

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



---

# DAMS

Marque déposée

**Laissez vous prendre par la folie des nombres.**



**CALCULATRICE  
AUTORISÉE  
ET CONSEILLÉE !**

SAS D.J.D

Distribué par :

**DESMET JEU DISTRIBUTION  
270, Route de la Petite Carpennerie  
BP 237 Valliquerville  
76197 - YVETOT Cédex**

Service consommateur : 02 32 70 87 77

---

---

# DAMS

Marque déposée

Laissez vous prendre par la folie des nombres.

*Avant toute chose, nous tenons à vous remercier d'avoir choisi notre jeu de société DAMS, et nous souhaitons qu'il vous apporte la satisfaction que vous en attendez.*

DAMS vous propose de trouver la meilleure formule de calcul pour aboutir dans l'ordre chronologique aux résultats suivants, imposés à chacun votre tour.

**3    7    21    37    111    259    777**

Cela vous paraît simple à priori...  
DAMS vous lance le **défi**.

## COMPOSITION DE LA BOÎTE DE JEU

- Un plateau de jeu
- 48 pions chiffres
- 48 pions signes arithmétiques
- 40 pions jokers
- 4 pions cache résultats
- Une règle de jeu

## POUR INFORMATION

### Détail des 48 pions chiffres

4 pions chiffre 1  
4 pions chiffre 2  
2 pions chiffre 3  
4 pions chiffre 4  
4 pions chiffre 5  
4 pions chiffre 6  
2 pions chiffre 7  
4 pions chiffre 8  
4 pions chiffre 9  
2 pions chiffre 10  
2 pions chiffre 11  
4 pions chiffre 12  
4 pions chiffre 13  
4 pions chiffre 14

### Détail des 48 pions signes

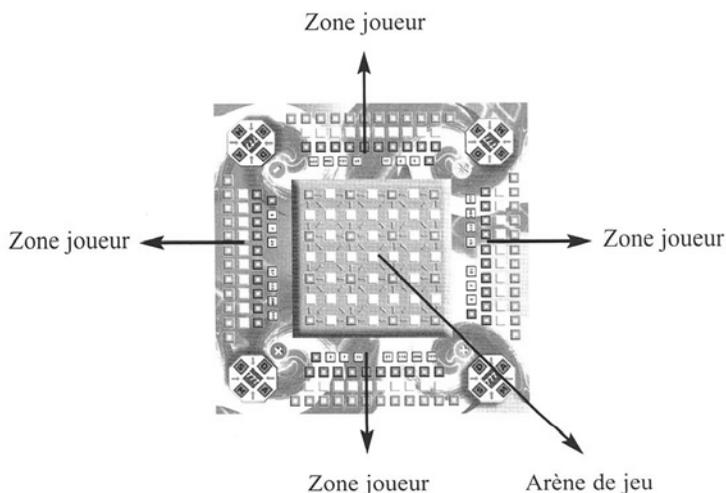
16 pions signe +  
14 pions signe -  
12 pions signe x  
6 pions signe :  
  
40 pions jokers identiques gris  
signalé sur chaque pion par la lettre J  
  
4 pions CACHE RESULTAT gris.

---

## AVANT DE COMMENCER A JOUER

Préparation des éléments situés dans les différents logements de la boîte de jeu.

- Otez de leur logement les 4 couronnes de chiffres de coloris bleues et détachez les pions chiffres par un léger mouvement de torsion, en les remettant en vrac dans le même logement prévu à cet effet dans la boîte de jeu.
- Faites-en de même avec les 4 couronnes de signes arithmétiques de coloris jaunes, en y détachant les pions signes et les remettant en vrac dans le même logement prévu à cet effet dans la boîte de jeu.
- Otez de leur logement les 4 couronnes de jokers de coloris gris et détachez les pions jokers (signalés par la lettre J) remettez les en vrac dans le même logement prévu à cet effet dans la boîte de jeu.  
Il reste sur chaque couronne (4) un pion gris vierge d'inscription appelé PION CACHE RESULTAT.  
Ces 4 pions cache résultats détachés, remettez les chacun dans leur logement sur le côté droit de la boîte de jeu prévu à cet effet.
- Dépliez le plateau de jeu DAMS. Le plateau de jeu DAMS se compose sur son pourtour de 4 zones joueurs, et en son centre une arène de jeu.

