



Les pingouins du Père Noël



Objectif du jeu : Atteindre la case 100 (le sapin de Noël) en premier pour remporter la partie. Tout au long du parcours, vous rencontrerez des obstacles, des raccourcis et des bonus inspirés de la magie de Noël !

Règles générales :

- Chaque joueur lance un dé à tour de rôle et avance son pion du nombre de cases correspondant au chiffre obtenu.
- Si un joueur obtient un 6, il peut rejouer.
- Si un joueur tombe sur une case spéciale, il doit suivre la règle associée à cette case :

- Le pingouin de Noël (cases 9, 18, 27, 36, 45, 54 et 63) :

Youpi ! Un joyeux pingouin de Noël te rejoint sur la glace ! Il t'aide à glisser encore plus vite. Avance du même nombre de cases et continue ta course magique vers le sapin de Noël.

- Le Lutin (case 5 - raccourci vers la case 52) :

Oh là là ! Le lutin de Noël t'emmènent en traîneau magique ! Tu te retrouves directement à la case 52. Quelle chance !

- Le Labyrinthe du Père Noël (case 30) :

Aïe, si tu entres dans le labyrinthe magique de Noël, tu dois reculer de 6 cases.

- La tempête de flocons (case 41) :

Oh non ! Tu es pris dans une tempête de flocons gelants ! Ils sont si froids que tu es tout gelé. Recule vite de 10 cases pour te réchauffer et échapper à la tempête de neige (juste devant le labyrinthe du Père Noël) !

- Le Chocolat Chaud (case 48) :

Miam ! Tu t'es arrêté pour boire un délicieux chocolat chaud près du feu. C'est si bon que tu dois laisser passer 1 tour pour finir ta tasse et te réchauffer avant de repartir.

- La Prison (case 75) :

Oh non ! Tu es coincé en prison avec un bonhomme de neige ! Vous êtes tous les deux bloqués derrière des barreaux de glace ! Tu dois attendre qu'un autre joueur vienne vous libérer... ou fais un 6 avec le dé pour t'échapper avec ton compagnon gelé !

- La Tornade de Neige (case 89) :

Oh là là ! Une énorme tornade de neige t'emporte ! Tu dois tout recommencer à la case départ. Remets-toi bien en route pour retrouver ton chemin !













