

## **BOBO – DUEL AU DE (STUDIO 100 2011)** Règle reconstituée par Clom

### **Jeu de parcours avec dé à symboles et couleurs**

**Pour 2 à 6 joueurs à partir de 4 ans. Durée : 15 minutes**

#### **Contenu**

1 plan de jeu  
6 pions Bobo + supports  
12 cartons carrés  
1 dé spécial  
Règle du jeu

#### **But du jeu**

Etre le premier à arriver sur la case centrale « finish »

#### **Préparatifs**

Mettre le plan de jeu au centre de la table  
Chaque joueur choisit un pion bobo avec son support assorti et le place sur la case « start ».  
Les pions non utilisés sont remis dans la boîte.  
Les 12 cartons carrés sont placés près du plan de jeu, face Bobo visible.

#### **Le jeu**

Le plus jeune lance le dé.

Si c'est un **symbole** qui apparaît, le joueur a le choix pour avancer son pion entre la forme ou la couleur.  
Par exemple, l'étoile rouge. Le joueur choisit d'aller sur la case avec une étoile (peu importe la couleur) ou une case avec du rouge (peu importe la forme).

Si c'est le **lapin Bobo** qui apparaît, le joueur retourne un des cartons et réalise l'action demandée :

- + 1, +2, +3 ou -1, -2, -3 : le joueur avance ou recule du nombre de cases qui est indiqué sur le dé.  
S'il est toujours sur la case départ, il ne doit pas reculer.
- Si c'est un X, il passe son tour.
- Si c'est un dé, il rejoue

**Le gagnant** est le premier à arriver sur la case « finish ».

Au choix, le jeu s'arrête alors ou il continue jusqu'à ce que tous les joueurs soient arrivés là.

NB. Les cartons carrés une fois retournés sont mis de côté. S'il n'en reste plus sur la table, on les reprend tous, les mélange et les replace sur la table, face Bobo visible.