

Comment choisir un nain?

Chaque joueur lance le dé. Celui qui a fait le chiffre le plus élevé peut choisir en premier le nain avec lequel il veut jouer. Les autres joueurs choisissent leur nain dans le sens des aiguilles d'une montre (en commençant à gauche du premier joueur). Avant de commencer le jeu, les joueurs placent leur nain sur la case départ (celle avec une flèche). Le joueur qui a choisi son nain en premier commence le jeu et les autres suivront dans le sens des aiguilles d'une montre.

A vous de jouer

Lorsque c'est à votre tour de jouer, lancez le dé et avancez votre pion d'autant de cases qu'indiquées sur le dé et ce, en faisant attention aux pièges que la méchante belle-mère a placé sur le chemin à parcourir. Ci-dessous la liste et les explications des cases spéciales:



Avancez de deux cases.



Reculez de deux cases.



Si vous tombez dans un piège, vous passez votre tour.



Allez sur la case suivante qui a le même dessin.



La méchante belle-mère vous lance un sort! Retournez à la case départ.

Attention: plusieurs joueurs peuvent se trouver ensemble sur une même case.

Qui a gagné?

Le joueur qui arrive en premier à la maison, où Blanche-Neige attend les nains, a gagné. Le jeu se termine lorsque tous les nains sont arrivés à la maison et ont été accueillis par Blanche-Neige.



Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.
P.O. Box 2224, 1500 GE Zaandam, the Netherlands.
© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved. www.jumbo.eu, made in the Netherlands
© Disney Visit the Disney Web site at www.disney.com
12208