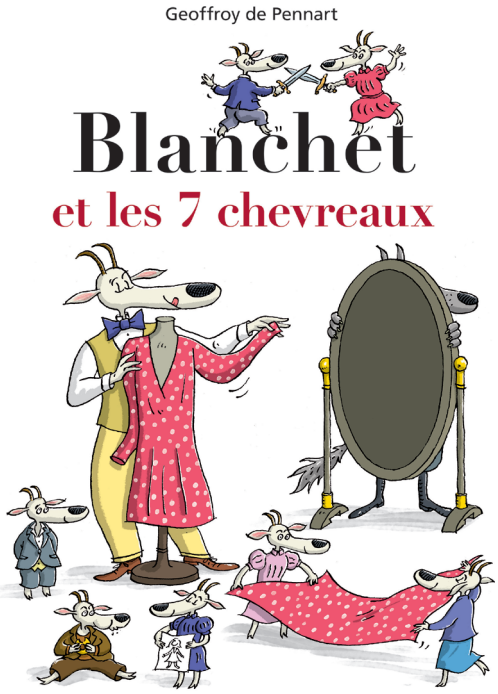
Jeu

KILIMAX - 5 À 7 ANS

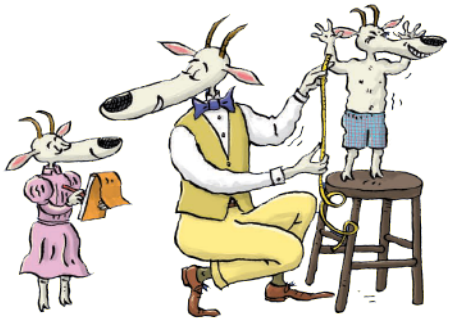
Blanchet et les 7 chevreaux

Geoffroy de Pennart

Un jeu de l'oie inspiré de l'univers de Blanchet et Igor



Donnez Blanche-Neige à Geoffroy de Pennart et voilà ce qu'il en sort ! Igor le sait, il est le plus distingué, le plus chic de la forêt. Alors quand son miroir magique lui dit que Blanchet est plus élégant que lui, c'est la ca-tas-tro-phe. « Mais qui est ce Blanchet ? Et où est-il donc ? - De l'autre côté du ruisseau, chez les 7 chevreaux. » Vite ! Igor va lui montrer de quel bois il se chauffe !



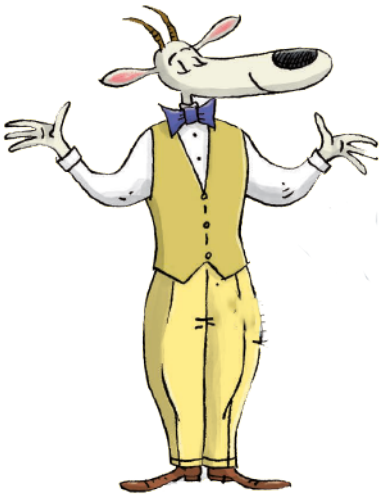
But du jeu
Arriver le premier dans sa maison en ayant ramassé tous ces vêtements.

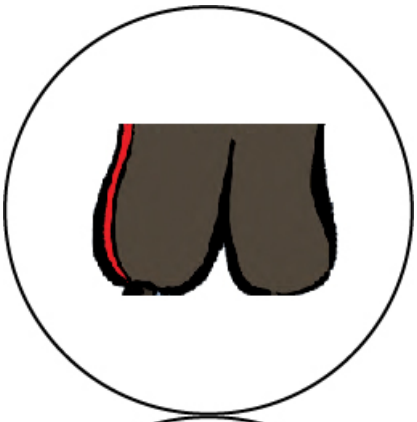
Matériel
2 pions : un loup (Igor) Un biquet (Blanchet)
1 dé
La piste de jeu et les cartes images des vêtements

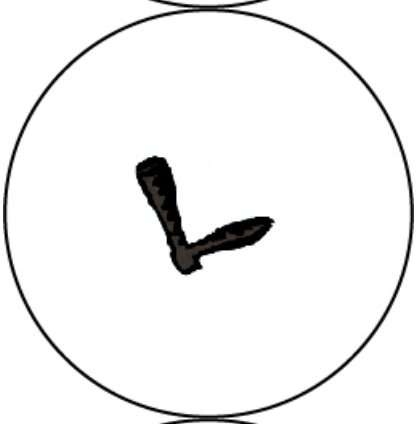
Installation
Déplier la piste de jeu, poser sur les cases vêtements les pions vêtements correspondants.