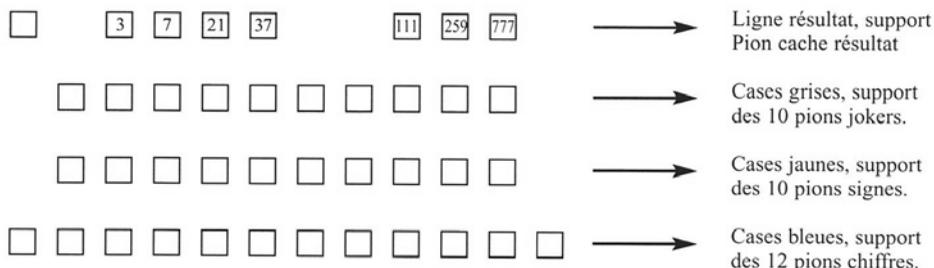


---

### Chaque zone joueur comporte :

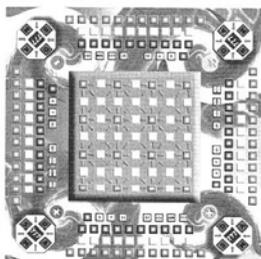
- 12 cases bleues, pour y déposer les 12 pions chiffres bleus que chacun des joueurs tirera au sort dans le logement chiffre de la boîte de jeu, dans quelques instants.
- 10 cases jaunes, pour y déposer les 10 pions signes jaunes que chacun des joueurs tirera au sort dans le logement signe de la boîte de jeu, dans quelques instants.
- 10 cases grises, pour y déposer les 10 pions jokers gris qui vous seront attribués à chacun, pour toute la durée de la partie.
- 1 case grise et 7 cases blanches ordonnant les résultats successifs **3 7 21 37 111 259 777**, que vous devez trouver à chacun votre tour. La case grise supportera le pion gris cache résultat qui a pour fonction de recouvrir progressivement chaque résultat que vous avez trouvé à votre tour.

### **ZONE JOUEUR**



### L'arène de jeu comporte :

- 16 cases bleues - support des pions chiffres bleus lors de vos opérations.
- 33 cases jaunes - support des pions signes jaunes lors de vos opérations.
- 84 flèches directionnelles qui donnent le sens dans lequel, à votre tour, votre opération doit progresser.



---

## DEROULEMENT DE LA PARTIE

*Une partie de DAMS se joue entre 4 joueurs, d'où à chacun sa zone joueur.*

*Comme une partie peut se jouer entre trois joueurs, d'où une zone inoccupée, ce qui n'empêchera pas le bon déroulement et fonctionnement de celle-ci.*

*Et il est même possible de jouer à deux. Nous vous conseillons alors de prendre 2 zones joueurs chacun.*

- **Le plateau est déplié.**

### **Distribution des éléments :**

- Distribuez à chaque joueur 10 pions jokers gris (initiale J) qu'il dispose sur les cases grises de sa zone joueur.
- Remettez à chaque joueur un Pion cache résultat qu'il dispose sur la case grise devant la ligne résultat **3 7 21 37 111 259 777**

### **Les tirages au sort :**

- Chaque joueur tire au sort dans le logement signes de la boîte de jeu, 10 pions signes arithmétiques jaunes qu'il dispose sur les cases jaunes de sa zone joueur. Il n'y a pas d'ordre de rangement précis pour la disposition des pions signes que vous aurez tiré au sort.

