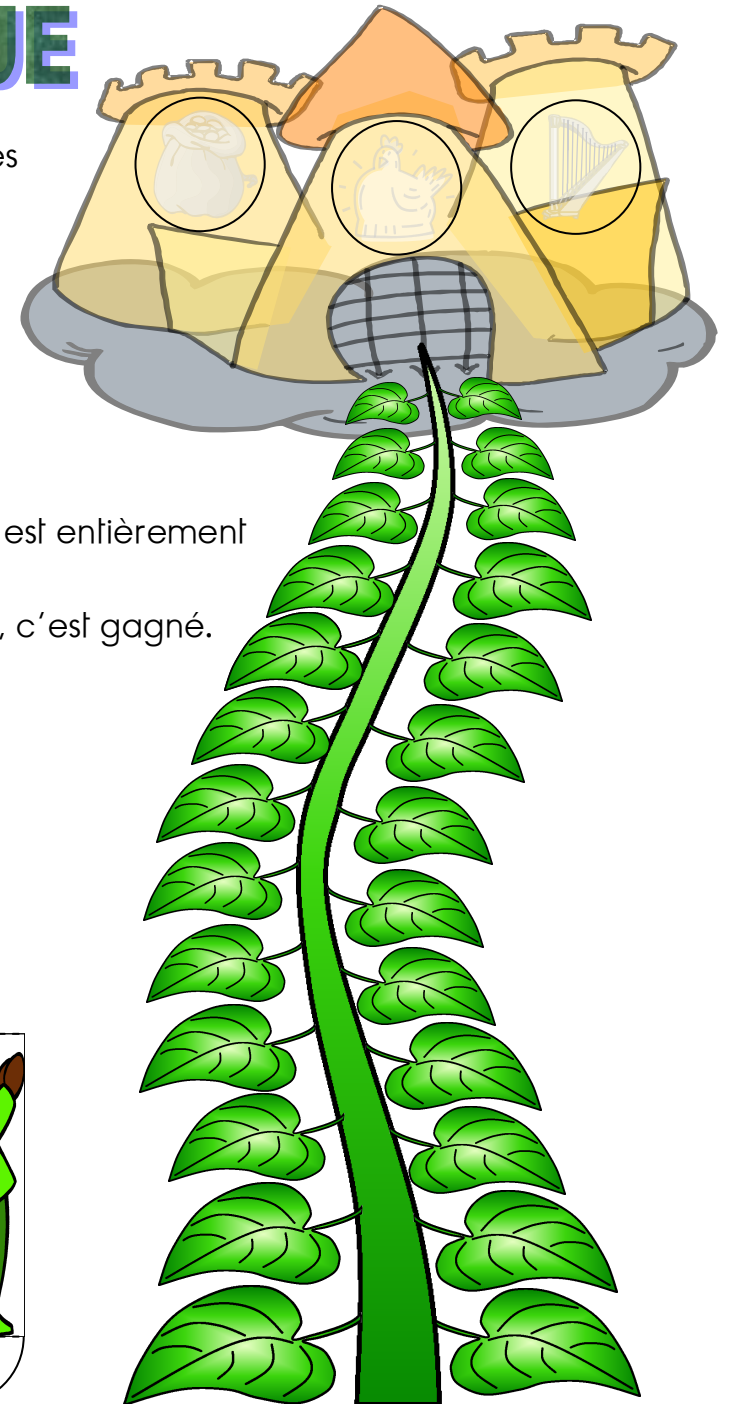
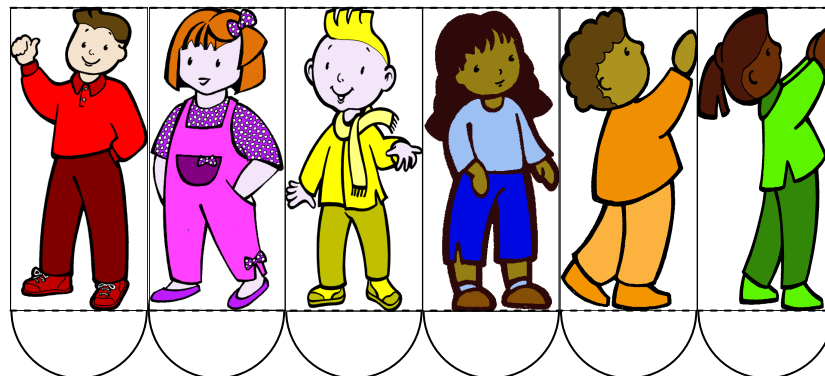
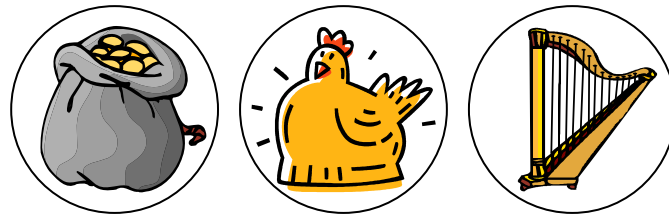


# JACQUES ET LE HARICOT MAGIQUE

Le but de ce jeu coopératif est de monter le long du haricot magique, de récupérer les objets magiques, et de redescendre avant que l'ogre ne se réveille.

