



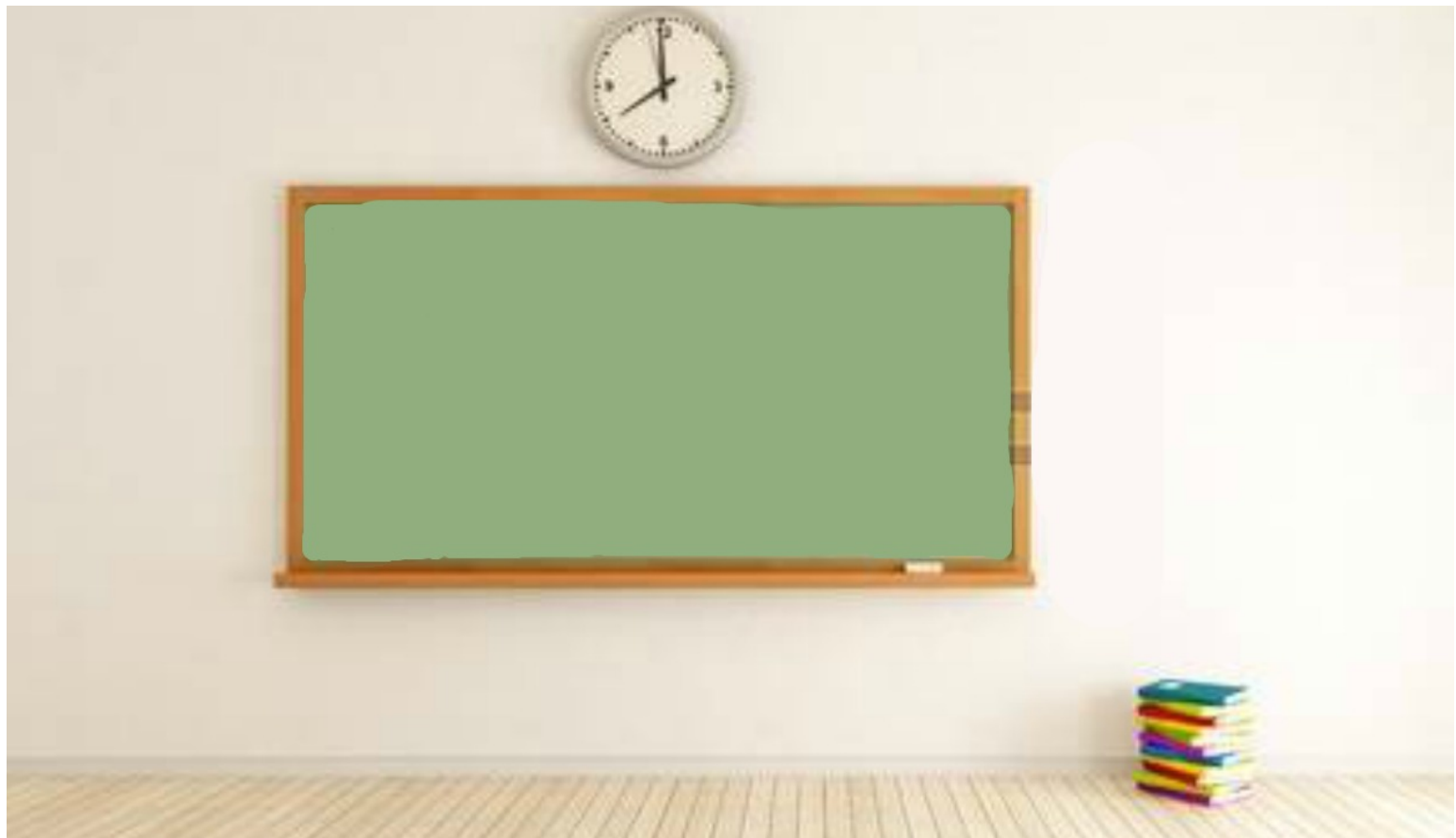
Règlement

Le but du jeu est très simple, être le premier à installer sa classe. Pour se faire, les joueurs devront lancer chacun leur tour les deux dés.

Le premier indique le nombre d'objet(s) qu'ils sont susceptibles de remporter et le deuxième indique s'ils peuvent, ou non, les installer dans leur classe.

Si le cartable est ouvert, super, c'est gagné. Si le cartable est fermé, dommage, ils ne pourront prendre les objets.





ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890





ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890



