

**But du jeu : avoir le score qui se rapproche le plus de zéro.**

- ❖ Préparation : Chacun votre tour, lancez le dé. Celui qui obtient le meilleur score commence.
- ❖ Déroulement.

Le joueur lance le dé et avance du nombre de cases indiqué sur le dé. Ensuite, suivre l'instruction correspondant à la couleur de la case.

- ✓ **Case verte** : il faut additionner la valeur indiquée à ton score.
- ✓ **Case rouge** : il faut soustraire la valeur indiquée à ton score.
- ✓ **Case bleue** : ton score est remis à zéro !
- ✓ **Case noire** : retour à la case départ !
- ✓ **Case jaune** : multiplie ton score par la valeur de la case.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

- ❖ Vous pouvez vous aider de l'ardoise pour comptabiliser vos résultats.
- ❖ Fin du jeu : Quand le premier passe l'arrivée il peut (s'il le souhaite) additionner ou soustraire 10 points à son score final. Le jeu s'arrête et tous les joueurs comparent leur score.

**Celui dont le score se rapproche le plus de 0 (nombre négatif ou positif) a gagné !**

**But du jeu : avoir le score qui se rapproche le plus de zéro.**

- ❖ Préparation : Chacun votre tour, lancez le dé. Celui qui obtient le meilleur score commence.
- ❖ Déroulement.

Le joueur lance le dé et avance du nombre de cases indiqué sur le dé. Ensuite, suivre l'instruction correspondant à la couleur de la case.

- ✓ **Case verte** : il faut additionner la valeur indiquée à ton score.
- ✓ **Case rouge** : il faut soustraire la valeur indiquée à ton score.
- ✓ **Case bleue** : ton score est remis à zéro !
- ✓ **Case noire** : retour à la case départ !
- ✓ **Case jaune** : multiplie ton score par la valeur de la case.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

- ❖ Vous pouvez vous aider de l'ardoise pour comptabiliser vos résultats.
- ❖ Fin du jeu : Quand le premier passe l'arrivée il peut (s'il le souhaite) additionner ou soustraire 10 points à son score final. Le jeu s'arrête et tous les joueurs comparent leur score.

**Celui dont le score se rapproche le plus de 0 (nombre négatif ou positif) a gagné !**