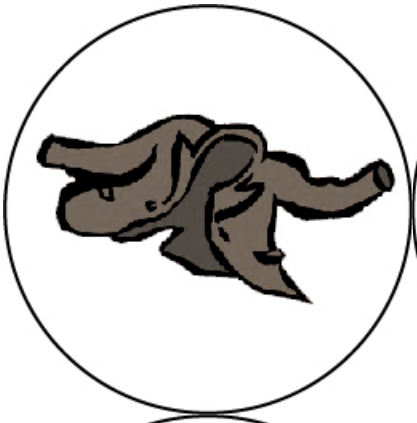
Règle du jeu
Le plus jeune commence et choisit d'être Igor ou Blanchet
À tour de rôle chacun lance le dé et avance sur son chemin du nombre de cases indiqué par le lancer de dé.
Si on tombe sur une case vêtement on ramasse le vêtement pour s'habiller.
Case puits ou marguerite : on ne sort que si on fait un 6 avec le dé
Case pont : on lance le dé une 2ème fois
Case chou/Petit Chaperon rouge : on passe son tour
Le vainqueur est celui qui arrive dans sa maison tout habillé ou avec le plus de vêtements.
Pour entrer dans sa maison il faut un lancer de dé qui tombe juste sinon on repart en arrière.

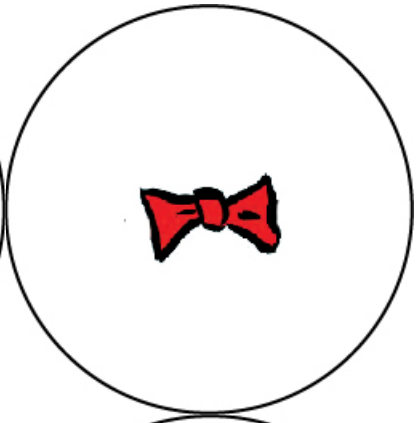


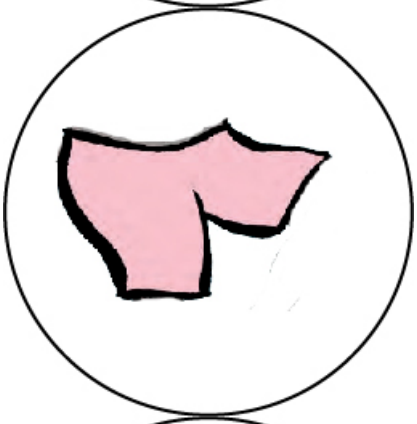




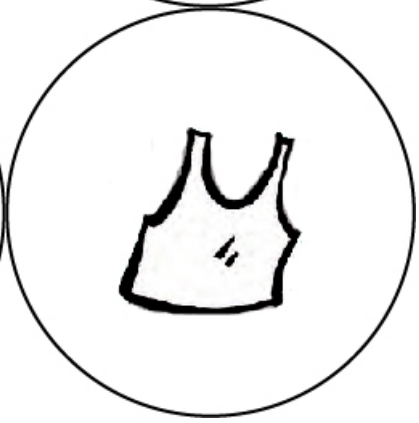


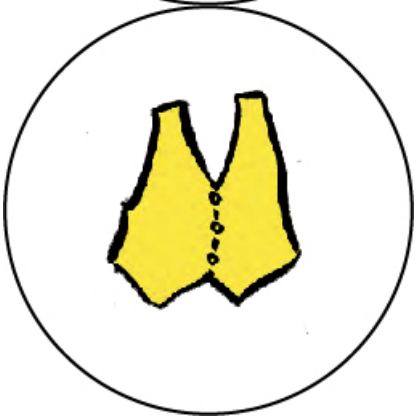


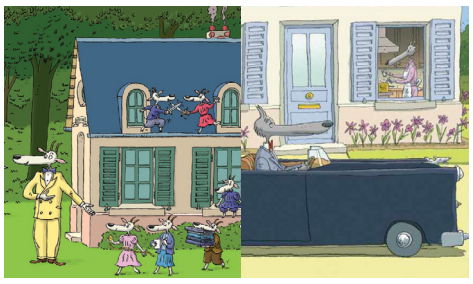












BLANCHET IGOR