

chamois

patinoire

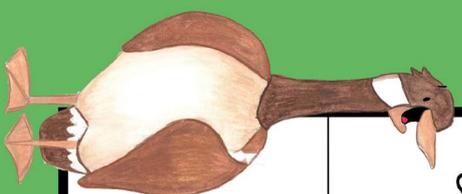
noisette

putois

framboise

poisson

www.petitdetective.ch



chamois

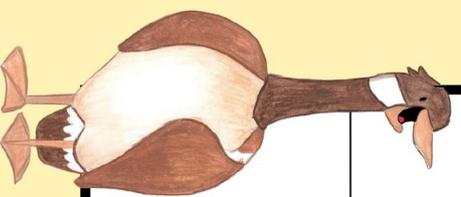
patinoire

noisette

putois

framboise

poisson



chamois

patinoire

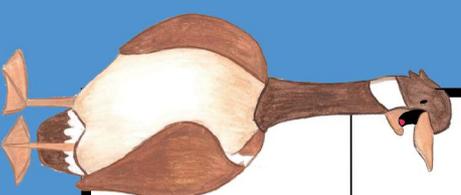
noisette

putois

framboise

poisson

www.petitdetective.ch



chamois

patinoire

noisette

putois

framboise

poisson

Règles du jeu

LOTO DE LA KERMESSE

Nombre de joueur(s) : 2 à 4

But : Le premier à remplir son carton a gagné.

Matériel complémentaire : 4 pions, un dé et une réserve de jetons

Mise en place :

Les joueurs choisissent un pion de couleur et le place sur leur case de départ dans un coin du plateau de jeu. Ils placent devant eux le carton avec les mots de la couleur choisie.

Les jetons sont placés à côté du plateau de jeu en tas.

A tour de rôle les joueurs jettent le dé et avancent du nombre de cases indiquées. Ils peuvent choisir le sens de leur déplacement . Il n'est pas possible de faire du "avant-arrière" durant le même tour.

- Lorsque le pion arrivent sur une case "image", le joueur peut recouvrir le mot correspondant sur son carton.
- Les cases "étoile" permettent de prendre un jeton de la réserve et de recouvrir n'importe quelle image.

Le case "croix" font perdre un jeton au joueur, mieux vaut donc les éviter!

Le premier a avoir rempli son carton gagne.