

GRAND JEU "DÉCOUVERTE"

*Le Doubs*

JEU DE SOCIÉTÉ POUR 2 À 6 JOUEURS



ÉDITÉ PAR LE CONSEIL GÉNÉRAL DU DOUBS

Jeu de société de 2 à 6 joueurs, à partir de 5 ans

Contenu :

1 plan de jeu, 2 dés

6 quilles de coloris différents

### **BUT DU JEU**

Le gagnant est celui qui franchit tous les obstacles  
et arrive le premier à la case finale (63).

### **PRÉPARATION**

Le plan de jeu est étalé sur la table  
et chaque participant choisit la couleur de sa quille.  
Les figurines sont disposées devant la case n°1.

1993 - Édité par le Conseil Général du Doubs, France.  
D'après une idée originale de Mme Évelyne Toillon.

## RÈGLE DU JEU

Le plus jeune joueur commence et avance du nombre de cases indiqué par les dés. Les participants jouent tour à tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si au premier coup de dés, un joueur fait 9 par 6 et 3, il se place au 26; 9 par 4 et 5, il se place au 53.

Le joueur qui tombe sur une case représentant un château avance encore du même nombre de points qu'il vient de faire.

La case finale (63) doit être atteinte par un nombre exact de points. Si vous la dépassez, continuez à compter vos points en marche arrière.

Lorsque vous tombez sur une case où il y a déjà un joueur, celui-ci va prendre la place que vous occupiez.

### Attention aux cases suivantes :

**5** Vous reculez d'autant de cases que vous venez d'avancer.

**6** Le pont du diable vous conduit plus vite au but, avancez jusqu'à la case 12.

**7** Vous vous baignez dans le lac Saint-Point. Laissez passer deux tours.

**14** Grâce au VTT, vous avancez encore une fois du même nombre de cases que précédemment.

**18** Vous avancez encore une fois du même nombre de cases que précédemment.

**19** Vous admirez l'hôtel de Champagny. Laissez passer deux tours.

**23** L'escalade du rocher du Quint est trop ardue pour vous. Reculez d'autant de cases que vous venez d'avancer.

**27** Vous reculez d'autant de cases que vous venez d'avancer.

**31** La source du Lison rafraîchit les idées. Rejouez.

**34** La montgolfière vous conduit plus vite au but, avancez jusqu'à la case 40.

**36** Vous avancez encore une fois du même nombre de cases que précédemment.

**41** Vous reculez d'autant de cases que vous venez d'avancer.

**42** Vous aimeriez revoir les grottes du Doubs, retournez au 30.

**45** Vous avancez encore une fois du même nombre de cases que précédemment.

**52** Peine de prison dans le château de Joux. Laissez passer deux tours.

**54** Vous reculez d'autant de cases que vous venez d'avancer.

**58** Vous êtes tombé dans le puits. Recommencez la partie.

**59** Vite, avancez encore une fois du même nombre de cases que précédemment.

**63** La case finale doit être atteinte par un nombre exact de points.