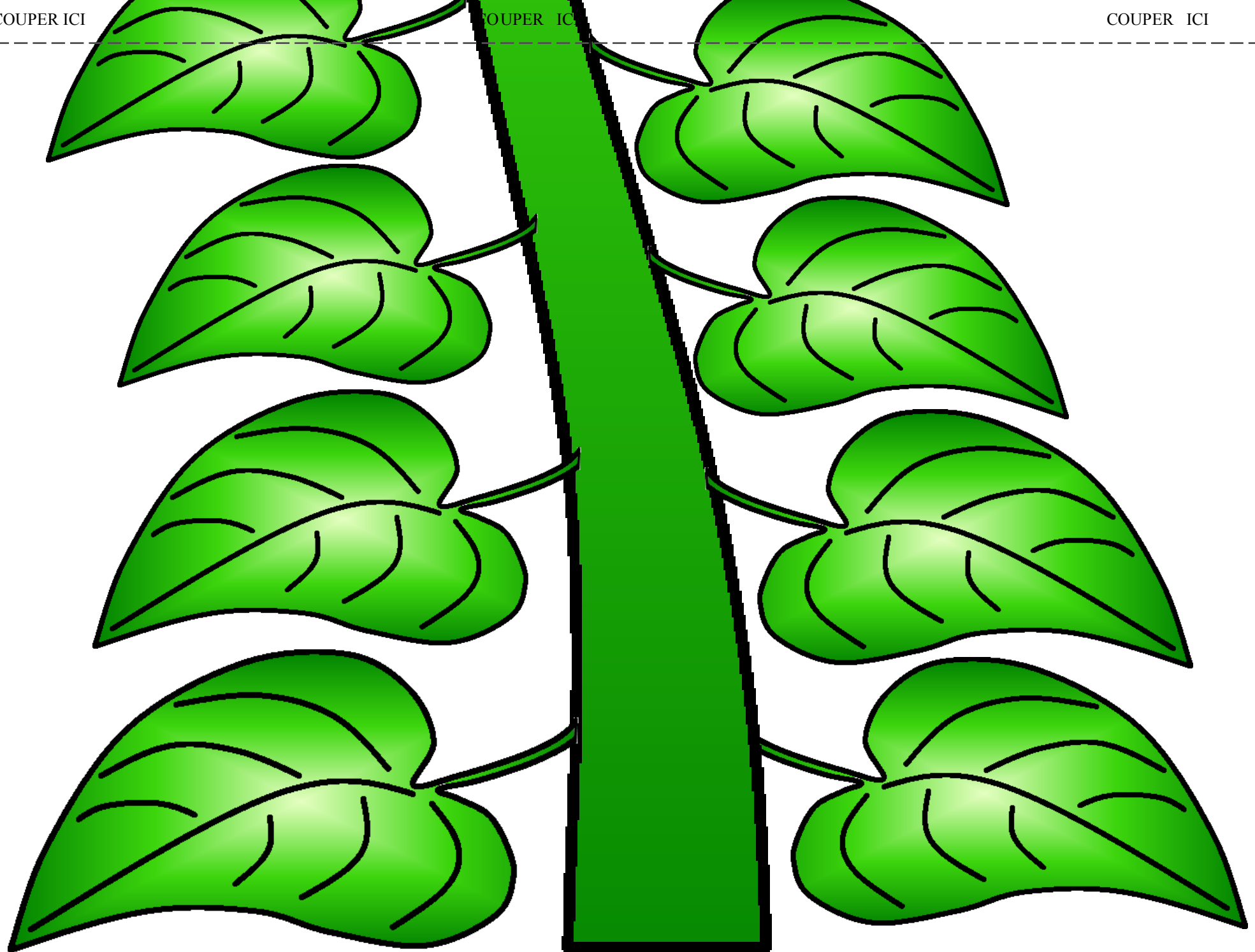
- A tour de rôle chaque joueur, symbolisé par un personnage, tire une carte dans le paquet retourné, posé sur la table.
- Le joueur grimpe du nombre de feuilles indiqué sur sa carte.
- S'il tombe sur la carte « chat noir », il doit vite redescendre avant que le chat noir ne prévienne l'ogre de sa présence.
- Si un joueur tombe sur l'une des cartes « ogre », il la pose sur le support « ogre », lorsqu'il est entièrement reconstitué, la partie est finie, l'ogre s'est réveillé !
- Si nous avons réussi à monter jusqu'au château et à redescendre avec les trois objets, c'est gagné. Chaque joueur ne peut prendre qu'un seul objet à la fois.



