

Gare

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

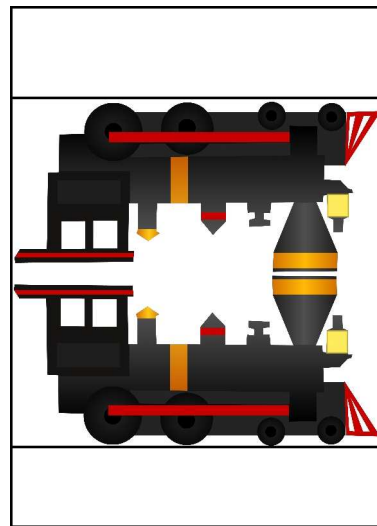
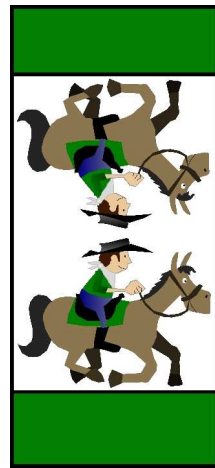
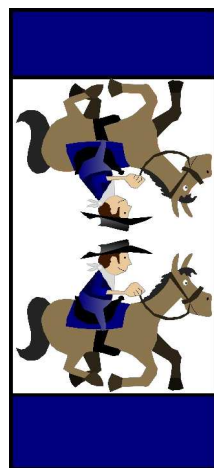
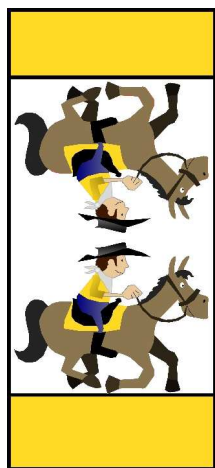
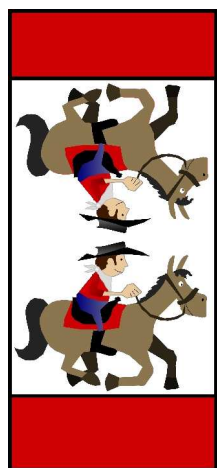
29

Lady
Stance



Lady Stance !

Sur cette page, découpe les post-it et les pions (cavaliers et train à replier).



Lady Stance !

Règles du jeu : Lady Stance a besoin de vous ! Placez le train à la 3ème traverse et faites un combat de dé pour savoir qui va commencer. Chaque cavalier, à son tour, va lancer le dé et avancer du nombre obtenu. Si un joueur tombe sur une traverse avec un carré blanc, il ramasse le post-it, le lit et agit en conséquence.

Une fois que chacun a joué une fois, le joueur le plus avancé relance le dé pour déterminer de combien de traverses le train avance.

Le but du jeu est d'être le premier à sauver Lady Stance mais si le train arrive le premier, tout le monde a perdu ! Enfin, surtout Lady Stance ...

**Où est le train ?
S'il est derrière toi,
recule de 1 case,
s'il est devant,
avance de 3 cases.**

**Où est le train ?
S'il est derrière toi,
recule de 1 case, si
il est devant,
avance de 3 cases.**

**Zut, une attaque
d'indiens !
Tu recules de 3
cases.**

**Un détour par le
saloon vous oblige à
immobiliser votre
cheval ici.**

**Le train avance
dangereusement en
direction de Lady
Stance, avance
de 3 cases.**

**Votre monture est à
bout de forces.
Vous restez sur
votre nouvelle case.**

**Tu entends les cris
de Lady Stance ...
... tu accélères le
pas et avance
de 3 cases.**

**Ton cheval a croisé
un serpent, il se met
à galoper et tu
avances de 3 cases.**

**Plus vite tu auras
sauvé Lady Stance,
plus vite tu iras te
coucher. Avance
de 3 cases.**

**La nuit commence
à tomber, vous
passez au galop et
avancez de 3 cases.**