

CIBLE 3 JEUX EN 1 - LA MARIOLE DES MINOTS

RÈGLE DU JEU :

1. FACE A : LE JEU DU 310 (1 À 6 JOUEURS)

LE PREMIER QUI FAIT 310 POINTS A GAGNÉ !

CHACUN LEUR TOUR, LES JOUEURS LANCENT LEURS 3 BOULES DE MARIOLE À LA SUITE ET COMPTENT LEURS POINTS EN FONCTION DU PLACEMENT DES BOULES SUR LA CIBLE.

ON RÉPÈTE AUTANT DE MÈNES QUE NÉCESSAIRES JUSQU'À ATTEINDRE 310.

ATTENTION, LA DERNIÈRE BOULE LANÇÉE DOIT PERMETTRE DE FAIRE 310 PILE, SINON LE COUP EST À REJOUER POUR OBTENIR LE SCORE EXACT.

2. FACE B : LE JEU DU MORPION (1 À 2 JOUEURS)

IL FAUT ALIGNER SES 3 BOULES DE MARIOLE À LA VERTICALE, À L'HORIZONTALE OU EN DIAGONALE AVANT SON ADVERSAIRE !

CHACUN LEUR TOUR LES JOUEURS LANCENT 1 BOULE DE MARIOLE ET DÉCIDENT OU PAS DE LA LAISSER SUR LE TAPIS.

SI VOTRE ADVERSAIRE VOUS A BLOQUÉ OU DÉGAGÉ, VOUS POUVEZ DÉCIDER DE REPRENDRE N'IMPORTE LAQUELLE DE VOS BOULES POUR LA REJOUER DIFFÉREMMENT ET ESSAYER D'ALIGNER VOS 3 BOULES OU DE BLOQUER VOTRE ADVERSAIRE.

3. FACE B : LE TOUR DU MONDE CHALLENGE (1 À 6 JOUEURS)

IL FAUT TERMINER LES 9 ÉTAPES DU TOUR DU MONDE AVANT SES ADVERSAIRES !

CHACUN LEUR TOUR, LES JOUEURS LANCENT LEURS 3 BOULES À LA SUITE, PUIS LES RÉCUPÈRENT POUR LE TOUR SUIVANT EN RETENANT À QUELLE ÉTAPE ILS EN SONT.

POUR VALIDER UNE ÉTAPE, IL SUFFIT DE POSITIONNER UNE BOULE SUR LA CIBLE CORRESPONDANTE.

ON SUIT LES FLÈCHES DANS L'ORDRE, ET ON RÉPÈTE AUTANT DE MÈNES QUE NÉCESSAIRES JUSQU'À ATTEINDRE L'ARRIVÉE

QUE LE MEILLEUR GAGNE.

