



départ

$7 + 91$

$2 + 81$

$8 + 71$

$4 + 61$

$5 + 71$

$9 + 21$

$8 + 61$



$36 + 4$

$26 + 6$

$23 + 8$

$29 + \underline{9}$

$37 + 7$

$34 + 4$



$17 + 3$

$29 + 4$



$16 + \underline{9}$

$24 + 4$

$23 + 3$



$31 + 8$

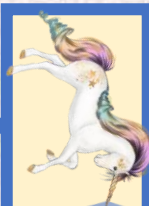
$18 + \underline{6}$

$22 + \underline{9}$

$32 + \underline{9}$

$28 + 5$

$37 + 2$



$25 + 7$

$19 + 3$

$15 + \underline{6}$



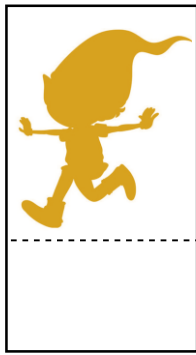
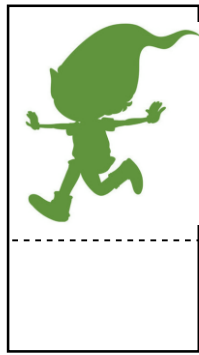
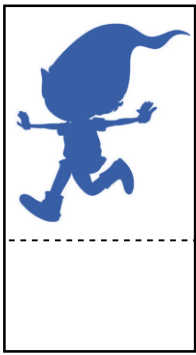
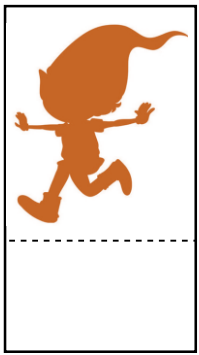
$17 + 8$

$15 + 8$

$23 + 7$

$26 + 5$

$21 + \underline{9}$



LABYRMAGIE

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

But du jeu : Être le premier sur la case « génie de la forêt »

Matériel :

1 dé

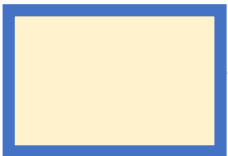
Le plateau de jeu – les pions lutins - Pour un plateau plus grand on peut imprimer en A3.



Chaque joueur lance le dé à son tour et avance sur le plateau. Pour rester sur la case, il doit calculer sans se tromper. Sinon, il recule sur la case où il était avant de lancer le dé.



Rejoue



Tu prends un raccourci.
Place ton pion sur la case →



Retourne au départ.