

De 0 à 100



Lance le ou les dés
en partant de 0 et
additionne les
lancers. Le premier
qui arrive à 100 pile
gagne.

De 100 à 0

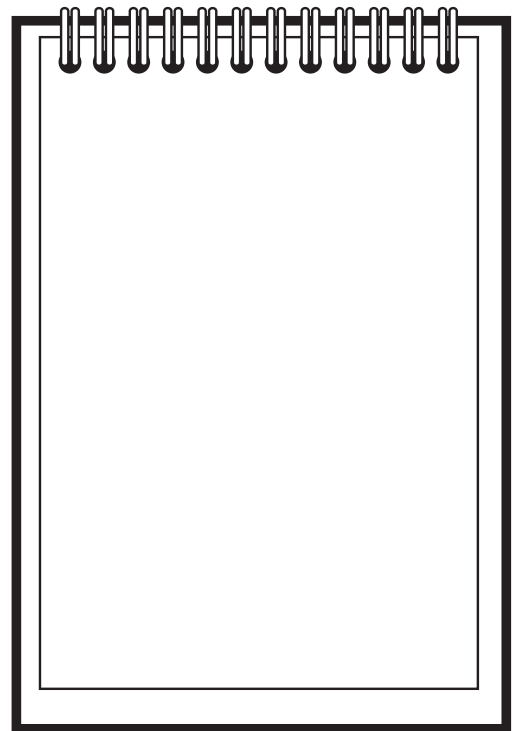
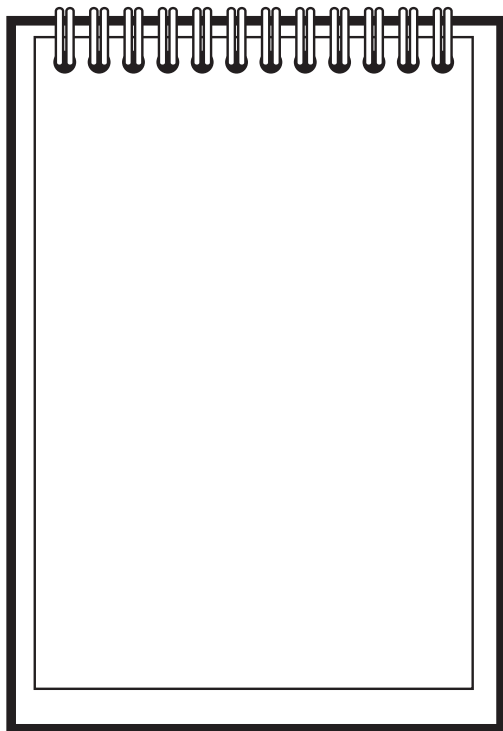


Lance le ou les dés
en partant de 100 et
soustrais les
lancers. Le premier
qui arrive à 0 pile
gagne.

De 0 à 50



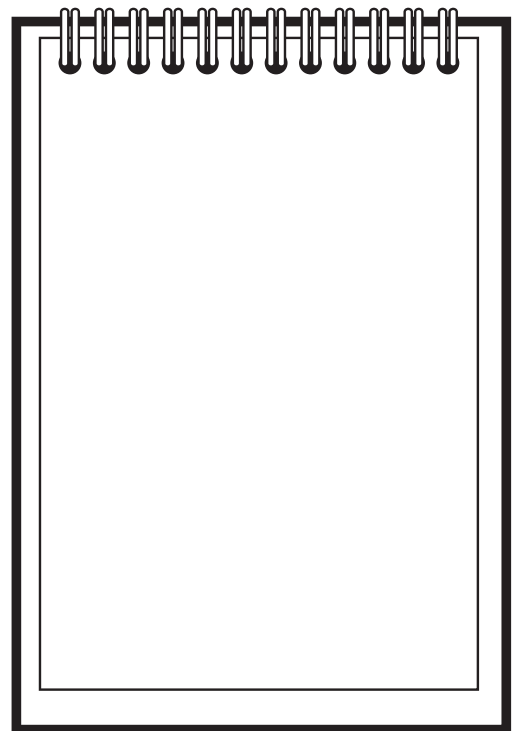
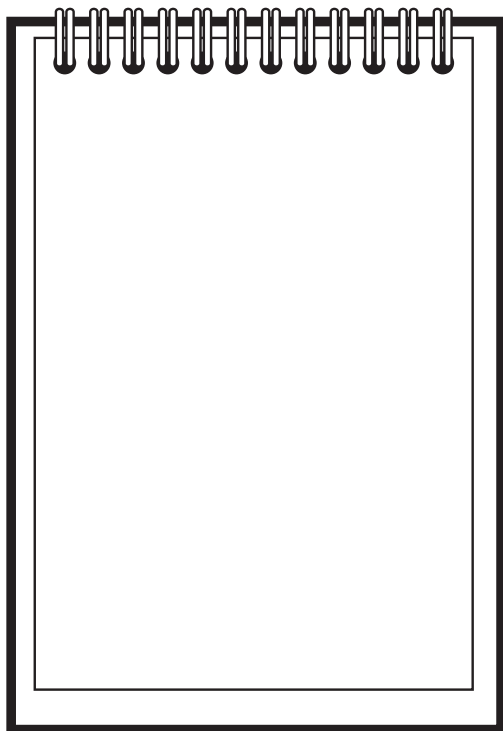
Lance le ou les dés
en partant de 0 et
additionne les
lancers. Le premier
qui arrive à 50 pile
gagne.



