



RÈGLES DU JEU

Lance le dé pour avancer. Si tu tombes sur une case blanche, il ne se passe rien, tu lanceras à nouveau le dé au tour suivant. Lis les explications ci-dessous si tu arrives sur une case avec un symbole.

Pour gagner, il faut arriver **exactement** sur la case « arrivée ». Si tu joues un nombre trop grand, tu vas jusqu'à la case « arrivée et tu repars en arrière du nombre de ponts restants.



Si tu t'arrêtes sur cette case, tu dois répondre à une question. Si la réponse est correcte, tu passes le feu (va sur la case suivante) et continue de jouer au prochain tour. Si la réponse est fausse, tu retentes ta chance au tour suivant.



Quel que soit le nombre tiré sur le dé, tu n'oses pas dépasser la barrière, tu dois t'y arrêter et répondre à une question. Si la réponse est correcte, tu passes la barrière (va sur la case suivante) et continue de jouer au prochain tour. Si la réponse est fausse, tu retentes ta chance au tour suivant.

2x/3x

Tu dois répondre à 2 ou 3 questions **de suite** pour pouvoir passer la barrière. Si tu réponds faux à une des questions, tu retentes ta chance au prochain tour.



Tu peux relancer le dé.



Tire une carte « chance ou malchance ? » et bénéficie de l'aide qui t'es donnée ou exécute ce qui est écrit. Remets la carte sous la pioche.



Tu rebondis très haut sur ton trampoline et montes d'une ligne sur le parcours.



Maladroit ! Tu tombes de l'échelle et descends d'une ligne sur le parcours.

RÈGLES DU JEU

Lance le dé pour avancer. Si tu tombes sur une case blanche, il ne se passe rien, tu lanceras à nouveau le dé au tour suivant. Lis les explications ci-dessous si tu arrives sur une case avec un symbole.

Pour gagner, il faut arriver **exactement** sur la case « arrivée ». Si tu joues un nombre trop grand, tu vas jusqu'à la case « arrivée et tu repars en arrière du nombre de ponts restants.



Si tu t'arrêtes sur cette case, tu dois répondre à une question. Si la réponse est correcte, tu passes le feu (va sur la case suivante) et continue de jouer au prochain tour. Si la réponse est fausse, tu retentes ta chance au tour suivant.



Quel que soit le nombre tiré sur le dé, tu n'oses pas dépasser la barrière, tu dois t'y arrêter et répondre à une question. Si la réponse est correcte, tu passes la barrière (va sur la case suivante) et continue de jouer au prochain tour. Si la réponse est fausse, tu retentes ta chance au tour suivant.

2x/3x

Tu dois répondre à 2 ou 3 questions **de suite** pour pouvoir passer la barrière. Si tu réponds faux à une des questions, tu retentes ta chance au prochain tour.



Tu peux relancer le dé.



Tire une carte « chance ou malchance ? » et bénéficie de l'aide qui t'es donnée ou exécute ce qui est écrit.



Tu rebondis très haut sur ton trampoline et montes d'une ligne sur le parcours.



Maladroit ! Tu tombes de l'échelle et descends d'une ligne sur le parcours.

 <p>Joker</p> <p>Utilise cette carte quand tu ne connais pas la réponse à la question posée. Elle te donne le droit de passer quand même le feu rouge ou la barrière. Remets-la dans la pioche après utilisation.</p>	<p>Fantôme </p> <p>Cette carte te permet de ne pas t'arrêter devant une barrière, tu passes au travers. Remets-la dans la pioche après utilisation.</p>	<p>Indice </p> <p>Tu peux demander un indice à celui qui te pose la question. C'est lui qui choisit quel indice te donner. Remets la carte dans la pioche après utilisation.</p>	 <p>Avance jusqu'à la prochaine échelle.</p>	<p>Avance jusqu'au prochain trampoline. </p>
 <p>Joker</p> <p>Utilise cette carte quand tu ne connais pas la réponse à la question posée. Elle te donne le droit de passer quand même le feu rouge ou la barrière. Remets-la dans la pioche après utilisation.</p>	<p>Fantôme </p> <p>Cette carte te permet de ne pas t'arrêter devant une barrière, tu passes au travers. Remets-la dans la pioche après utilisation.</p>	<p>Indice </p> <p>Tu peux demander un indice à celui qui te pose la question. C'est lui qui choisit quel indice te donner. Remets la carte dans la pioche après utilisation.</p>	 <p>Avance jusqu'à la prochaine échelle.</p>	<p>Avance jusqu'au prochain trampoline. </p>
 <p>Joker</p> <p>Utilise cette carte quand tu ne connais pas la réponse à la question posée. Elle te donne le droit de passer quand même le feu rouge ou la barrière. Remets-la dans la pioche après utilisation.</p>	<p>Fantôme </p> <p>Cette carte te permet de ne pas t'arrêter devant une barrière, tu passes au travers. Remets-la dans la pioche après utilisation.</p>	<p>Indice </p> <p>Tu peux demander un indice à celui qui te pose la question. C'est lui qui choisit quel indice te donner. Remets la carte dans la pioche après utilisation.</p>	 <p>Avance jusqu'à la prochaine échelle.</p>	<p>Avance jusqu'au prochain trampoline. </p>
<p>Reculé de 3 cases.</p> 	<p>Avance de 3 cases.</p> 	<p>Relance le dé.</p> 	<p>Tu fais la sieste et ne joueras pas au prochain</p> 	<p>Arrête-toi au prochain feu de circulation que tu croises et réponds à la question pour continuer.</p> 
<p>Reculé de 3 cases.</p> 	<p>Avance de 3 cases.</p> 	<p>Relance le dé.</p> 	<p>Tu fais la sieste et ne joueras pas au prochain</p> 	<p>Arrête-toi au prochain feu de circulation que tu croises et réponds à la question pour continuer.</p> 