Une fois que chacun des 4 joueurs a tiré au sort ses 10 pions signes arithmétiques, il doit rester dans le logement signes : 8 pions signes jaunes.  
(voir utilisation page 13 - PIOCHE)

- Chaque joueur tire au sort dans le logement chiffres de la boîte de jeu, 12 pions chiffres bleus qu'il dispose sur les cases bleues de sa zone joueur.  
Il n'y a pas d'ordre de rangement précis pour la disposition des pions chiffres que vous aurez tiré au sort.

A priori, vous êtes prêts à vous affronter au cœur de l'arène de jeu.

---

## LE PRINCIPE DE JEU

Chaque joueur à son tour (dans le sens des aiguilles d'une montre) doit trouver son résultat (voir ligne résultat dans la zone joueur) et en suivre l'ordre chronologique en débutant par le résultat 3 et successivement les autres résultats 7 puis 21 37 111 259 777

Déterminer le joueur qui débutera la partie (pas d'avantage spécifique)

A l'aide de ses pions chiffres et de ses pions signes présents dans sa zone joueur, sachant que son premier résultat demandé est le "3", il doit composer le détail de l'opération en déposant son / ses pions chiffres et signes dans l'arène de jeu, en énonçant au fur et à mesure de la dépose, le détail de son opération.

**ATTENTION :**  
**on ne pose pas le résultat qui est demandé.**

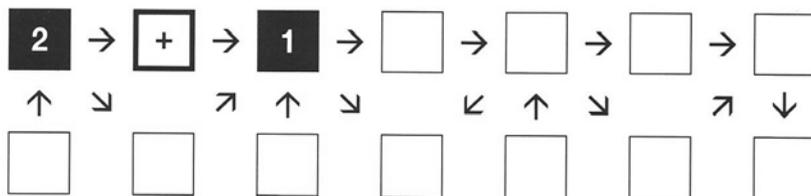
*Exemple : Le joueur qui doit débiter la partie est en possession dans sa zone joueur de :  
Un pion chiffre 2, un pion chiffre 1, un pion signe +*

Il place dans l'arène de jeu sur une case bleue de son choix, son premier pion chiffre 2 puis place le pion signe + dans la case jaune vers laquelle pointe une flèche directionnelle partant de la case bleue où il a posé son pion chiffre 2, puis place son pion chiffre 1 dans la case bleue vers laquelle pointe une flèche directionnelle partant de la case jaune où il a posé son pion signe +.

Il énonce son détail d'opération soit : "deux plus un" TROIS

Sont donc présents dans l'arène de jeu, trois pions.

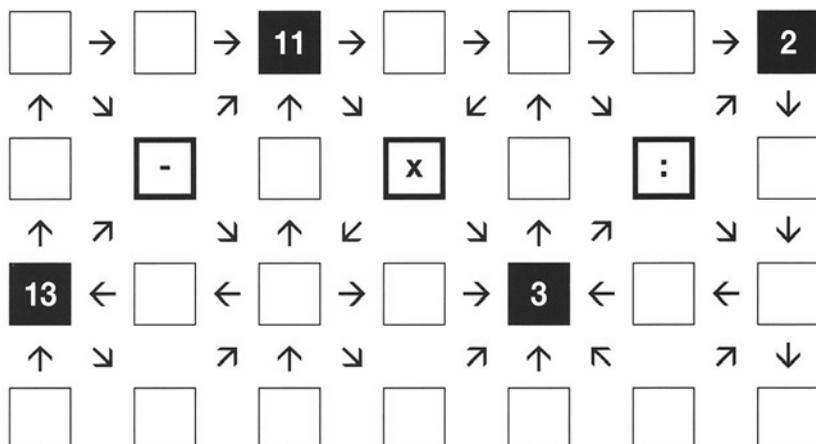
Schéma :



Il n'y a pas de limite à la longueur d'une opération.