De 50 à 0



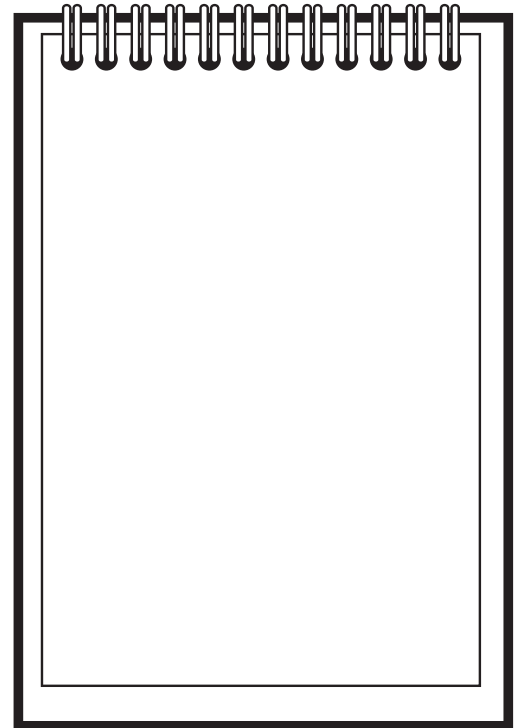
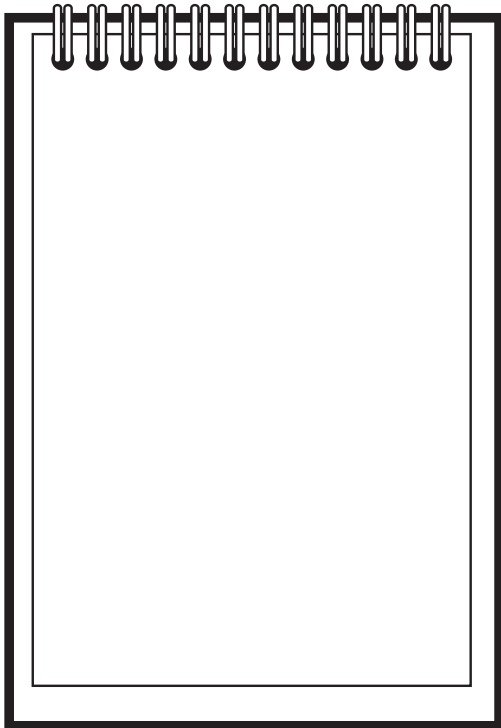
Lance le ou les dés
en partant de 50 et
soustrais les
lancers. Le premier
qui arrive à 0 pile
gagne.



