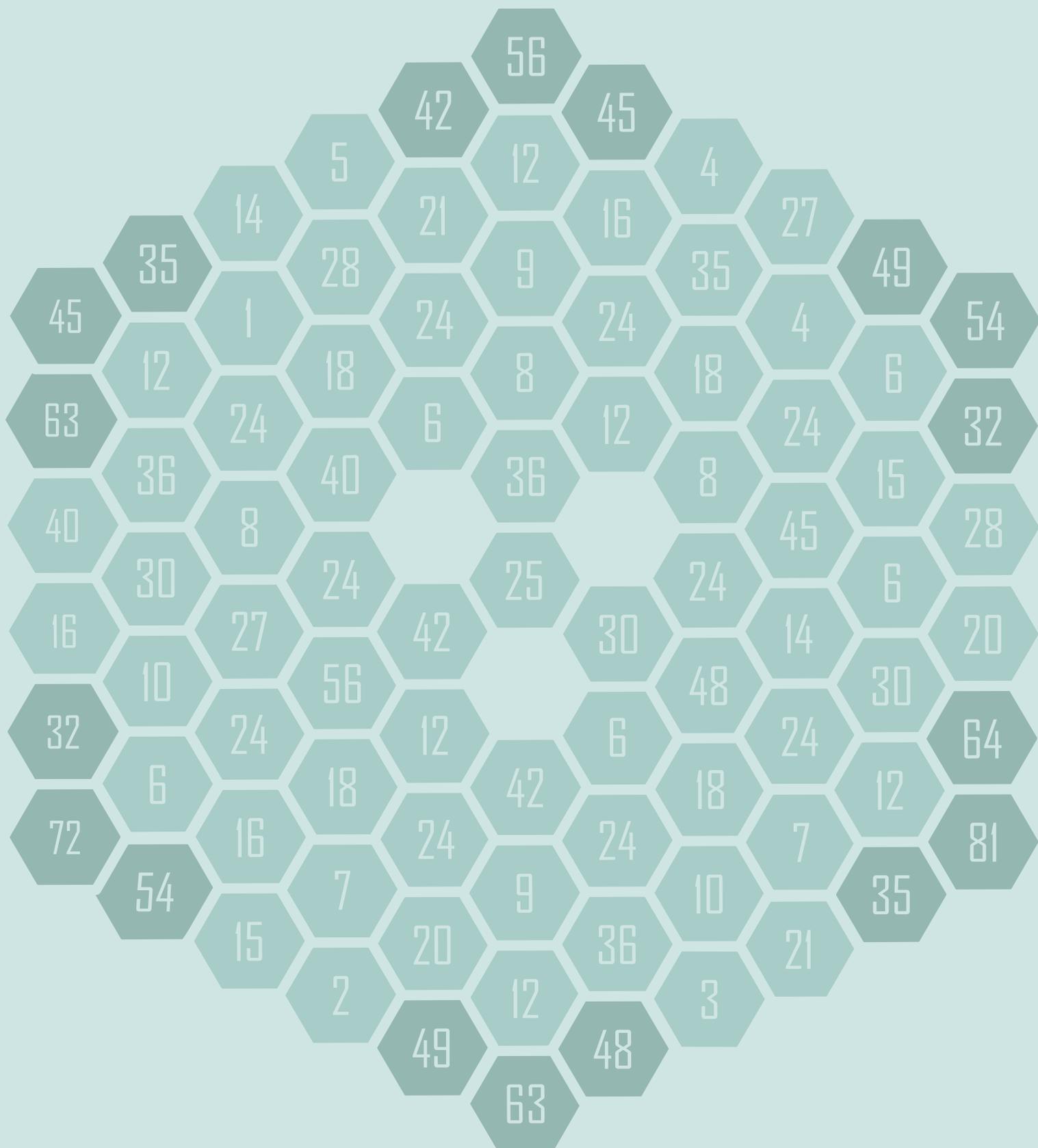




Échappe-toi,
Multiplie les
Tentatives!





Échappe-toi,
Multiplie les
Tentatives!

But du jeu : Sortir de l'espace de jeu avant son adversaire.

Matériel : des jetons de couleur translucides, 3 dés numérotés de la sorte :

1er dé: 1-2-3-4-5-6

2ème dé: 1-2-3-7-8-9

3ème dé: 4-5-6-7-8-9

Âge : à partir du moment où l'on apprend ses tables de multiplication.

Nombre de joueurs : de 2 à 3 joueurs.

Préparation : chaque joueur place un jeton de sa couleur sur une case vide au centre du plateau,

Déroulement : à son tour, un joueur lance les 3 dés. Ce joueur doit utiliser le produit de 2 des 3 dés pour prendre une case, c'est à dire poser un de ses pions sur le plateau de jeu.

Ces pions créent un chemin vers la sortie du plateau. Les joueurs peuvent poser leurs pions sur n'importe quelle case du plateau (le chemin peut se créer de façon discontinue), soit pour se créer des chemins, soit pour empêcher l'adversaire d'avancer à sa guise.

Cases foncées : si l'une d'elle est obtenue par un joueur, alors automatiquement les 2 cases foncées adjacentes sont prises également par ce même joueur.

Face 0 : si la face 0 est donnée par le dé, alors le joueur peut remplacer cette face par celle de son choix.

Variables pour simplifier le jeu :

→ Autoriser les joueurs à poser plusieurs jetons sur une même case afin de créer des ponts / tunnels qui permettent à plusieurs joueurs d'utiliser ce chemin.

→ Lors d'un lancé de dés, l'un des 3 dés peut-être relancé.