

Go to Center / Go au Centre
1xD60

Se joue avec 1 dé D60 et des pions.

Le but du jeu est d'atteindre le centre en premier, soit terminer le jeu en roulant un 1.

Chaque joueur roule le D60 et commence en plaçant son pion sur le bord du tableau sur un des chiffres correspondant à son lancer. Il ne peut pas placer son pion sur une case occupée par un adversaire. Par la suite, il ne peut déplacer son pion que sur l'une des cases adjacentes de sa case actuelle.

Il peut utiliser le chiffre obtenu, ou faire un nouveau chiffre en additionnant, soustrayant ou en multipliant si applicable les deux chiffres du nombre obtenu. Si le nouveau nombre donne 0, on ignore le 0. Ex. Pour 11, $1+1=2$, $1 \times 1=1$, $1-1=0$ ce qui donne les chiffres 11, 2 ou 1.

Ex. s'il obtient 32, il place son pion sur l'un des chiffres **32** du Bord du tableau. Ou sur l'un des chiffres suivant du Bord du tableau : $3+2=5$, $3-2=1$, $3 \times 2=6$.
Soit sur 32, 5, 1 ou 6.

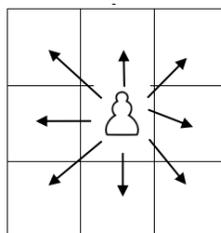
Pour 24, $2+4=6$, $4-2=2$, $2 \times 4=8$ (soit 6, 2, 8)

Si un joueur ne peut placer son pion sur une case, il passe son tour.

Ensuite il donne le dé au joueur suivant qui lance le D60 et place son pion si possible.

Le premier joueur à atteindre le **1** du centre en roulant un 1 ou un chiffre qui donne 1
Gagne!

Déplacement permis du pion



Play with 1 D60 die and pawns.

The object of the game is to reach the center first, i.e. end the game by rolling a 1.

Each player rolls the D60 and begins by placing their pawn on the edge of the board on one of the numbers corresponding to their roll. He cannot place his pawn on a square occupied by an opponent. Thereafter, he can only move his pawn to one of the squares adjacent to his current square.

He can use the number obtained, or make a new number by adding, subtracting or multiplying if applicable the two digits of the number obtained. If the new number gives 0, we ignore the 0. Ex. For 11, $1+1=2$, $1 \times 1=1$, $1-1=0$, this gives the digits 11, 2 or 1.

Ex. if he rolls 32, he places his pawn on one of the numbers 32 on the edge of the board. Or on one of the following numbers on the board edge: $3+2=5$, $3-2=1$, and $3 \times 2=6$. Either on 32, 5, 1 or 6.

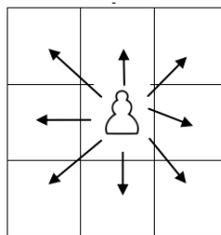
For 24, $2+4=6$, $4-2=2$, $2 \times 4=8$ (i.e. 6, 2, 8)

If a player cannot place his pawn on a square, he passes his turn.

Then he gives the die to the next player who rolls the D60 and places his pawn if possible.

The first player to reach the center 1 by rolling a 1 or a number that gives 1 Wins!

Pawn Allowed Movement



56	50	47	28	28	46	60	33	41	44	53	41	1
28	15	5	10	32	10	17	39	9	43	47	36	48
18	44	35	2	40	33	27	8	39	39	34	3	8
31	30	16	30	24	10	6	4	3	14	12	41	59
4	6	2	7	10	11	8	18	20	6	5	16	32
3	28	18	53	6	3	7	2	15	6	25	16	41
38	39	16	19	4	8	1	5	18	26	24	46	45
5	47	7	12	8	6	3	5	7	29	4	48	2
9	12	36	17	1	19	12	6	4	20	15	37	41
15	46	37	26	1	20	5	5	8	17	7	40	46
39	28	8	39	1	30	20	39	8	27	9	15	7
32	44	40	27	35	24	8	25	30	50	5	13	6
29	37	45	9	9	56	42	10	49	13	17	57	44