De 0 à 20



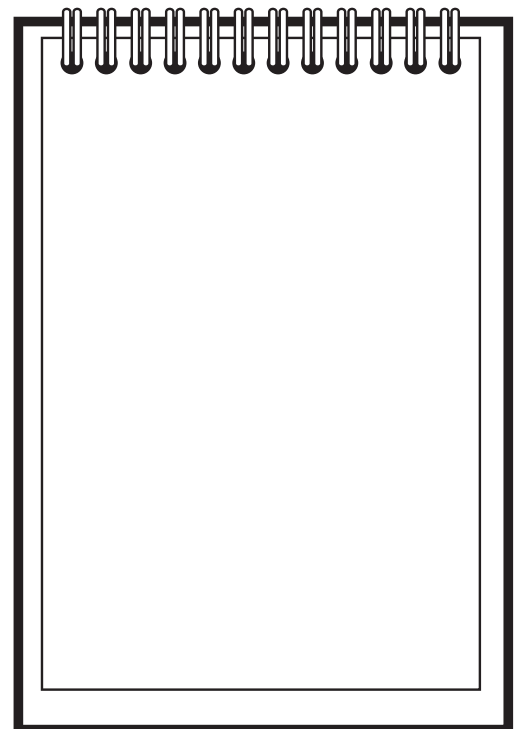
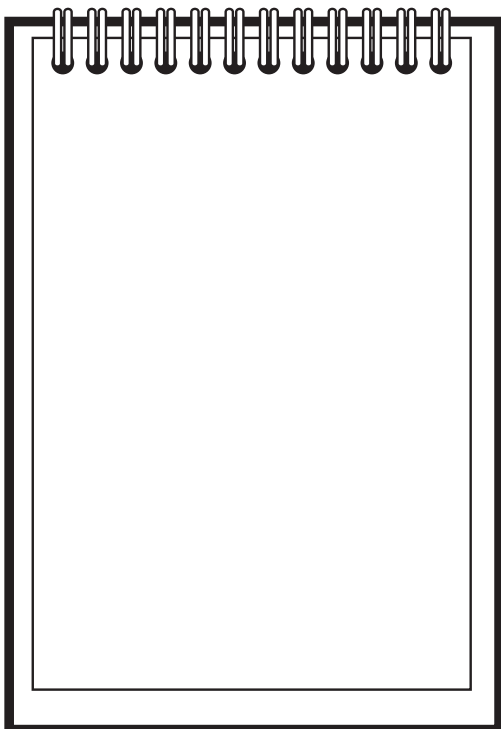
Lance le ou les dés
en partant de 0 et
additionne les
lancers. Le premier
qui arrive à 20 pile
gagne.



De 20 à 0



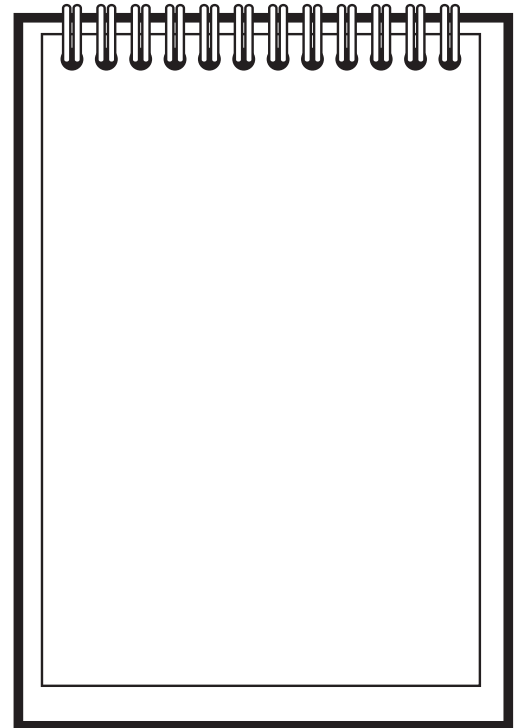
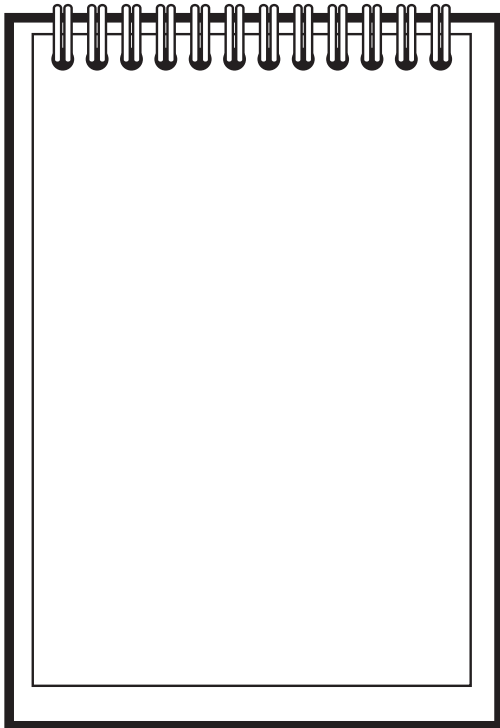
Lance le ou les dés
en partant de 20 et
soustrais les
lancers. Le premier
qui arrive à 0 pile
gagne.



