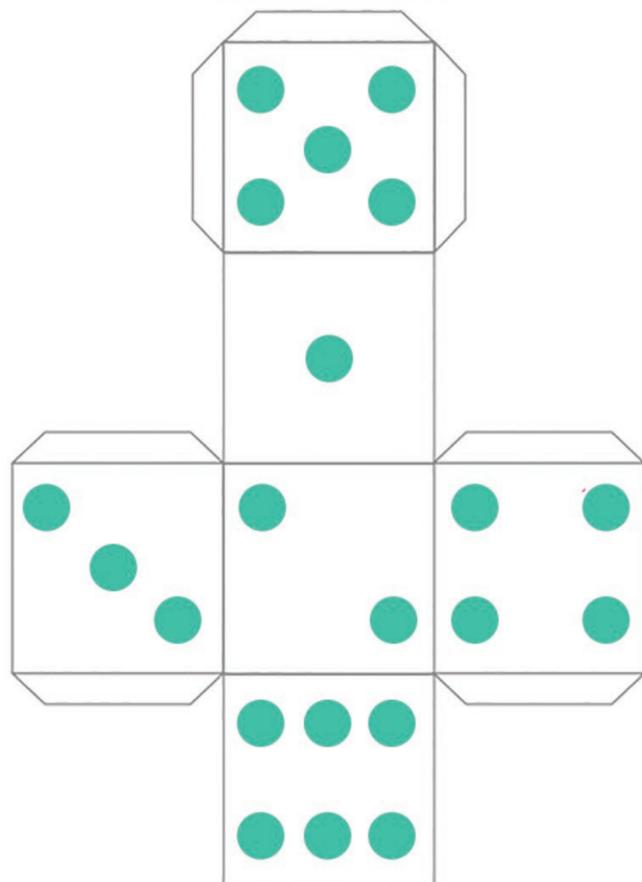


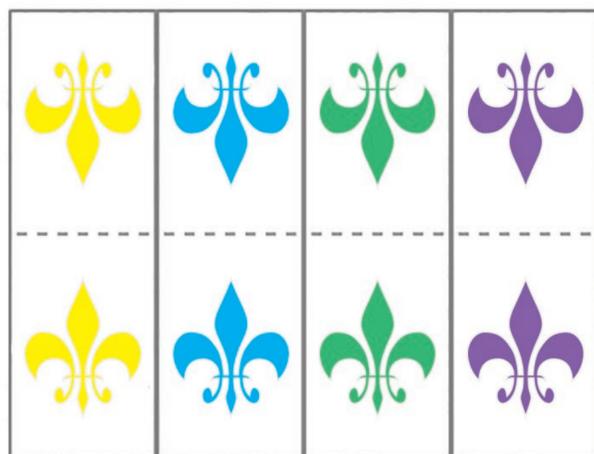
LE JEU DU ROI DAGOBERT

Momes

Dé de secours



Pions à découper et à plier en deux



© Momes.net - Tous droits réservés

DÉBUTER UNE PARTIE :

Le premier joueur ou la première joueuse lance le dé et avance son pion d'autant de cases que le nombre indiqué par celui-ci. Quand il ou elle tombe sur une des cases spéciales, il ou elle doit effectuer la tâche qui lui est associée. (voir « CASES SPÉCIALES »)
Le joueur ou la joueuse située à sa gauche joue à son tour, et ainsi de suite pour chaque joueur ou joueuse. La partie prend fin lorsque l'un ou l'une des joueuses arrive en premier jusqu'au château et devient ainsi le ou la conseiller du distrait roi Dagobert !

CASES SPÉCIALES :



Case 4 et 9 : Les Fous du Roi te demandent ton avis concernant leur nouveau numéro pour « Le Royaume a un fort étrange Talent ». Tu passeras le prochain tour à les regarder.



Case 6 : La Fée Odale décide de te donner un coup de pouce avec sa baguette magique. Tu avances directement jusqu'à la case 8 !



Case 13 : Tu dois affronter le Chevalier Lasपालes en duel. Relance le dé. Si tu obtiens un chiffre pair (2, 4, 6), tu ne devras pas passer ton tour au prochain tour. Si tu obtiens un chiffre impair, tu passeras le prochain tour à patienter sous la pluie.



Tu croises le chemin d'une Licorne magique qui te propose de relancer le dé pour atteindre ton but plus rapidement. Mais, attention ! Tu dois accepter de prendre un risque : si tu fais un 5 avec le dé, tu devras reculer de 3 cases !



Cases 18 et 25 : Hubert le Dragon a drôlement faim. Il mangerait bien une voyageuse ou un voyageur rôti avec des frites. Lance le dé. si tu fais un 6, tu ne seras pas le plat principal de son menu Best-of. Sinon, tu dois attendre un tour sans jouer, le temps qu'il digère.



Case 20 : La Reine te demande de la faire rire. Si tu imites parfaitement le miaulement d'un chat mécontent, tu pourras avancer jusqu'à la case 23. Miaaouuuu.



Case 22 : Une Princesse «Légend'Hair», cousine germaine de Raiponce, n'aime pas du tout ta nouvelle coupe de cheveux. Elle te demande de reculer de 3 cases pour disparaître de son champ de vision.



Case 24 : Te voici sur les terres de Robin des bois. Il veut t'aider en te montrant un raccourci vers le château. Tu gagnes du temps en passant par la forêt et te retrouve directement en case 27 !



Cases 29 et 30 : Chevalier rouge ou chevalier blanc ? Lance le dé. Si tu fais 2, 4 ou 6, le Chevalier que tu as choisi remporte la joute. Si tu fais 1, 3 ou 5, c'est ton adversaire qui gagne et t'oblige à reculer jusqu'à la case 26.



Case 34 : Merlin l'enchanteur t'offre une potion pour voyager dans le temps. Tu la bois et te retrouves directement à la case 36 !



Case 38 : Les serfs ont besoin d'un coup de main pour les moissons. Tu resteras donc ici pendant le prochain tour pour les aider.



Case 39 : Le Roi ne t'ouvrira les portes de son château que si tu parviens à faire un 6 avec le dé. Tu peux tenter ta chance à chaque tour de jeu. Le premier ou la première des joueuses qui réussit à faire un 6 en étant sur la case 39 accède au château et devient le conseiller ou la conseillère personnelle du roi. La partie est gagnée !



DÉPART

Momes