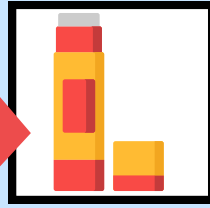
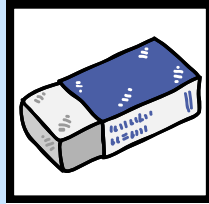
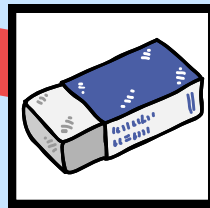
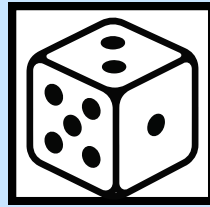
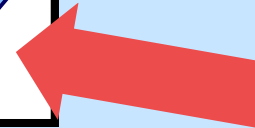
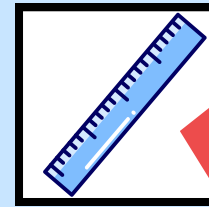
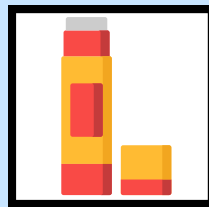
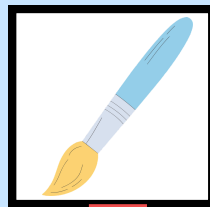
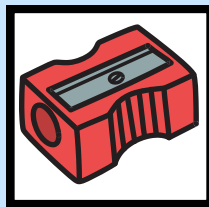


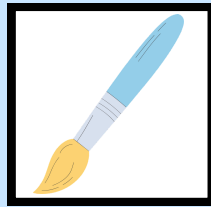
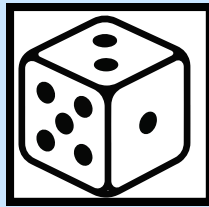
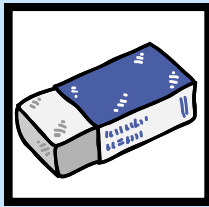
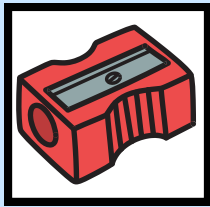
Ziel
Arrivée



UNSER SCHULMATERIAL NOS AFFAIRES SCOLAIRES



Start
Départ



SO WIRD GESPIELT

- Alle Spielfiguren starten auf dem Feld Start / Départ.
- Wer an der Reihe ist, würfelt und zieht die entsprechende Anzahl Felder vorwärts.
- Landet die Spielfigur auf einem Gegenstand, muss dieser in der Zielspracherichtig benannt werden.

Richtig: Du bleibst auf dem Feld.

Falsch: Gehe auf dein vorheriges Feld zurück

- Landest du auf einem Feld mit einem Pfeil, darfst du der Richtung des Pfeils folgen.
- Landest du auf einem STOPP-Feld, setzt du eine Runde aus.
- Landest du auf einem Würfel-Feld, kannst noch einmal würfeln.

DAS ZIEL ERREICHEN

Das Zielfeld muss genau erreicht werden.

Würfelst du zu viele Augen, gehst du nach dem Zielfeld die überschüssigen Felder wieder zurück.

Gewonnen hat, wer als Erste oder Erster das Zielfeld erreicht.

COMMENT JOUER

- Tous les pions commencent sur la case Start / Départ.
- À ton tour, lance le dé et avance du nombre de cases indiqué.
- Si ton pion arrive sur un objet, tu dois le nommer correctement dans la langue cible.

Bonne réponse : tu restes sur la case.

Mauvaise réponse : retourne à la case précédente.

- Si tu arrives sur une case avec une flèche, tu peux suivre la direction indiquée par la flèche.
- Si tu arrives sur une case STOP, tu passes ton prochain tour.
- Si tu arrives sur une case dé, tu peux relancer le dé.

ATTEINDRE L'ARRIVÉE

- La case Arrivée doit être atteinte exactement.
- Si le nombre obtenu au dé est trop grand, tu dépasses l'arrivée puis tu recules du nombre de cases excédentaires.
- Le gagnant ou la gagnante est la première personne qui atteint la case Arrivée.