



La Course de Noël

Chaque joueur choisit un pion «pingouin», lance tour à tour le dé, et avance d'autant de cases que le nombre indiqué par le dé. Le premier arrivé à la case 63 a gagné la partie. Pour gagner, il faut arriver pile sur la case 63. Si un joueur fait trop de points, il recule d'autant de cases. Si un joueur tombe sur une case «cadeau», il rejoue le même nombre de points. Si un joueur arrive sur une case occupée, il prend sa place et envoie l'autre pion à la case qu'il vient de quitter.

Les cases spéciales sont signalées sur le plateau par un fond bleu :

- Qui passe à la **case 6 (Traineau)** va à la case 12.
- Qui s'arrête à la **case 19 (Dodo)** passe 1 fois son tour.
- Qui tombe à la **case 31 (Cheminée)** doit faire un 6 pour s'en sortir.
- Qui arrive à la **case 42 (Flèche)** retourne à la case 30.
- Qui tombe à la **case 52 (Prison)** passe 2 fois son tour.
- Qui arrive à la **case 58 (Tête de mort)** recommence au départ.

DÉPART

1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13



14



15



16



17



18



19



20



21



22



23



24



25



26



27



28



29



30



31



32



33



34



35



36



37



38



39



40



41



42



43



44



45



46



47



48



49



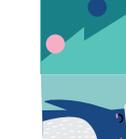
50



51



52



53



54



55



56



57



58



59



60



61



62

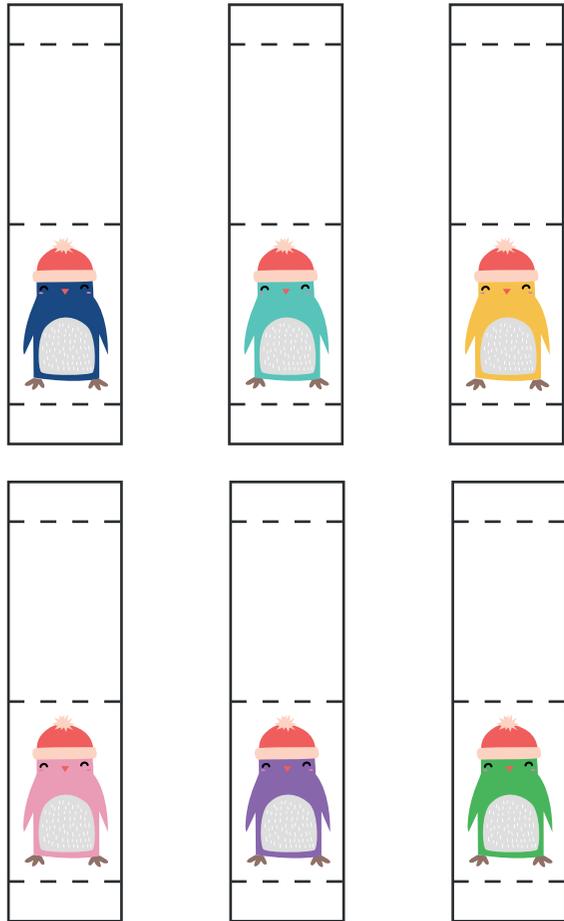


63



ARRIVÉE

Les Pions



Découpe chaque pingouin et plie les traits en pointillés pour former un pion.



Le dé

Si tu n'as pas de dé sous la main, découpe celui-ci et colle les languettes sur la face opposée.

