



REGLES DE JEU

SUR LES TRACES DE MARTIN

Un jeu pour 2 à 5 joueurs. Chaque joueur a besoin d'un jeton et d'un dé.

Les joueurs lancent le dé chacun à leur tour et peuvent avancer leur jeton en fonction du nombre de point sur le dé.

Les jetons peuvent sauter les autres jetons, mais ils ne peuvent pas mettre les autres jetons hors-jeu.

Le premier joueur qui a son jeton dans la case « maison » gagne le jeu.

Si un jeton arrive sur une des 6 cases orange, il doit se déplacer vers la case indiquée par la flèche.

Si un jeton est lancé sur une des 9 cases numérotées certaines tâches doivent être faites :

1. **Martin est un bon étudiant :**
Criez « hurra »
2. **Martin découvre la droiture :**
Avancez de 3 cases
3. **Martin visite Rome :**
Attendre 1 jour

4. **Martin proteste :**

Les autres joueurs doivent reculer de 3 cases (s'ils tombent sur une case spéciale ils ne doivent pas faire les tâches proposées)

5. **Martin reste ferme :**

Dire à un joueur de son choix de lancer le dé à nouveau

6. **Martin est arrêté :**

Se déplacer vers la case bleue

7. **Martin traduit la Bible :**

Avancer de 6 cases

8. **Martin fonde une famille**

Tous les joueurs doivent lancer le dé de nouveau

9. **Le travail de Martin continue**

Tous les joueurs doivent chanter ensemble une strophe d'une chanson bien connue.



These boxes can be marked, when the game is used as a "passport" for completed activities at different stations.

les Traces de
SUR
MARTIN



phit

MAISON

7. Martin traduit la Bible

9. Le travail de Martin continue

8. Martin fonde une Famille

4. Martin proteste

6. Martin est arrêté

5. Martin reste ferme

DEPART

1. Martin est un bon étudiant

2. Martin découvre la droiture

3. Martin visite Rome

