



**Règles :**  
 Le plus jeune joueur commence.  
 Mettez tous les pions sur la case départ et réaliser tous ensemble le 1<sup>er</sup> exercice.  
 Le 1<sup>er</sup> joueur lance ensuite le dé.  
 Il avance son pion d'autant de case que le chiffre obtenu et réalise l'exercice correspondant à la case sur laquelle il tombe.  
 S'il réussit, il peut se positionner sur cette case jusqu'à son prochain tour.  
 S'il échoue, il reste sur sa case initiale.  
 Les joueurs jouent les uns après les autres.  
 Le 1<sup>er</sup> à la case « Arrivée » gagne la partie.

**Variante**  
 Un joueur est déclaré gagnant que lorsqu'il tombe pile sur la case arrivée. Sinon, il recule d'autant de case que le dé l'indique et tentera sa chance au prochain tour.

\* La personne qui tombe sur cette case choisit son adversaire. Ils doivent réaliser les 3 exercices en même temps, le 1<sup>er</sup> à y arriver sera le gagnant. Il aura donc le droit d'avancer son pion de 3 cases. Le perdant devra lui reculer d'une case (ne pas réaliser l'exercice de la case sur laquelle on avancera ou reculera)