De 0 à 30



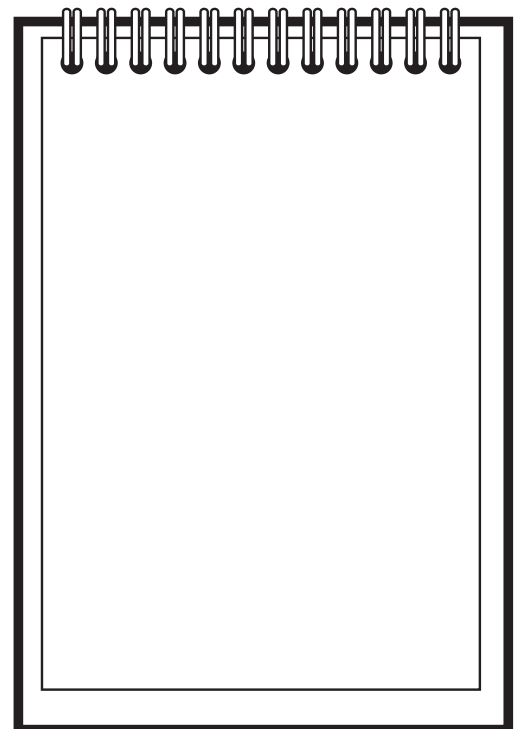
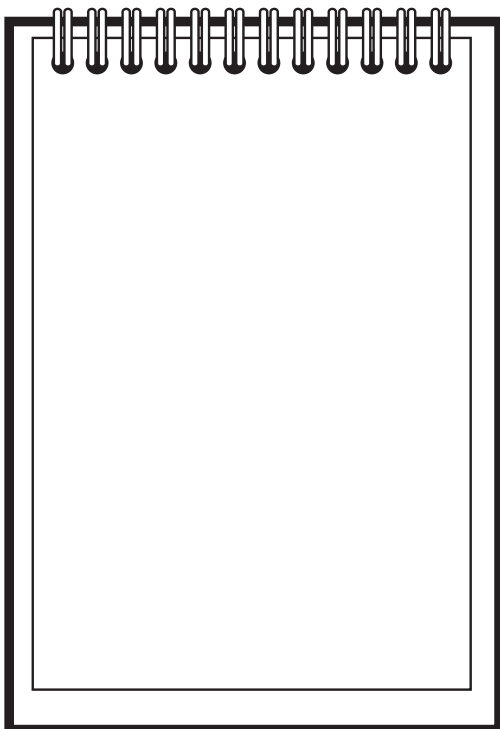
Lance le ou les dés
en partant de 0 et
additionne les
lancers. Le premier
qui arrive à 30 pile
gagne.