Autre exemple : il peut trouver 3 par le détail de l'opération suivante :  
 $13 - 11 \times 3 : 2$

Schéma :



Soit 7 pions posés pour le joueur DEBUTANT la partie

Une fois son détail énoncé et son résultat trouvé, le joueur déplace son pion cache résultat de sa zone joueur sur la case de son premier résultat 3 acquit, le recouvrant, et en fera de même à chaque résultat trouvé et ce jusqu'à 777.

Tour à tour chacun des joueurs suivants doit alors trouver le même résultat "3" en se repiquant sur au moins un pion chiffre déjà posé dans l'arène de jeu, ou un pion signe, et y ajoutant le / les pions chiffres et signes de leur zone joueur, qui leur seront nécessaires pour aboutir au résultat demandé.

#### ATTENTION :

**Les opérations réalisées doivent toujours suivre le sens des flèches directionnelles.**

Le gagnant est le premier à parvenir au 777, ou le joueur qui a atteint le plus haut résultat si personne ne parvient au 777. Le joueur qui ne peut trouver un résultat donné est éliminé, la partie continue sans lui.

## UTILISATION DES PIONS CHIFFRES ET SIGNES dans l'arène de jeu.

Un joueur à son tour peut utiliser n'importe quels pions (chiffres ou signes) présents dans l'arène de jeu sans le déplacer.

Même si ce joueur possède dans sa zone joueur le même pion chiffre ou pion signe. De ce fait, il prend une base d'opération à laquelle il ajoute son / ses pions chiffres et signes afin d'aboutir à son résultat demandé.

*Exemple :*

- si le joueur utilise un pion chiffre dans l'arène de jeu, il peut soit partir de ce pion chiffre pour suivre son opération en respectant le sens des flèches pour aboutir à son résultat demandé. (A)

*Ou débiter en un autre point son opération qui mène vers ce pion chiffre, tant que le sens des flèches directionnelles aille toujours dans la même direction, pour aboutir à son résultat demandé. (B)*

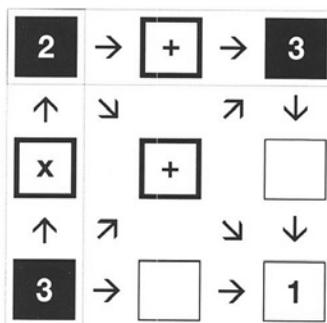
(A) partir de ce pion chiffre 2  
déjà positionné dans l'arène de jeu

$$2 + 3$$

(B) Débuter en un autre point, allant rejoindre le pion 2 déjà positionné dans l'arène de jeu.

$$3 \times 2 = 6$$

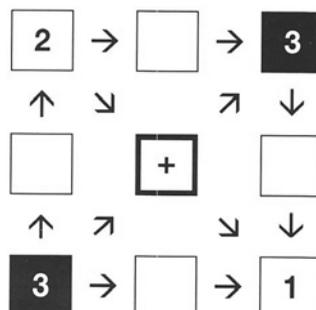
$$2 + 3 = 5$$



- Si le joueur utilise un pion signe dans l'arène de jeu, il faut qu'il place ses pions chiffres (C) de chaque côté, dans les cases bleues, tant que le sens des flèches directionnelles aille toujours dans la même direction, pour aboutir à son résultat demandé.

(C) Dépose de chaque côté du pion signe  
de deux pions chiffres.  
Sens des flèches directionnelles respectés.

