

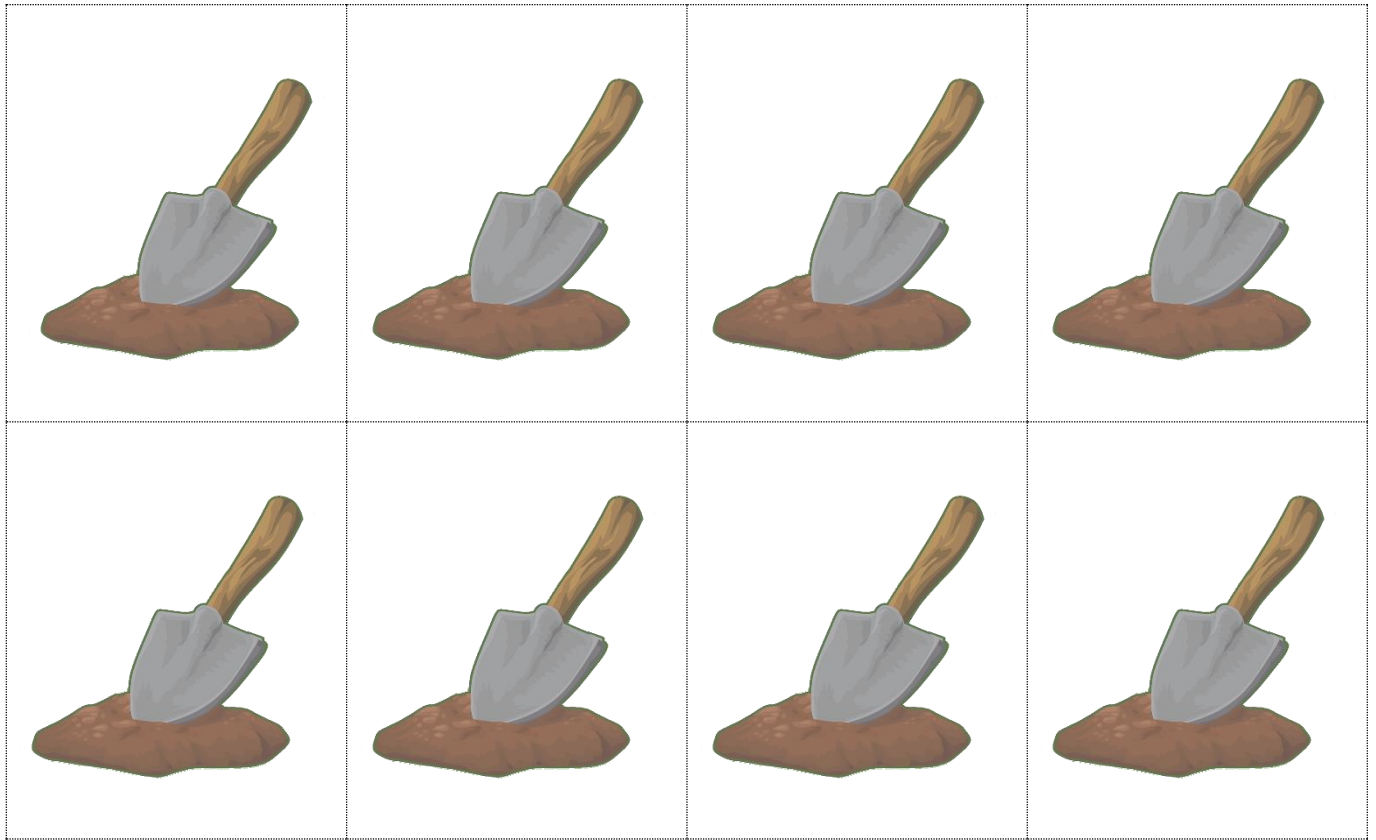
LE POTAGER DU NOMBRE 16

CARTES À PLASTIFIER, DÉCOUPER ET PLACER AU MILIEU DU PLATEAU DE JEU.



LE POTAGER DU NOMBRE 16

PLANCHE POTAGER : PLACE ICI LES SACHETS DE GRAINES !



LE POTAGER DU NOMBRE 16

LES RÈGLES DU JEU

DE 2 À 4 JOUEURS

MATÉRIEL

1 dé, 1 pion par joueur, le plateau de jeu, les cartes graines et la planche « potager »

MISE EN PLACE

Placer les cartes graines au centre du plateau de jeu, faces cachées.

Placer les pions des joueurs sur la case départ.

OBJECTIF DU JEU

Remplir le plus rapidement le potager avec des graines.

DÉROULEMENT DU JEU

Le premier joueur lance le dé et avance du nombre de cases indiqué.

S'il tombe sur une case qui représente le nombre 16, il pioche une carte graine et la place sur la planche potager.

S'il tombe sur une case qui ne représente pas le nombre 16, il ne prend pas de carte graine.

C'est ensuite au tour du deuxième joueur.

Le jeu se termine lorsque le potager est rempli.

CASE ESCARGOT : un escargot glouton s'est introduit dans le potager. Une carte graine doit être retirée du potager et remise dans le tas au centre du jeu.

CASE DÉPART : les joueurs peuvent repasser sur la case départ autant de fois que nécessaire pour remplir le potager. Il ne se passe rien si le joueur tombe directement sur la case départ.