COUPER ICI

COUPER ICI

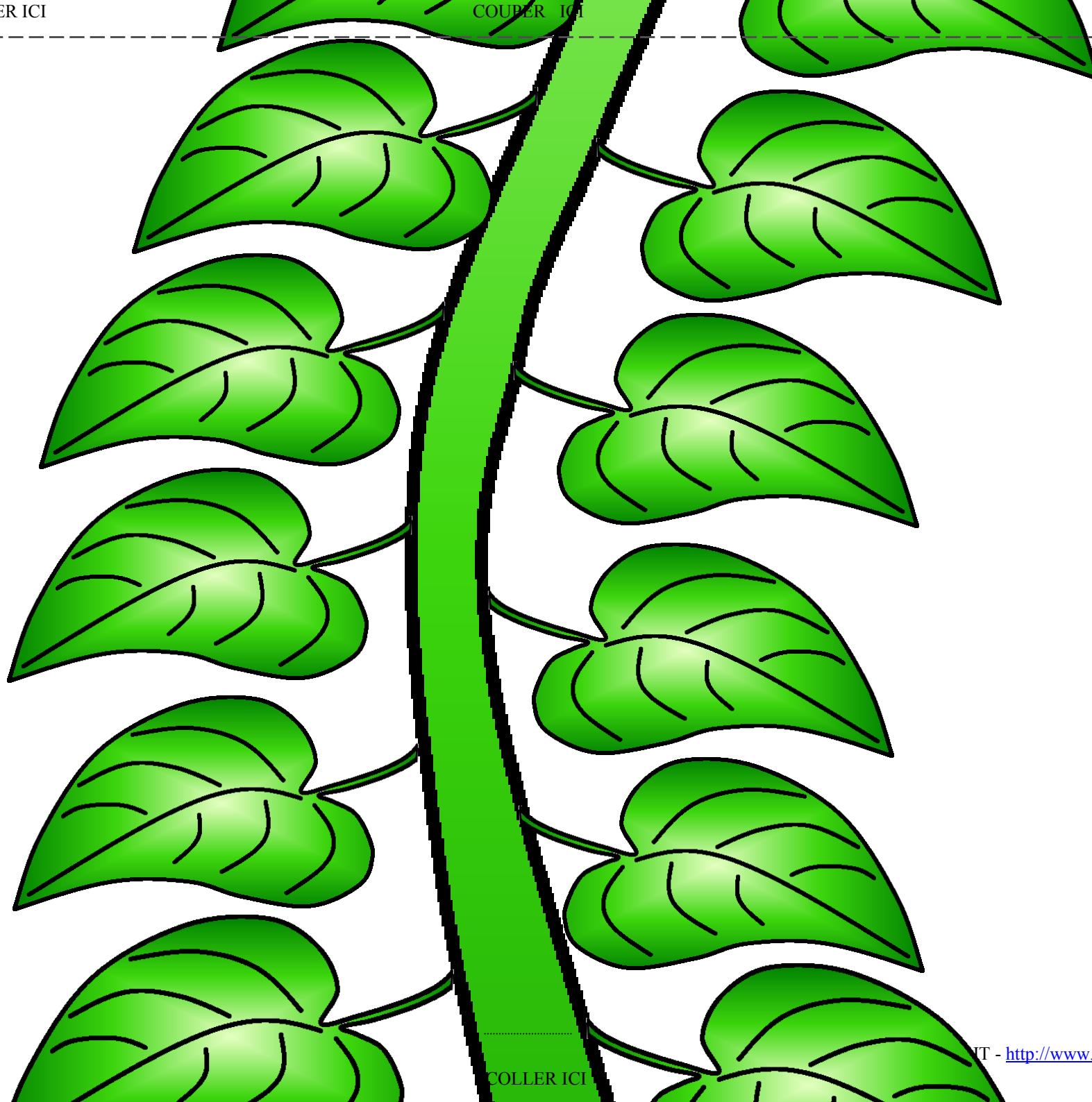
COUPER ICI



COUPER ICI

COUPER ICI

COUPER ICI