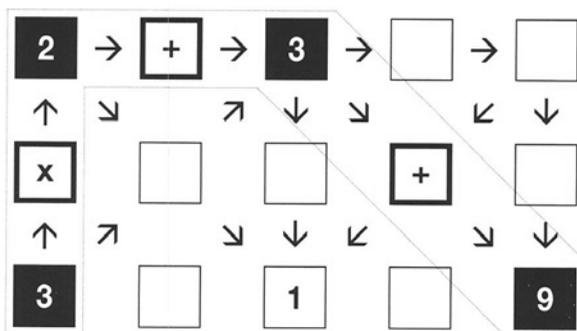
$$3 + 3$$



A votre tour, il est possible dans l'arène de jeu de réutiliser les pions chiffres ou signes en base de démarrage de votre nouvelle opération. (schéma ci-dessous)

Reprise d'une suite de pions chiffres et signes déjà positionnés dans l'arène partant du 3, sens des flèches directionnelles respecté.

$$3 \times 2 (6) + 3 (9) + 9 (18)$$



### QUELQUES REGLES D'INTERDICTION :

- Il est strictement interdit de s'échanger entre joueurs des pions chiffres ou des pions signes. D'échanger les pions de sa zone joueur (chiffres ou signes), contre des pions ayant été remis dans le logement de la boîte de jeu.
- Il est interdit de trouver votre résultat sans avoir posé un pion dans l'arène de jeu.
- Il est interdit de trouver un résultat à votre tour (exemple 37) en partant de ce même résultat précédemment déposé par un autre joueur en lui appliquant une opération neutre.

*Exemple d'opération neutre :*

- En rajoutant à la suite de l'opération précédemment trouvée par un autre joueur, un pion signe X et un pion chiffre 1, redonnant le même résultat.
- En rajoutant à la suite de l'opération précédemment trouvée par un autre joueur, un pion signe : et un pion chiffre 1, redonnant le même résultat.
- En rajoutant à la suite de l'opération précédemment trouvée par un autre joueur, un pion signe +, un pion chiffre 2, un pion signe-et un pion chiffre 2.
- En rajoutant un pion signe X, un pion chiffre 2, un pion signe : et un pion chiffre 2.

Ou tout autre pion chiffre et signe, menant à ce genre d'opération neutre.

**Il est interdit de formuler une opération qui aurait un résultat négatif.**

**Exemple :** On peut faire  $9 - 4 - 2 = 3$   
 mais pas  $2 - 9 (= - 7) + 4 = - 3$   
 ou  $9 - 12 = - 3$

Suite à la lecture des règles que vous venez d'explorer, vous connaissez maintenant le principe de jeu, mais durant votre lecture, une question est restée sans réponse.

**"A QUOI SERVENT LES PIONS JOKERS GRIS ?"** Nous y sommes : explication détaillée.

---

## LES PIONS JOKERS

*Lisez très attentivement les règles sur les PIONS JOKERS.*

*Ils vous seront très utiles à votre tour quand vous serez bloqué pour trouver votre résultat demandé.*

*Lorsqu'il vous manquera tel pion chiffre ou tel pion signe dans votre zone joueur pour aboutir à votre résultat demandé, ils seront source de DEPANNAGE IMMEDIAT.*

Les pions jokers servent de monnaie d'échange pour DEPLACER-ENLEVER de l'arène de jeu, pions chiffres et pions signes. Mais ils servent aussi pour PIOCHER dans la boîte de jeu les pions chiffres et/ou les pions signes.

**ATTENTION : Nous vous rappelons que chaque joueur à 10 pions jokers pour toute la durée de la partie.**

**Nous vous conseillons de bien les gérer... !**

**Il est strictement interdit de déposer dans l'arène de jeu, un pion joker faisant office de pion chiffre ou de pion signe.**

### **DANS QUEL CAS DE FIGURE VOS PIONS JOKERS VOUS DEPANNERONS ?**

Plusieurs cas de figure peuvent se présenter à votre tour.

---

## CAS DE FIGURE 1 : DEPLACEMENT DE PION DANS L'ARENE DE JEU

**ATTENTION : Tout déplacement d'un pion dans l'arène de jeu à votre tour, quel qu'il soit (chiffre ou signe) doit être réutilisé pour réaliser votre opération, en respectant le sens des flèches.**

### *Exemple 1 : PIONS JOKERS POUR DEPLACEMENT DE PIONS CHIFFRES*

Dans votre zone joueur, sur la ligne des pions chiffres il vous manque le pion chiffre 7 afin de réaliser votre résultat demandé à votre tour. Ce pion chiffre 7 est positionné dans l'arène de jeu.

