



CHUT, L'OGRE DORT

But de la partie

L'ogre retient prisonnières deux princesses dans la plus haute tour de son château. Deux chevaliers profitent de la sieste de l'ogre pour essayer de délivrer leurs bien-aimées.

Mais la tour est vraiment trop haute pour y grimper avec une corde. Alors, ils entassent sur le dos de leurs chevaux tout ce qu'ils trouvent dans la cour du château... y compris leur valet.

C'est alors qu'une compétition s'engage entre les deux chevaliers, chacun voulant libérer sa belle le premier. Toutefois, ils doivent prendre garde à ne pas réveiller l'ogre !

Règles du jeu

Chaque joueur fait tourner la roue chacun à son tour. S'il tombe sur un élément de la pile, il le place sur le plateau de jeu.

Mais attention, il doit empiler dans l'ordre le cheval, le tonneau, la cruche et l'épée, la malle, le chariot, le valet, le chaudron et le fauteuil, puis pour finir le chevalier.

Les cases vertes lui porteront chance, par contre s'il tombe sur une case bleue, il aura quelques problèmes. Si la flèche s'arrête entre deux cases, le joueur la relance.

Le premier joueur à placer son chevalier en haut de la pile sera déclaré vainqueur.

Variante du jeu : Les plus pressés peuvent placer chaque élément (cheval, malle,...) dans le désordre et finir par le chevalier.