COLLER ICI

COLLER ICI

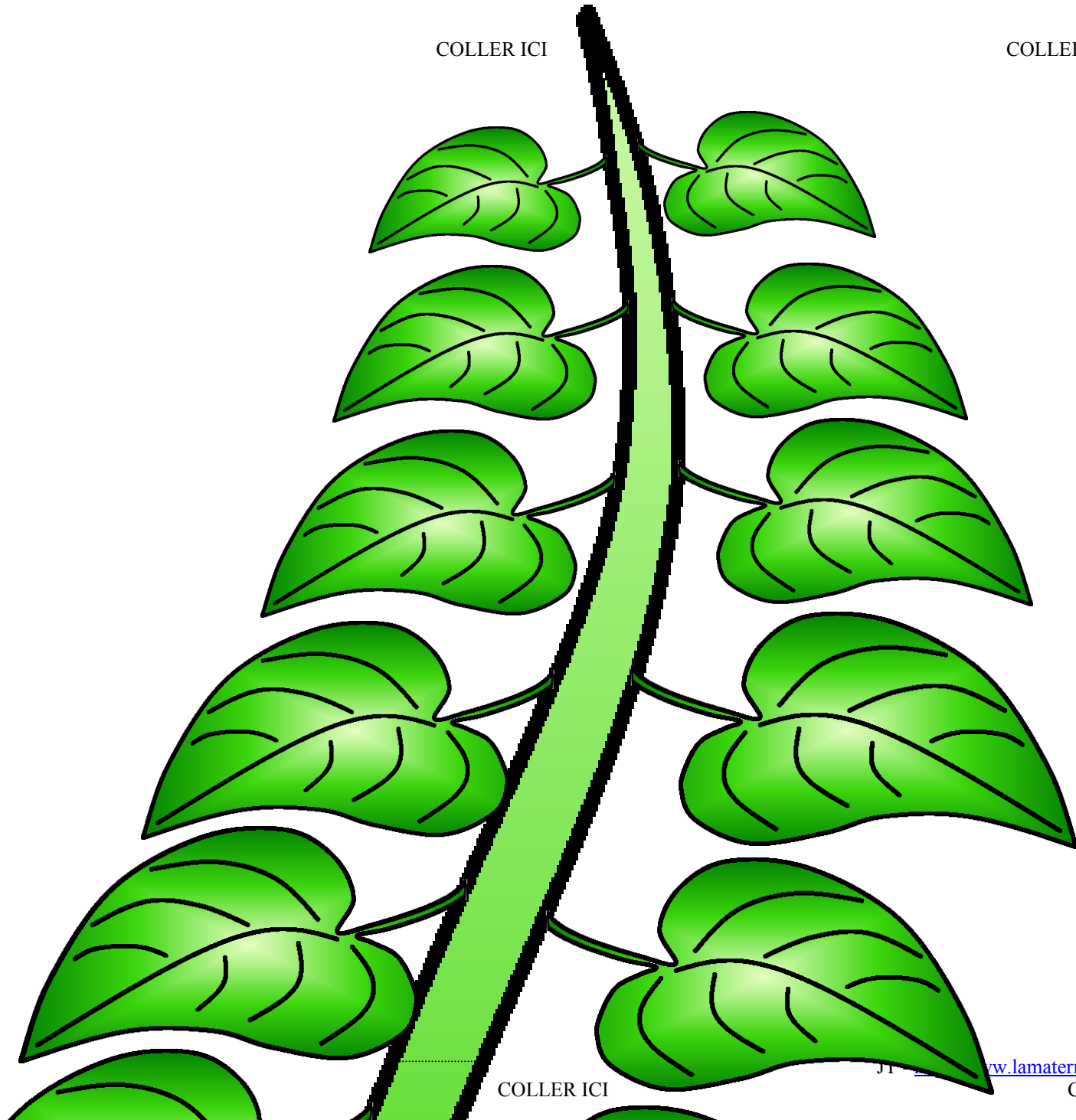
Source - <http://www.lamaternelledemoustache.net/>

