

### Fin de la partie:

Le vainqueur sera celui qui, comme dans la règle précédente, arrivera le premier à la case 130. Il recevra le total du contenu de la caisse.

Dans le cas où l'on jouera plusieurs parties les unes après les autres, on pourra émettre des billets de crédit, à savoir: on inscrira les nombres positifs ou négatifs de pièces.

A la fin des parties, on additionnera les pièces obtenues.



### Mouvements sur les cases:

#### Cases rouges:

- De 3 on passe à 49 on donne à la caisse 4 «pièces de monnaie»
- De 5 on passe à 26 on donne à la caisse 2 «pièces de monnaie»
- De 21 on passe à 114 on donne à la caisse 9 «pièces de monnaie»
- De 52 on passe à 74 on donne à la caisse 2 «pièces de monnaie»
- De 58 on passe à 82 on donne à la caisse 2 «pièces de monnaie»
- De 65 on passe à 87 on donne à la caisse 2 «pièces de monnaie»
- De 83 on passe à 122 on donne à la caisse 4 «pièces de monnaie»
- De 104 on passe à 126 on donne à la caisse 2 «pièces de monnaie»
- De 99 on passe à 116 on donne à la caisse 2 «pièces de monnaie»

#### Cases jaunes:

- De 47 on passe à 24 on obtient de la caisse 2 «pièces de monnaie»
- De 54 on passe à 28 on obtient de la caisse 2 «pièces de monnaie»
- De 89 on passe à 38 on obtient de la caisse 5 «pièces de monnaie»
- De 101 on passe à 76 on obtient de la caisse 3 «pièces de monnaie»
- De 110 on passe à 91 on obtient de la caisse 2 «pièces de monnaie»
- De 128 on passe à 112 on obtient de la caisse 1 «pièces de monnaie»

Notez-bien que rien ne se passe sur les cases rouges ou jaunes, qui sont la destination des sauts en avant ou en arrière.

Pour les jaunes: 9-24-28-38-76-91 et 112.

Pour les rouges: 26-49-74-82-87-114-116-122-126.

Arrivé sur ces cases, le joueur continue son parcours de case en case dans le sens croissant des numéros.

© 1982 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Editions Ravensburger Attenschwiller, France



258.413

# Les Schtroumpfs s'amuse

## Jeux des échelles



Peys

