

Règle du jeu !

Chaque joueur est le papa/maman de trois adorables (ou pas) enfants.

Le principe est de jouer à tour de rôle en lançant un dé bien équilibré (oublie donc celui qui a été rongé par la dernière).

Le plus vieux parent (et donc le plus sage) commence.

Si tu tombes sur une case de couleur: des conditions particulières s'appliquent, consulte les règles ci-dessous

Pour gagner il faudra arriver PILE sur la case 33 (ce qui correspond à mon âge) (pour toujours).

Cases particulières :

Case 8 : La maîtresse te tend un piège ! Deux choix s'offre à toi : relance le dé pour te décider. Si tu tombes sur 1 ou 2 ou 3 tu prétextes un rendez-vous chez le dentiste et avance de 3 cases en courant.

Sinon, file case 9 !

Case 10 : Obtention d'une carte "Libéré·e de devoirs" Durant toute la durée du jeu. Si tu tombes sur les cases 12 ou 25, tu as le droit de dire : *"Je t'aurais bien aidé, mais j'ai cours de chant glaciaire !"*

Case 12 et 25: Devoirs du soir. Tu restes prisonnier ici tant qu'un autre parent n'est pas venu te libérer ... (Courage)

Case 20 : TROU NOIR ! C'est sans nul doute ici que se cache tout ce que tes enfants affirment ne pas avoir perdu. Cherche bien et passe trois tours.

Case 28 : Obtention d'une carte "Libéré·e de Trou Noir" durant toute la durée du jeu. Si tu tombes sur la case 20 tu as le droit de désigner un autre parent pour te remplacer : *"Je t'aurais bien aidé à chercher mais je commence une nouvelle activité : gymnastique aquatique sur terrain pentu ..."*