

> Avant de commencer la partie, découper les 2 moitiés du plateau puis les relier avec un morceau de scotch. Coller le tout sur un support un peu épais.



Départ :
c'est parti mon coco !





Règles du jeu :

> Le jeu se joue avec 2 dés. Chacun à leur tour, les joueurs avancent du nombre qu'ils ont fait avec les dés. Le premier joueur qui tombe exactement sur la case 63 a gagné la partie ! Mais s'il dépasse la case 63, son pion retourne en arrière d'autant de cases en trop. Si un joueur tombe sur une case déjà occupée par un adversaire, il envoie celui-ci à la case où il se trouvait.

Cases spéciales :

- Cases « grenouille » (14 ou 32) : Vous rebondissez et atterrissez 3 cases plus loin !
- Cases « pigeon voyageur » (18, 36, 45 ou 56) : Vous avancez de nouveau du même nombre de cases.
- Case 6 : La fusée vous emmène directement en case 12 !
- Case 19 : Vous vous êtes cassé une patte et vous entrez à l'hôpital... Passez votre tour une fois !
- Case 31 : Vous voilà tombé à l'eau, vous devez faire un 6 pour en sortir !
- Case 40 : Le renard vous indique un raccourci, vous allez directement en case 46 !
- Case 42 : Perdu dans le labyrinthe, vous reculez jusqu'à la case 30.
- Case 52 : Vous voici en cage et vous passez votre tour 2 fois.
- Case 58 : Il y a un os ! Vous recommencez au départ.