

# LE JEU DE La course

## Il te faut

2 dés

4 boutons (diamètre 2,5 cm)

## PRÉPARATION

Colle les 6 gommettes fer à cheval sur les faces 4, 5 et 6 de tes deux dés.

Découpe les pions et colle-les sur les boutons qui serviront de socle.  
Colle ton plateau de jeu sur un carton fort pour le rendre plus solide.  
Les éléments du jeu sont téléchargeables sur [www.albaverba.fr](http://www.albaverba.fr)

## RÈGLE DU JEU (2 à 4 joueurs)

Chaque joueur place son pion sur la case départ et lance les dés à tour de rôle.

- Pour avancer, le joueur doit obtenir un fer à cheval et un chiffre : il peut alors déplacer son pion sur la case la plus proche qui porte le chiffre obtenu.
  - Si un autre pion occupe cette case, le joueur saute par-dessus jusqu'à la prochaine case portant le chiffre obtenu.
  - Pour franchir une barrière, le joueur doit obtenir 2 fers à cheval.
  - Les haies et les murs ne peuvent pas être franchis, il faut les contourner.
  - Le joueur qui arrive sur une case «double dé» relance les dés.
  - Le joueur qui arrive sur une case «herbe» se rend immédiatement sur la case du même nombre la plus proche.
- Le vainqueur est celui qui arrive le premier sur la case d'arrivée.



