






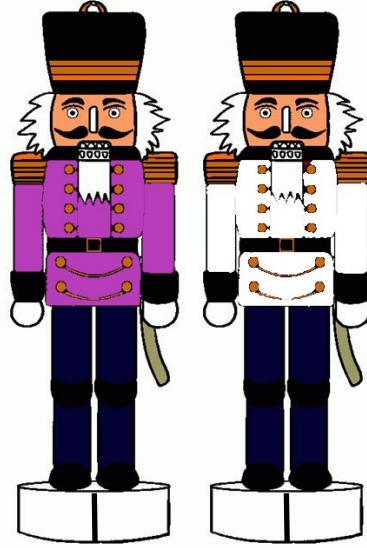
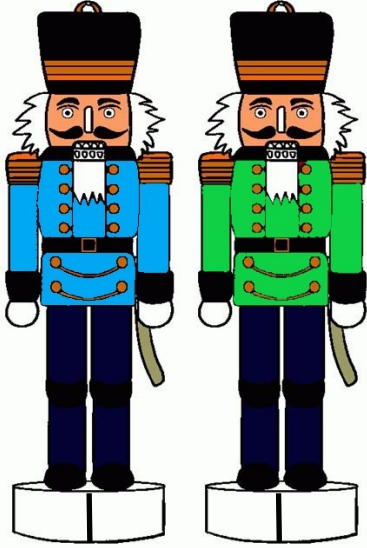


17	16	15		13	12	11	10	
18	ARRIVÉE 	30	29	28	27	26		
	19	20	21	22	23	24 	25	8
DÉPART 	1	2	3	4 	5	6	7	

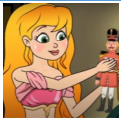


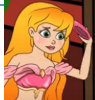



Règle du jeu

Ce jeu se joue comme un jeu de l'oie. Le but du jeu est d'atteindre la case arrivée en premier.

Chaque joueur pose son pion sur la case départ et lance le dé à tour de rôle. Il avance du nombre de cases correspond au nombre indiqué par le dé. S'il tombe sur une cas blanche, il ne se passe rien et c'est au tour du joueur suivant de jouer.

S'il tombe sur une case avec une illustration de l'histoire, il effectue les actions suivantes :

	Case 4 : Marie reçoit un Casse-Noisette à Noël, elle est heureuse. Rejoue.
	Case 9: Le frère de Marie casse le Casse-Noisette Recule de 2 cases.
	Case 14 : Le roi des rats arrive et attaque Casse-Noisette. Retourne à la case départ.
	Case 19 : Marie lance sa chaussure et tue le roi de rats. Avance de 3 cases.
	Case 24 : Casse-Noisette se transforme en prince. Rejoue.

Pour terminer la partie et gagner, il faut tomber exactement sur la case arrivée.