1

Dans ce cas précis, il est autorisé de DEPLACER de l'arène de jeu ce pion chiffre 7, sans tenir compte du sens des flèches directionnelles, en le repositionnant à l'endroit de votre choix pour réaliser votre opération dans le sens des flèches et aboutir à votre résultat.

Ce déplacement de pion vous coûtera un pion joker que vous enlèverez de votre zone joueur pour le déposer dans le logement de la boîte de jeu.

**ATTENTION : Il est strictement interdit de déplacer un pion chiffre de l'arène de jeu si ce pion chiffre est présent dans votre zone joueur.**

Il n'y a pas de limite à se servir des pions jokers, à votre tour, pour déplacer des pions dans l'arène de jeu, vous manquant dans votre zone joueur et vous servant à obtenir votre résultat demandé.

A vous de gérer au mieux possible vos pions jokers attribués en début de partie.

### *Exemple 2 : PIONS JOKERS POUR DEPLACEMENT DE PIONS SIGNES*

Les mêmes règles de l'exemple 1 sont applicables pour le déplacement des pions signes jaunes à l'intérieur de l'arène de jeu.

+

### *Autre exemple :*

- Il est autorisé de déplacer un pion chiffre et un pion signe à la suite présents dans l'arène de jeu, vous manquant dans votre zone joueur. Cela vous en coûtera deux pions jokers, à remettre dans le logement de la boîte de jeu.
- Comme il est autorisé de déplacer plusieurs pions chiffres et plusieurs pions signes à la suite présents dans l'arène de jeu, vous manquant dans votre zone joueur. Cela vous en coûtera autant de pions jokers, à remettre dans le logement de la boîte de jeu.

**RAPPEL :** Le déplacement d'un pion de l'arène de jeu, quel qu'il soit, coûte un pion joker à remettre dans le logement de la boîte de jeu.

**ATTENTION : Il est strictement interdit de reprendre les pions jokers ayant fait usage de monnaie d'échange et remis dans le logement de la boîte de jeu, contre quelconque pions chiffres ou signes de votre zone joueur.**

---

## CAS DE FIGURE 2 : ENLEVER DE L'ARENE DE JEU

### PIONS CHIFFRES- PIONS SIGNES

#### REGLES.

A votre tour vous pouvez enlever de l'arène de jeu pions chiffres et pions signes vous gênant, dans la seule condition : que l'emplacement de chaque pion enlevé (chiffres et/ou signes) fasse partie de votre opération vous faisant aboutir à votre résultat, et que les pions gênant ENLEVER sont donc obligatoirement REMPLACER par un de vos pions (chiffres pour chiffres, signes pour signes) de votre zone joueur.

#### Exemple 1 :

Un pion chiffre présent dans l'arène de jeu vous empêche de poursuivre votre opération à votre tour. A sa place vous voulez y déposer un de vos pions chiffre pour aboutir à votre résultat demandé.

Dans ce cas précis, vous pouvez enlever de l'arène de jeu ce pion chiffre gênant, le remettant dans le logement de la boîte de jeu, pour y positionner à sa place votre pion chiffre de votre zone joueur.

Cela vous coûtera un de vos pions jokers que vous remettrez dans le logement jokers de la boîte de jeu.

#### Exemple 2 :

Un pion chiffre et un pion signe présents dans l'arène de jeu vous empêchent de poursuivre votre opération à votre tour. A leur place vous voulez y déposer un de vos pions chiffres et un de vos pions signes pour aboutir à votre résultat demandé.

Dans ce cas précis, vous pouvez enlever de l'arène de jeu les pions vous gênant, les remettant respectivement dans leur logement de la boîte de jeu, pour y positionner à leur place, votre pion chiffre et votre pion signe de votre zone joueur.

