

COUP DE PATTE

RÈGLES DU JEU

8

Lance le dé et avance sur le parcours en suivant les cases.



Génial ! Les animaux te font avancer vers les cases bleues qu'ils touchent.

Exemples :

Le taureau te fait aller directement en case 10 !
La baleine en case 16 !



Oh non... Les actes cruels sur les animaux te font reculer vers les cases bleues que les objets indiquent...

Exemples :

Le couteau te fait reculer en case 48.
Le harpon en case 1.



The board game path consists of 60 numbered blue cases and a pink 'ARRIVÉE' case. The path is a winding line of cases. The numbers are: 60, 61, 63, 64, 65, 59, 58, 57, 55, 53, 52, 45, 48, 49, 50, 43, 42, 40, 39, 38, 30, 31, 33, 36, 29, 27, 26, 25, 24, 23, 16, 17, 19, 22, 14, 12, 11, 10, 9, 7, 1, 2, 3, 5, 6. The path starts at 'DÉBUT' (pink) and ends at 'ARRIVÉE' (pink). The path includes illustrations of various animals and objects: a boy, a dog, a pig, a mouse, a rabbit, a bear, a deer, a wolf, a reindeer, a walrus, a whale, a swan, a duck, a fish, a bull, a bear, a boy, a dog, a pig, a mouse, a rabbit, a bear, a deer, a wolf, a reindeer, a walrus, a whale, a swan, a duck, a fish, a bull. Green cases with arrows indicate forward movement, while orange cases with arrows indicate backward movement.