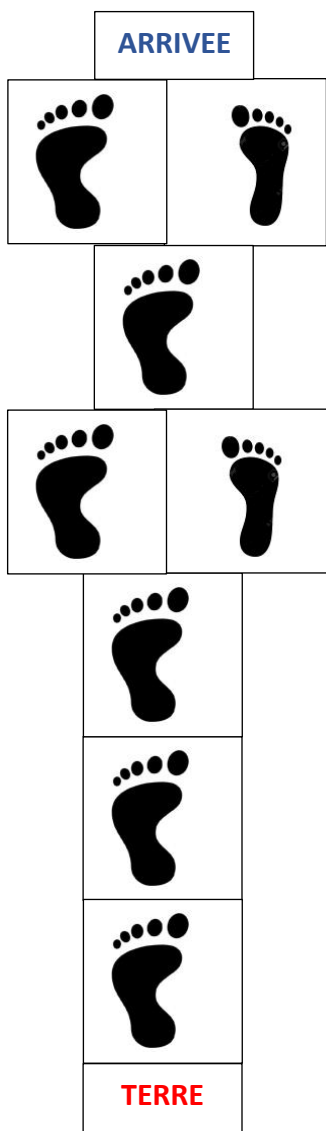
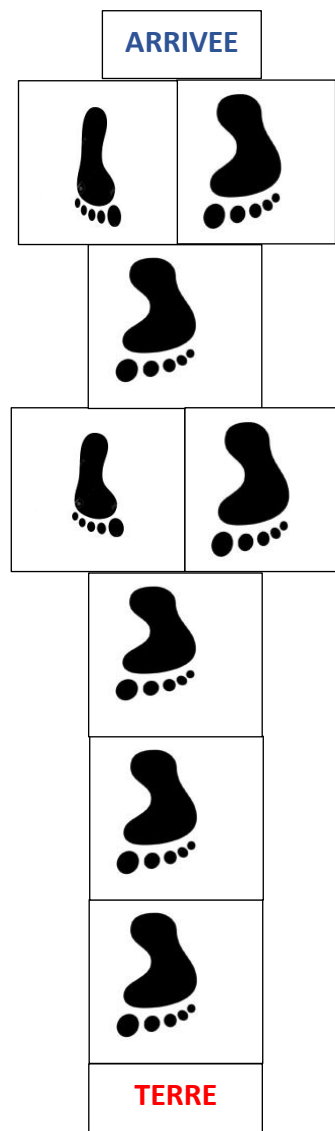


MARELLE 1

PARCOURS ALLER



PARCOURS RETOUR

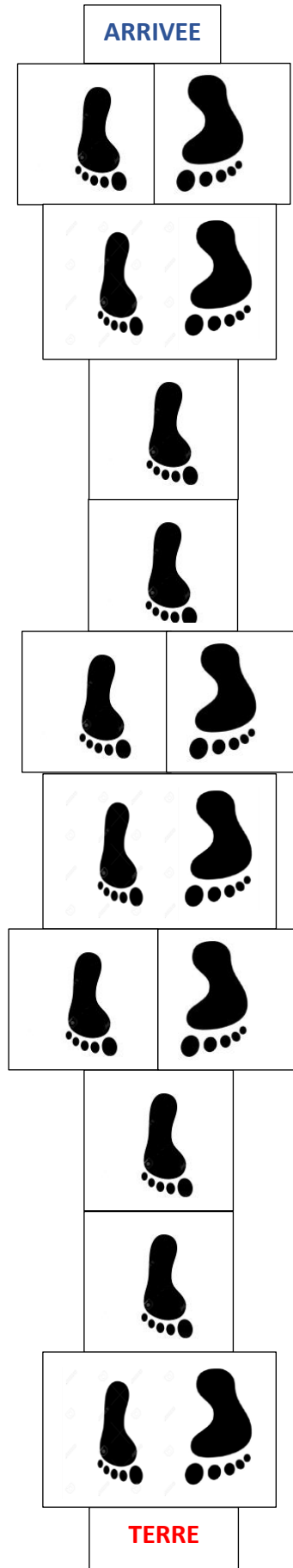
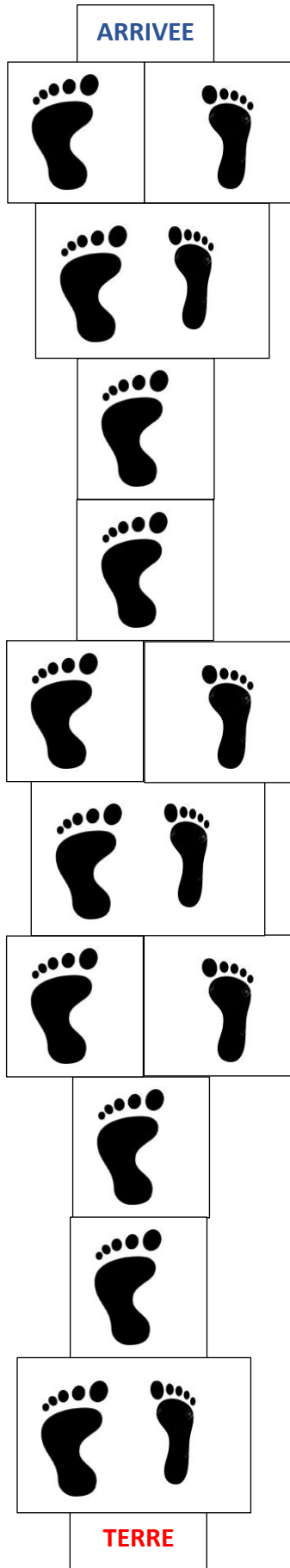