Cela vous coûtera deux jokers que vous remettrez dans leur logement respectif.

Il n'y a pas de limite pour enlever de l'arène de jeu, pions chiffres et/ou pions signes, sachant que chaque pion enlevé vous coûte un de vos pions jokers.

**ATTENTION : Il est strictement interdit de prendre et d'enlever de l'arène de jeu, un pion chiffre et/ou un pion signe, moyennant un ou plusieurs de vos pions jokers, pour les placer dans votre zone joueur, par prétexte que le/les pions vous serviront ultérieurement ou par prétexte qu'il ne vous reste plus de pion chiffres ou pions signes.**

---

### **CAS DE FIGURE 3 : DEPLACEMENT DE PIONS DANS L'ARENE ET ENLEVEMENT DE PIONS DE L'ARENE**

Afin d'aboutir à votre résultat demandé et à votre tour.

Il est autorisé de DEPLACER et d'ENLEVER à la suite, des pions chiffres et/ou des pions signes, pour aboutir à votre résultat sachant que chaque déplacement et chaque enlèvement de pions dans l'arène de jeu, vous coûte un de vos pions jokers.

### **CAS DE FIGURE 4 : PIOCHE DE PIONS CHIFFRES ET/OU PIONS SIGNES**

- Il est autorisé de piocher un **SEUL** pion chiffre à votre tour et de votre choix, dans le logement chiffre de la boîte de jeu. (si des pions chiffres y ont été auparavant enlevés de l'arène de jeu et remis dans le logement chiffre)

N'oubliez pas que la pioche d'un pion chiffre vous coûtera un pion joker.  
La même règle s'applique à la pioche des pions signes.

Résumant qu'à votre tour, vous êtes autorisé à piocher un seul pion chiffre et un seul pion signe à votre convenance, cela vous coûtera deux pions jokers.

**ATTENTION : Il est strictement interdit d'échanger un ou plusieurs de vos pions chiffres de votre zone joueur contre les pions chiffres ayant été enlevés de l'arène de jeu et remis dans le logement de la boîte de jeu.**

**Cette même interdiction s'applique aussi pour les pions signes.**

---

## **CAS DE FIGURE 5 : DEPLACER - ENLEVER - PIOCHER**

Afin d'aboutir à votre résultat demandé, à votre tour.

Il est autorisé de DEPLACER, ENLEVER, PIOCHER, des pions chiffres et/ou des pions signes à la suite pour aboutir à votre résultat sachant que chaque pion déplacé, enlevé, pioché vous en coûtera autant de jokers.

→ Voir détail de l'exemple dans le cas de figure 6 ci dessous.

## **CAS DE FIGURE 6**

### ***Exemple :***

Il peut arriver à votre tour que vous devez ENLEVER un pion chiffre de l'arène de jeu (coût 1 joker) pour le remplacer par un de vos pions chiffres de votre zone joueur.

Mais dans votre zone joueur le pion chiffre devant faire office de remplacement (à l'enlèvement) est manquant. En revanche ce pion chiffre vous faisant défaut dans votre zone joueur est présent dans l'arène de jeu.

Vous pouvez donc le DEPLACER (coût 1 joker) et le positionner à l'endroit où vous venez d'ENLEVER le pion chiffre.

Ce qui veut dire qu'il est possible, si votre stock pion joker le permet, que vous pouvez arriver à un résultat sans utiliser un seul de vos pions chiffres de votre zone joueur.

Cette même règle s'applique pour les pions signes.

---

## Note à l'attention des parents

Notre jeu **DAMS** faisant partie des jeux de la catégorie **PEDAGOGIQUE** développant le sens de calcul mental, nous vous conseillons, si vos enfants veulent jouer entres eux, d'adapter la ligne de résultat à trouver selon leur niveau scolaire en modifiant la liste des résultats.

