



# **Pochette Surprise**

**03**

# Règlement

Se joue avec un dé.

Si tu tombes sur une case occupée le joueur qui était là en premier avance sur la case suivante.

Cases 4, 11, 15: PRISON

Tu ne joues pas au prochain tour.

Case 7 : SUPER SIZER

Tu avances à la case 14.

Case 13 :

Tu retournes à la case départ.

Case 17 : KUMO

Tu avances de 2 cases.

Case 22 : WALTER WATER

Tu avances d'une case.

Case 24 : LE PUIT

Tu recules à la case 6 !

Case 28 : BLACK PIG

Tu recules à la case 20 !

Celui qui dépasse la case 29 avec le nombre de points joués devra reculer d'autant de cases supplémentaires jusqu'à ce qu'il termine juste à 29.

colle ici 



colle ici 



colle ici 



colle ici 



colle ici 



Studio Roccoeur

# LA COURSE DE GRAND CITY

**DEPART**

1

2

3

PRISON  
|||||

4

5

6

7  
SUPER SICKER

8

9

10

11  
PRISON  
|||||

12

13

14

15  
PRISON  
|||||

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29  
ARRIVEE

30