COLLER ICI

COLLER ICI

COLLER ICI

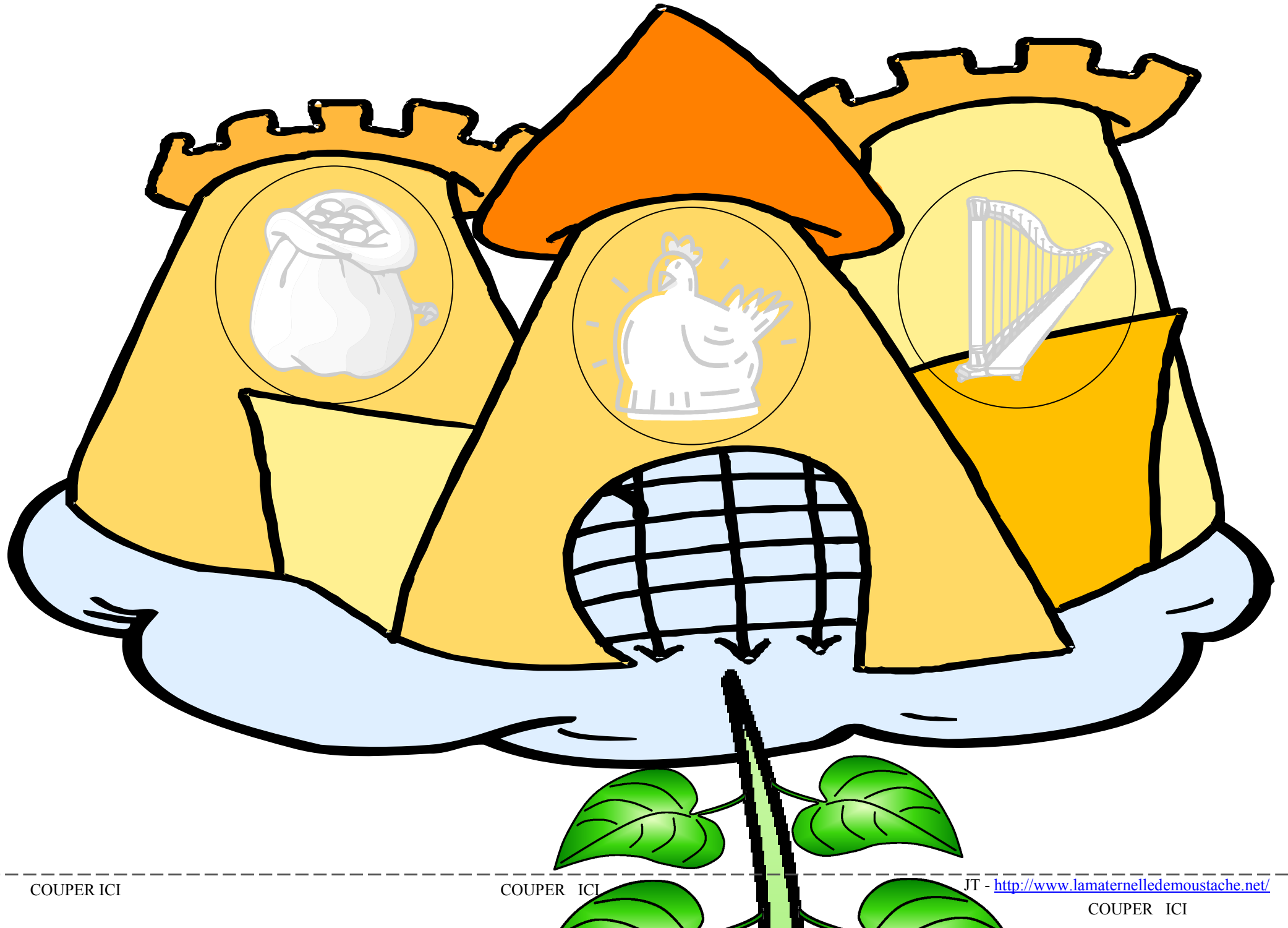
COLLER ICI



COLLER ICI

COLLER ICI

COLLER ICI

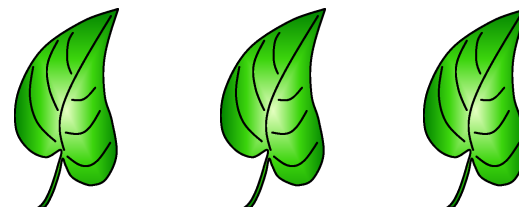
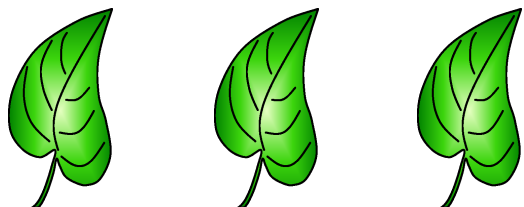
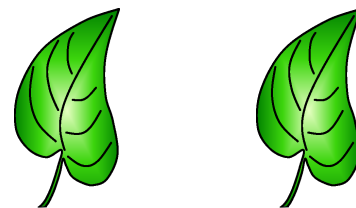