### Exemple :

- *Ligne de résultats de chiffres impairs*

3 7 15 21 37 51 77

- *Ou ligne de résultats de chiffres pairs*

- *Ou ligne de résultats panachée, de chiffres impairs et pairs.*

## Bon DAMS aux petits et aux grands !

**Par mesure de sécurité : veillez à ce que les enfants en bas âge ne portent pas les pions à la bouche !**

Vous avez aimé DAMS,  
alors retrouvez vite les autres jeux DJD,  
pour encore plus d'heures de jeu...

Distribué par DJD  
BP 237 Valliquerville  
76197 YVETOT Cédex  
Service consommateur: Tél. 02 32 70 87 77

Sortie 2004

# djd FOOT

Vivez votre passion à fond !



L'argent et le Football...

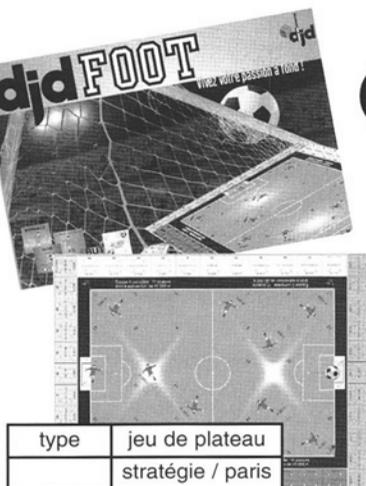
Un grisant mélange qui constitue la trame de notre nouveau jeu. Partez de zéro pour créer votre équipe, achetez des joueurs, composez votre effectif.

Tout au long de votre carrière de gérant de club vous aurez à réunir quatre équipes de onze joueurs.

Pour les financer, les subventions n'étant pas suffisantes, il vous faudra parier pour gagner.

Notre jeu simule toutes les rencontres d'un championnat.

Un jeu qui vise droit au but !



type	jeu de plateau
	stratégie / paris
joueurs	2-4
partie	1h45

# OTTEMO

le jeu de ceux qui aiment les mots

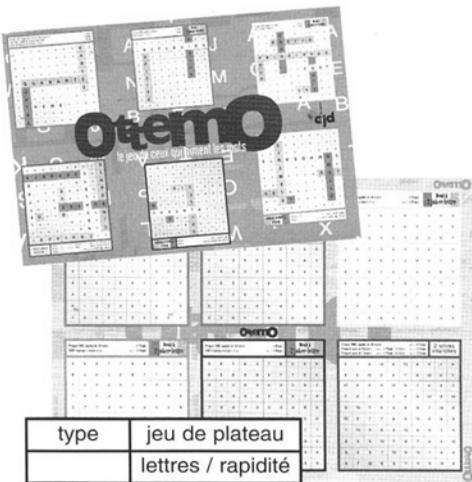
Vous aimez les jeux de lettres et les jeux de mots... Alors bon voyage car ça déménage de grille en grille sur le plateau de jeu OTTEMO.

Inspiré par 44 cartes-thème, vous aurez à remplir 6 grilles de 100 cases chacune à l'aide de vos 52 pions-lettre et 8 jokers-lettre.

Mais vous n'êtes pas seul, en effet vos adversaires sont prêts à vous souffler votre tour, car dès l'annonce du thème, c'est un tourbillon de mots et d'idées qui jailliront d'OTTEMO, et pour commencer, il faut être le premier à poser un mot de 10 lettres.

Alors êtes vous prêt à vous servir dans les lettres de votre voisin, êtes vous prêt à vous battre pour vos thèmes ?

Une fois la première grille remplie, les joueurs peuvent piocher des lettres dans les grilles précédentes pour faire de nouveaux mots sur la grille en cours. Chaque mot placé sur la grille vous rapportera plus de points. Enfin arrivé à la sixième grille, la surprise sera de taille...



type	jeu de plateau
	lettres / rapidité
joueurs	2-4 mini 12 ans
partie	1h30