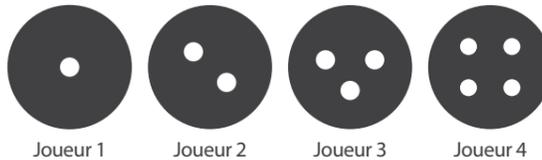
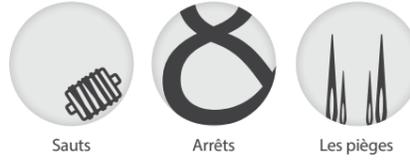


RÈGLES DU JEU & DIRECTIVES

OBJECTIF DU JEU

- L'objectif est de devenir le 1er joueur à gagner le bouton OR. Atteindre la ligne d'arrivée en passant du bouton 1 au bouton 100 dans le jeu de plateau. Vous devez également capturer d'autres joueurs pour les envoyer sur la ligne de départ. Cela les ralentira car ils devront recommencer. Vous pouvez jouer seul ou à 2, 3 ou 4 joueurs.
- **Le jeu de plateau comporte 3 éléments principaux:**
 - ◆ 4 Sauts sont les boutons de la bobine de fil.
 - ◆ 5 arrêts sûrs sont les boutons de symbole.
 - ◆ 6 Les pièges sont les boutons des aiguilles.
- **Le jeu de société a un bouton pour chaque joueur:**
 - ◆ 1 Bouton de trou pour le joueur (1).
 - ◆ 2 Boutons de trous pour le joueur (2).
 - ◆ 3 Boutons de trous pour le joueur (3).
 - ◆ 4 Boutons de trous pour le joueur (4).



LANCER LES DÉS

- Chaque joueur doit lancer les dés une fois pour voir qui obtient le plus grand nombre. Celui qui obtient le plus grand nombre de dés doit passer le premier tour. La personne qui a obtenu le deuxième, le troisième et le quatrième chiffre le plus élevé prendra son tour dans un ordre similaire tout au long du jeu.
- Si deux joueurs ou plus obtiennent le même chiffre et que c'est le plus élevé, chacun d'entre eux lance les dés une fois de plus pour voir qui passe en premier.
- Si vous obtenez un 6, vous obtenez un tour supplémentaire. Par exemple, vous êtes sur le bouton 1. Vous avez obtenu un 6 et, à partir du tour supplémentaire, vous avez obtenu un 4. Vous devez maintenant déplacer votre pièce sur le bouton 11 (1 + 6 + 4). En un seul tour, vous pouvez obtenir un 6 au maximum 3 fois. Si vous obtenez un 6 pour la 4ème fois, votre tour sera disqualifié.

SUIVRE LES CHIFFRES

Suivez les boutons du jeu de société pour voir comment avancer.

- **Atterrir sur des arrêts sûrs**
Les arrêts sûrs vous permettent de rester sur place. Les joueurs multiples peuvent atterrir sur les arrêts sûrs sans se capturer les uns les autres. Par exemple, si vous obtenez un 1 et que vous êtes sur le bouton 26, vous serez en sécurité sur le bouton 27. Vous avez de la chance, personne ne peut vous toucher.
- **Monter des bobines de fil**
Les bobines de fil vous permettent de vous déplacer vers le haut et d'avancer plus rapidement. Si vous atterrissez exactement sur un bouton qui montre une image de la bobine de fil, vous devez alors déplacer votre pièce jusqu'au bouton où le fil se termine. Par exemple, si vous avez roulé a2 et que vous étiez sur le bouton 18, alors vous devez déplacer votre pièce jusqu'au bouton 20 qui vous mène au bouton 36. Vous avez de la chance, vous sautez à 16 points.
- **Aiguilles coulissantes**
Les aiguilles vous permettent de reculer et de glisser vers le bas. Si vous atterrissez exactement au sommet des aiguilles, faites glisser votre pièce jusqu'au bouton où se termine le fil. Par exemple, si vous avez roulé un 3 et que vous étiez sur le bouton 22, alors vous déplacerez votre pièce jusqu'au bouton 8. Vous n'avez pas de chance, car vous vous déplacez vers le bas jusqu'à 17 points.
- **Capturer d'autres adversaires**
Si vous atterrissez sur le même bouton qu'un de vos adversaires. Votre adversaire doit alors revenir sur la ligne de départ du bouton 1. En bonus, vous obtenez un tour supplémentaire pour lancer les dés. Par exemple, si vous obtenez un 4, vous êtes sur le bouton 14, et l'autre joueur est déjà sur le bouton 18. Vous pouvez alors déplacer votre pièce vers le bouton en capturant votre adversaire. Vous avez de la chance, vous écrasez vos adversaires.

QUAND RESTER SUR PLACE

- Si vous atterrissez sur le coffre-fort s'arrête. Vous ne pouvez pas capturer ou faire capturer d'autres joueurs.
- Si vous atterrissez en haut d'un fil ou quelque part au milieu d'un fil, restez sur place. Vous ne descendez jamais les bobines de fil.
- Si vous atterrissez sur un bouton qui se trouve au milieu ou au bas d'un fil d'aiguille, ne bougez pas. Vous ne glissez vers le bas que si vous atterrissez sur le bouton supérieur des aiguilles.

COMMENT GAGNER

Le gagnant sera le 1er joueur à lancer le nombre exact nécessaire pour atterrir sur le bouton **GOLDEN** 100. Par exemple, si vous êtes sur le bouton 99 et que vous obtenez un 4, vous ne pouvez pas déplacer votre pièce plus loin. Vous restez toujours sur le bouton 99 à moins que vous ne lanciez le nombre exact 1.

Ce jeu de plateau est conçu pour se relancer avec les amis et la famille. Il existe 2 versions différentes, obtenez également l'autre version tordue. **Amusez-vous bien!**