MARELLE 2

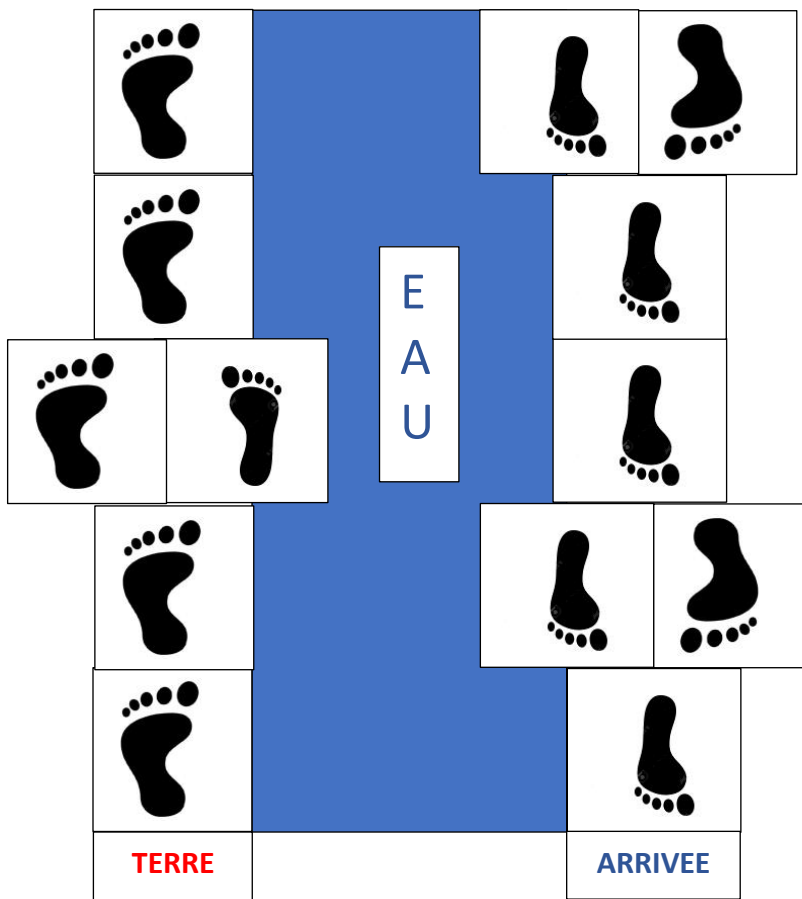
PARCOURS ALLER




PARCOURS RETOUR



MARELLE 3



MARELLE 4

5 +	6 
4 -	7 -
3 -	8 -
2 +	9 +
1 -	10 -
TERRE	

Cases - : 1 seul pied
Cases + : 2 pieds en même temps

Interdiction de pénétrer dans la case
Lune (6) ou d'y lancer son palet.
Si c'est le cas tu dois passer ton tour.

MARELLE 5

5	15	2	16
11	4	7	14
6	1	10	3
9	12	8	13

Pars de la case 1, lance ton palet à la case 2.

Saute pieds joints d'une case à l'autre dans l'ordre des numéros.

(Attention, ne saute pas sur la case où il y a le palet, on va directement à la suivante).

Pour gagner la partie : tu dois avoir lancé ton palet à la case 16 et réussi à faire un aller/retour sans faute.

Si tu poses le pied sur un trait, si tu perds l'équilibre, ou si tu n'as pas lancé ton palet dans la bonne case. tu passes son tour.

Dans ce cas tu repars toujours de la case 1, quel que soit l'endroit où se trouve ton palet.