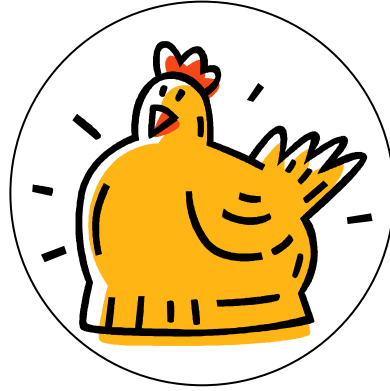
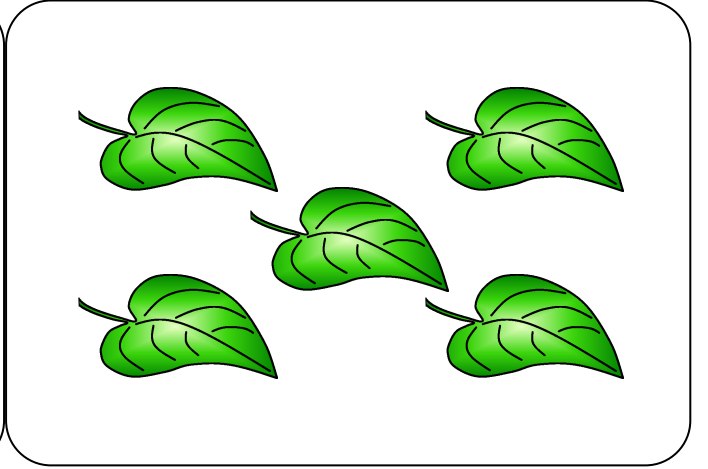
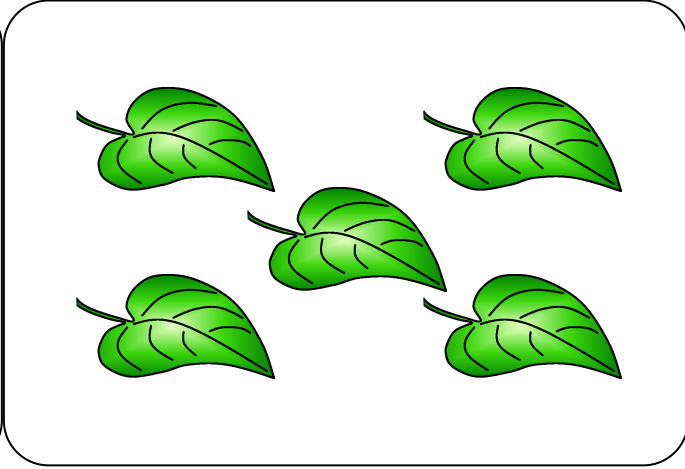
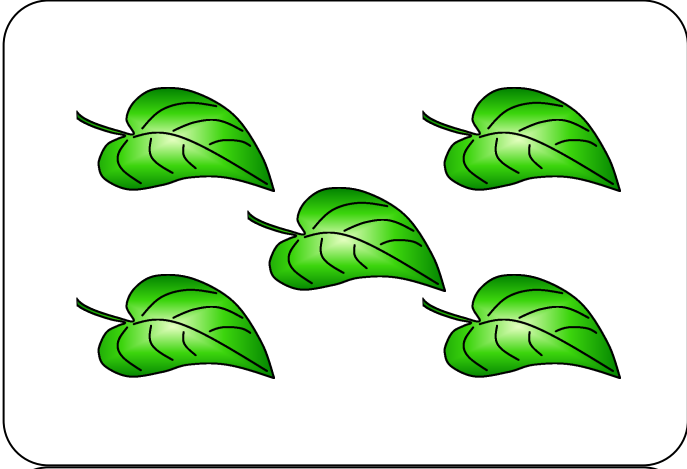
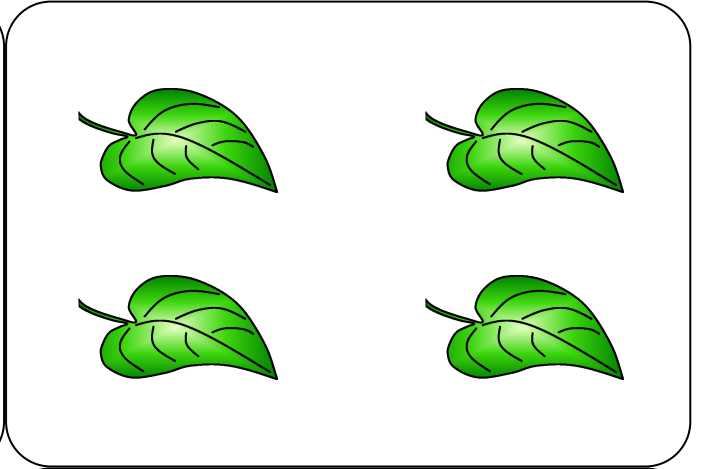
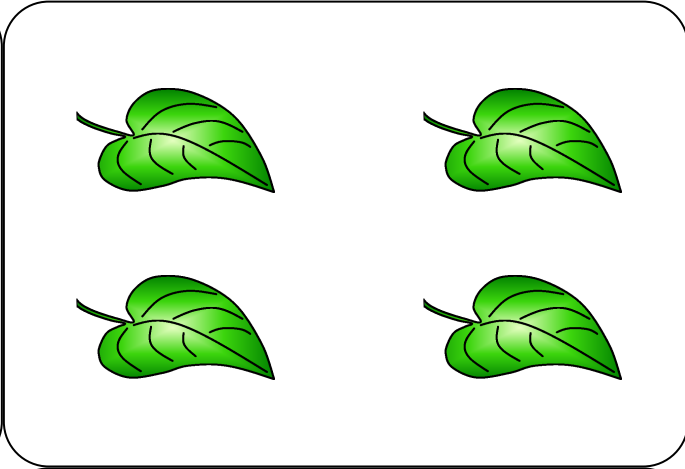
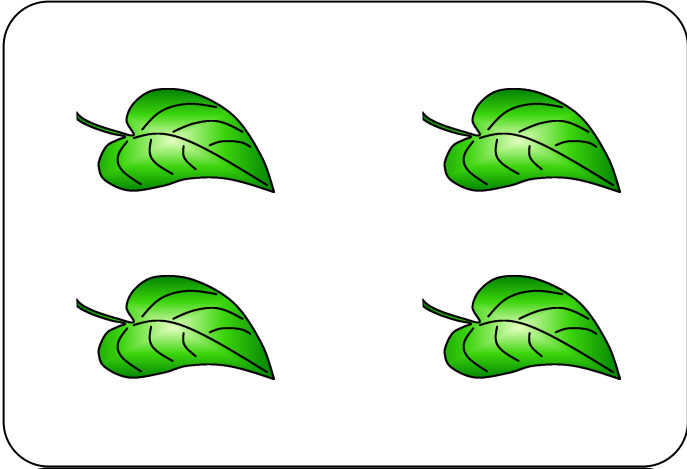
COUPER ICI

