

UNE EXPÉDITION À TRAVERS L'EUROPE



Tu as besoin de :

- ▶ Du carton
- ▶ De la colle
- ▶ Une paire de ciseaux
- ▶ Un dé
- ▶ Notre modèle à imprimer pour le plateau de jeu et les figurines de jeu, ainsi que les règles du jeu (disponibles plus loin sur la page)
- ▶ Quelques pièces de 2 cents



1

Imprime les 4 pages de notre modèle pour le plateau de jeu et colle-les dans l'ordre selon le marquage.

- 2** Colle le plateau de jeu sur du carton solide (au mieux au format A2). Découpe tous les restes de carton et de papier qui dépassent et ton plateau est déjà prêt !

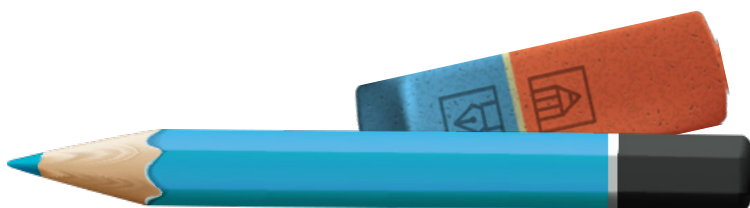


- 3** Ensuite, imprime le modèle pour les figurines de jeu. Découpe-les et assemble-les avec de la colle. La languette située au bas doit être pliée soigneusement vers l'extérieur, afin que les figurines aient un support et ne tombent pas.

Conseil : colle des pièces de 2 cent sur la base des figurines pour les rendre encore plus stables.



- 4** Maintenant, imprime les règles du jeu et lis-les attentivement. Et c'est parti : amuse-toi bien !



RÈGLES DU JEU :

Ce jeu est pour 2 à 6 joueurs. Les joueurs lancent le dé à tour de rôle, et chaque joueur avance d'autant de cases que le nombre indiqué par le dé.

Le joueur qui fait le plus haut, lors d'un lancer de dé préalable, a le droit de débiter la partie.

Le joueur qui atterrit sur la même case qu'un autre joueur éjecte celui-ci du jeu.

Le joueur ainsi éjecté devra malheureusement reprendre depuis le début.

Si un joueur atterrit précisément sur une case-pays (Allemagne, France, etc.), il peut faire reculer le joueur de son choix de trois cases.

Le gagnant sera celui qui atteindra l'arrivée en lançant le nombre exacte de cases restantes. S'il obtient un chiffre trop important avec son lancer, il restera sur sa case d'origine sans bouger, et retentera sa chance au tour suivant.

CASES SPÉCIALES :



Corbeau

Oh non – le corbeau t'a attrapé. Il veut t'embêter et t'empêcher de parvenir à l'arrivée. Il te fait reculer de 5 cases.



Troll

Aie ! Tu étais sur la bonne voie, mais le troll vient contrecarrer tes plans, et t'empêche de poursuivre ta route. Tu dois passer le prochain tour.



Chauve-souris

Oh là là, que s'est-il passé ? Quelle malchance : la chauve-souris te ramène au début du jeu – tu dois tout recommencer depuis le départ !



Étoile

En plein dans le mille – l'étoile te porte chance : tu as le droit de relancer le dé, une bonne occasion de distancer tes concurrents !



Elfe

Super, tu viens d'atterrir chez le gentil elfe ! Il veut t'aider à atteindre l'arrivée, et te fais avancer de 4 cases !



Bijou

Tu es vraiment chanceux ! Tu peux échanger ta place avec celle d'un joueur de ton choix. Si aucun joueur n'est plus proche du but que toi, tu peux relancer le dé.

Cases-pays







ARRIVÉE



2

2

2

DÉPART

