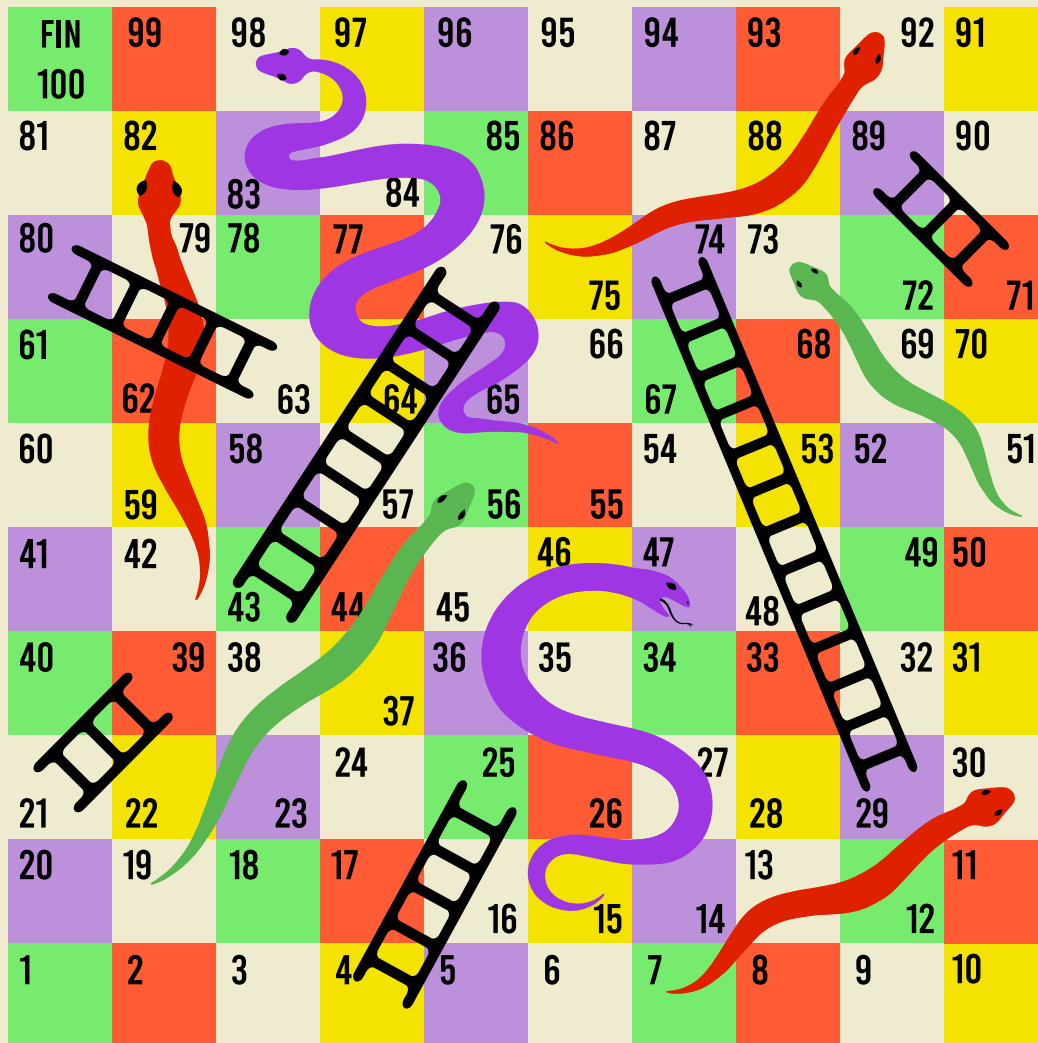




# SERPENTS ET ÉCHELLES



## MATÉRIEL

2 à 4 joueurs



Le plateau imprimé



Un dé



Un pion par joueur

## RÈGLES DU JEU

1. Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case 1.
2. À tour de rôle, les joueurs lancent le dé et avancent leur pion du nombre de cases indiqué sur le dé.
3. Si un joueur tombe sur le bas d'une échelle, il monte jusqu'en haut de l'échelle.
4. Si un joueur tombe sur la tête d'un serpent, il descend jusqu'à la queue du serpent.
5. Les joueurs continuent à jouer à tour de rôle en lançant le dé et en avançant.
6. Si un joueur tombe exactement sur la case 100, il gagne !
7. Si un joueur lance un nombre trop grand et dépasse la case 100, il ne bouge pas et attend son prochain tour.