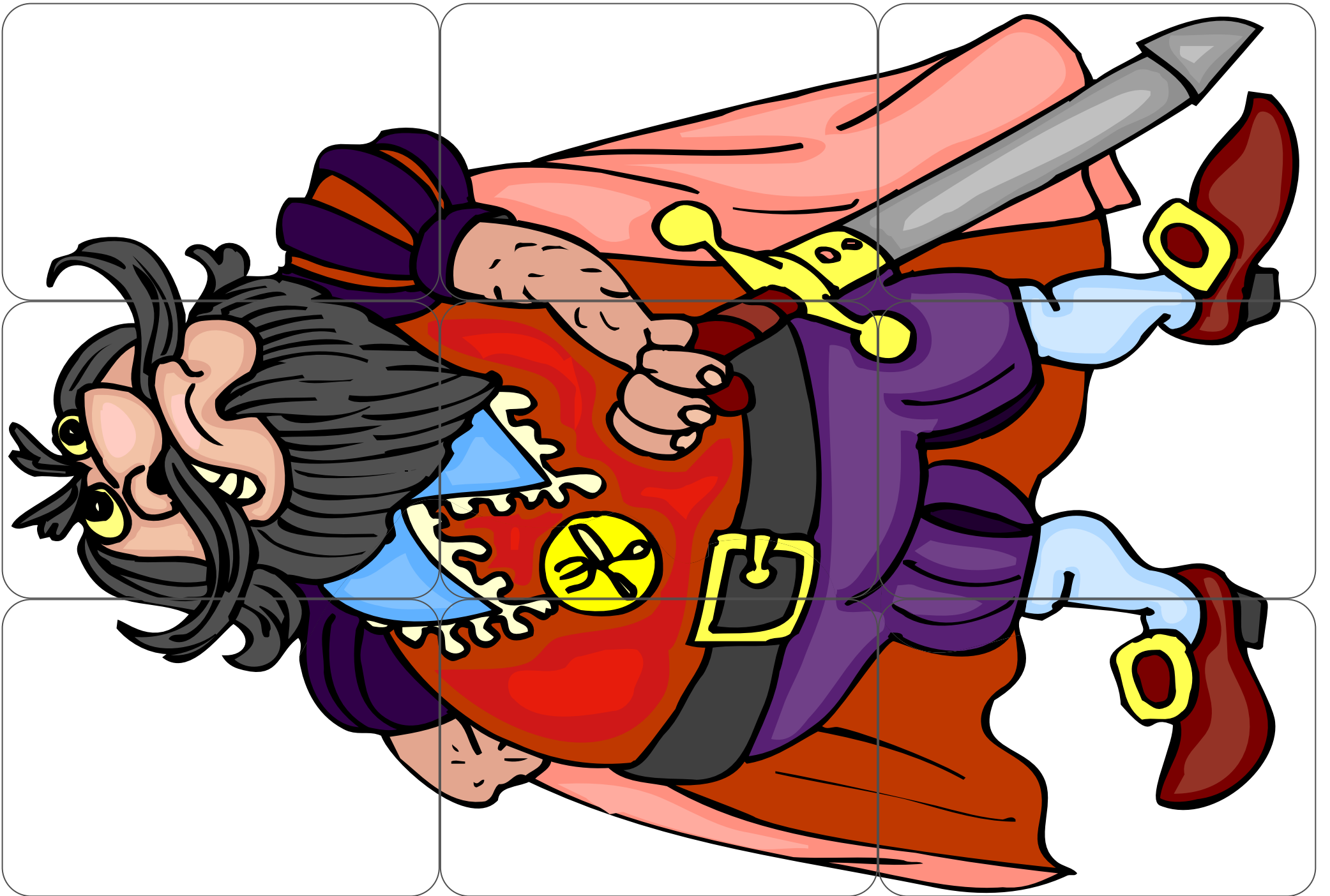
COUPER ICI

JT - <http://www.lamaternelledemoustache.net/>

COUPER ICI

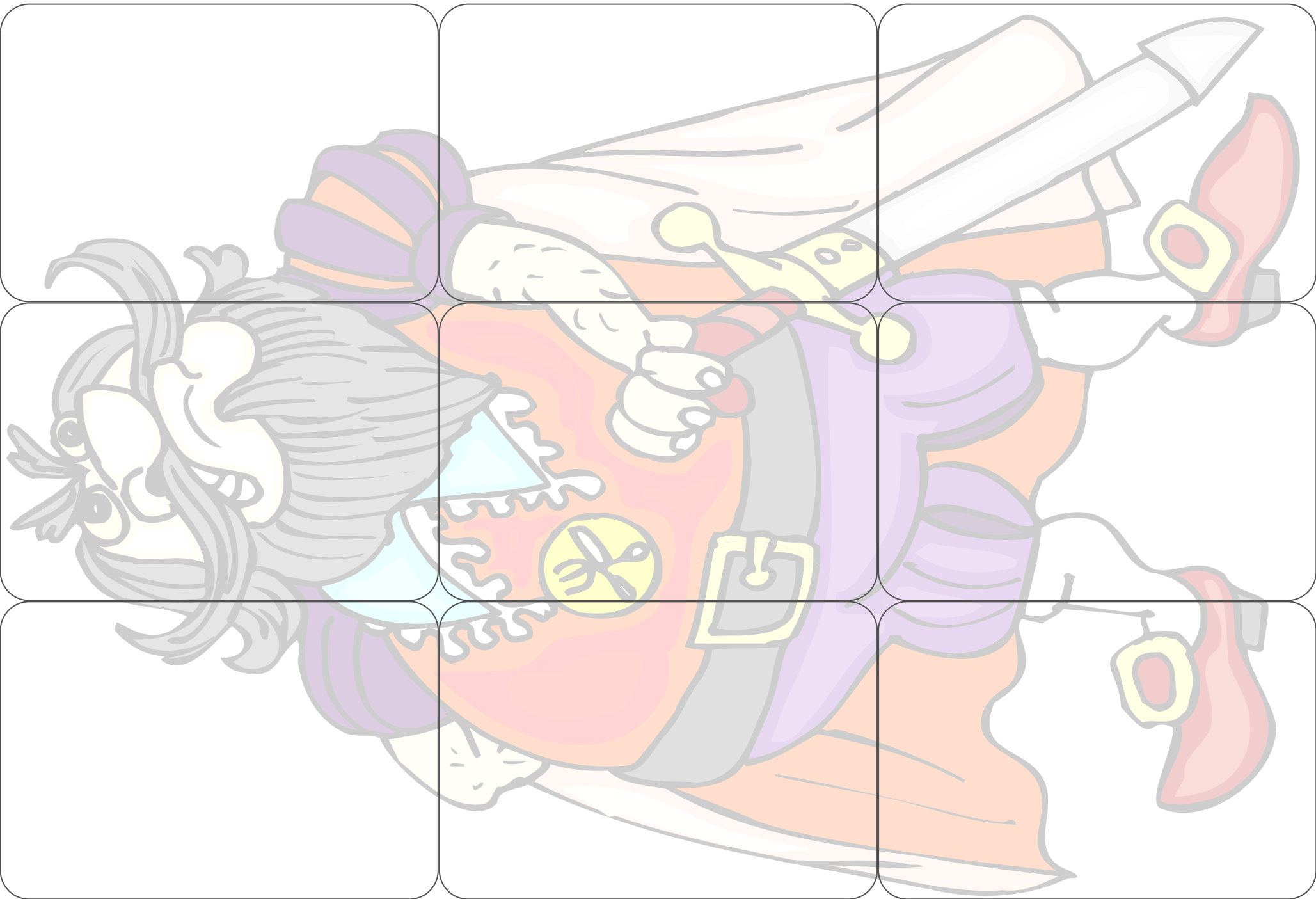


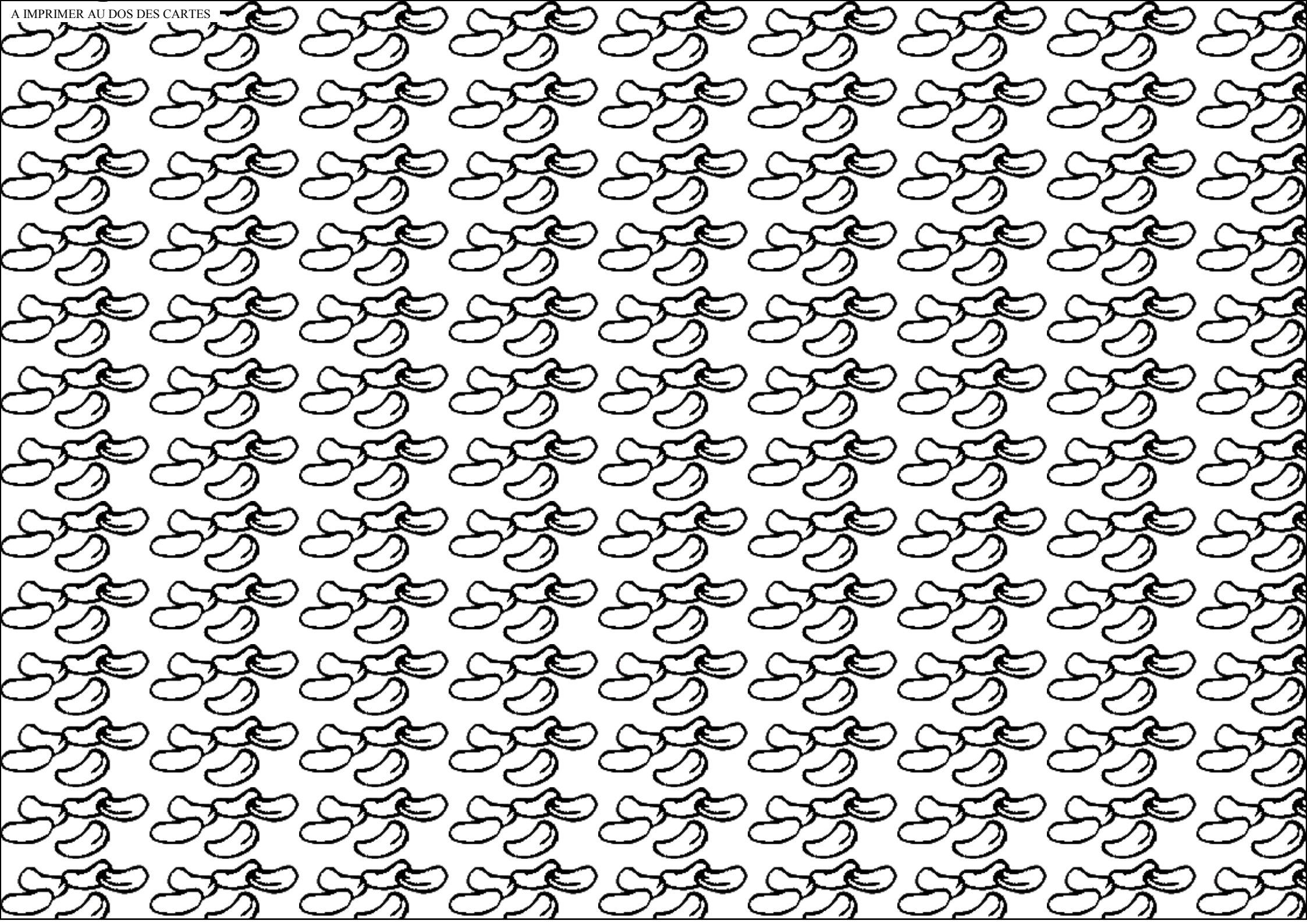






L'OGRE





# Jacques et ses amis.

Personnages à imprimer, découper, plier, coller, plastifier...  
il est possible de lester les pions en les collant sur une pièce de monnaie par exemple.

