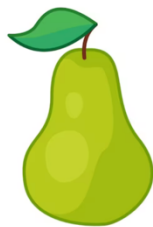


Départ



Arrivée

2





LE CHEMIN DU 0

Chaque joueur a un pion sur la case départ.

Le premier joueur tire le dé et avance d'autant de cases que de points sur le dé. Il nomme le dessin puis :

- S'il entend le son « o », il avance d'une case
- S'il n'entend pas le son « o », il recule d'une case

Le premier joueur qui arrive sur la case « arrivée » à gagner.