Envie de

Pensé pour vous par P&G

plus

# LES PETITS CHEVAUX



## MATÉRIEL

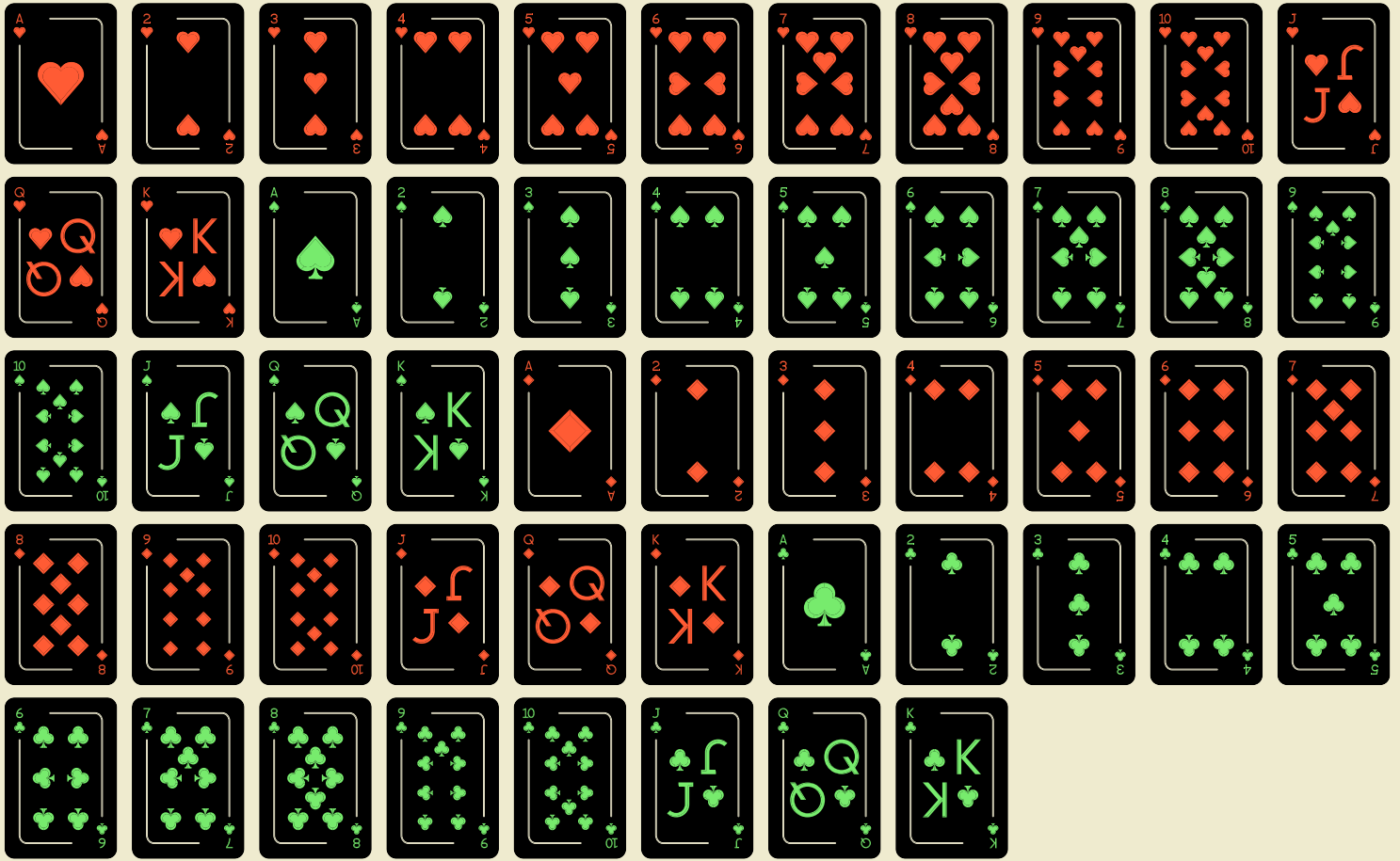
2 à 4 joueurs

- Le plateau imprimé
- Un dé
- Un pion par joueur

## RÈGLES DU JEU

- Chaque joueur choisit un cheval et le place dans l'écurie de sa couleur.
- À tour de rôle, les joueurs lancent le dé et avancent leur cheval du nombre de cases indiqué sur le dé.
- Pour sortir de l'écurie, il faut faire un 6. Dans ce cas, le joueur peut sortir son cheval et avancer de 6 cases.
- Les joueurs continuent à jouer à tour de rôle, en lançant le dé et en avançant leurs chevaux.
- Le premier joueur à faire tout le tour du plateau avec son cheval et à revenir à sa case départ gagne la partie !
- Attention : si un joueur arrive sur une case occupée par un autre cheval, ce dernier doit retourner à son écurie.

# LA BATAILLE



## MATÉRIEL

2 joueurs

Les 32 cartes imprimées

## RÈGLES DU JEU

1. Chaque joueur reçoit un paquet de 16 cartes qu'il garde caché.
2. Les joueurs retournent simultanément la première carte de leur paquet.
3. Le joueur qui a la carte la plus forte (As est la plus forte, puis Roi, Dame, Valet, 10, 9, etc.) gagne les deux cartes et les place dans son tas.
4. Si les cartes sont égales, il y a "bataille" : chaque joueur place trois cartes face cachée, puis une carte face visible. Le joueur ayant la carte la plus forte remporte toutes les cartes de la bataille.
5. Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur ait toutes les cartes.

# JEU DE L'OIE



## MATÉRIEL

2 à 6 joueurs

- Le plateau imprimé
- Deux dés
- Un pion par joueur

## RÈGLES DU JEU

### 1. Déroulement du jeu :

- Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case de départ.
- À tour de rôle, les joueurs lancent deux dés et avancent leur pion d'un nombre de cases correspondant à la somme des dés.
- Pour gagner la partie, il faut arriver en premier, pile sur la case 59.
  - Si le total des dés dépasse le nombre de cases restantes, le joueur recule d'autant de cases supplémentaires.
- Si un joueur arrive sur une case spéciale, il suit les instructions associées à cette case.

### 2. Les cases spéciales :

- Case Oie (cases 5, 9, 14, 27, 32, 36, 41, 45, 49, 54) : Le joueur avance à nouveau du même nombre de cases.
- Case Pont (case 6) : Le joueur avance directement à la case 12.
- Case Maison (case 19) : Le joueur passe les deux prochains tours.
- Case Puits (case 31) : Le joueur reste bloqué jusqu'à ce qu'un autre joueur arrive sur cette case. Le joueur qui le libère prend sa place.
- Case Labyrinthe (case 42) : Le joueur retourne à la case 30.
- Case Prison (case 52) : Le joueur reste bloqué jusqu'à ce qu'un autre joueur arrive sur cette case. Le joueur qui le libère ne prend pas sa place.
- Case Tête de Mort (case 58) : Le joueur retourne à la case de départ.