De 30 à 0



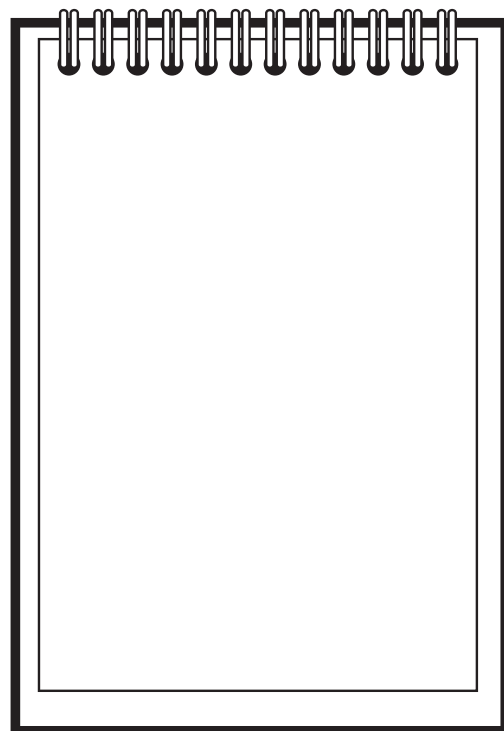
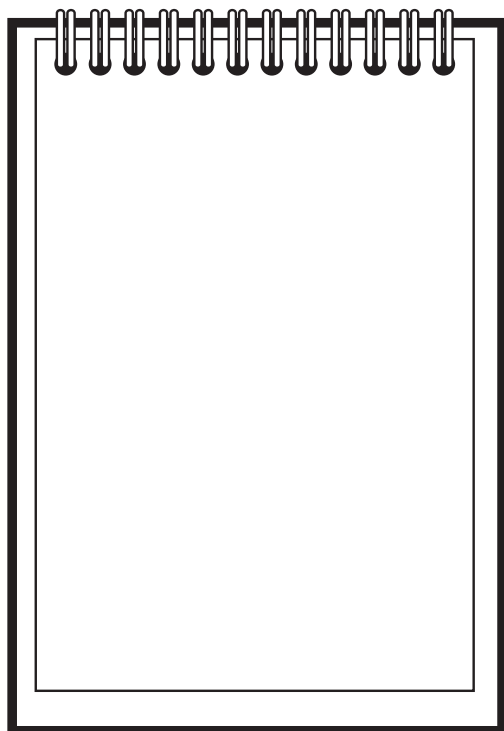
Lance le ou les dés
en partant de 30 et
soustrais les
lancers. Le premier
qui arrive à 0 pile
gagne.



De 0 à 40



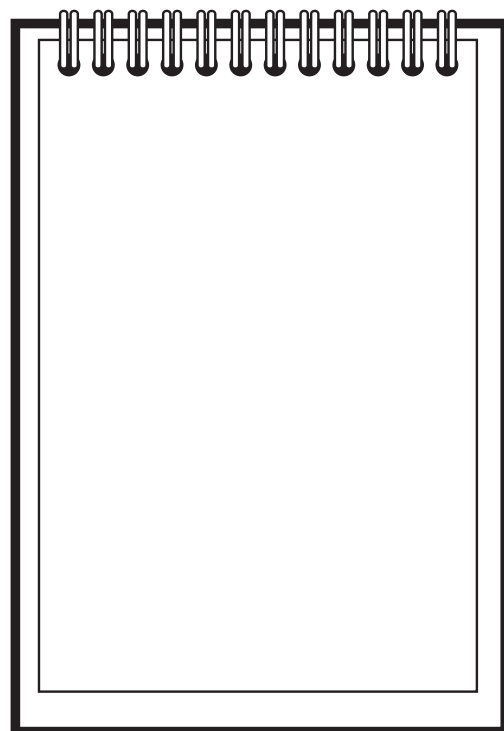
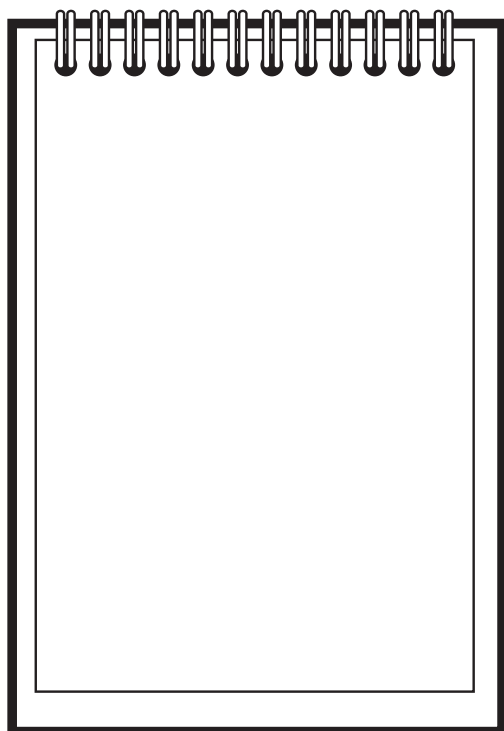
Lance le ou les dés
en partant de 0 et
additionne les
lancers. Le premier
qui arrive à 40 pile
gagne.



De 40 à 0



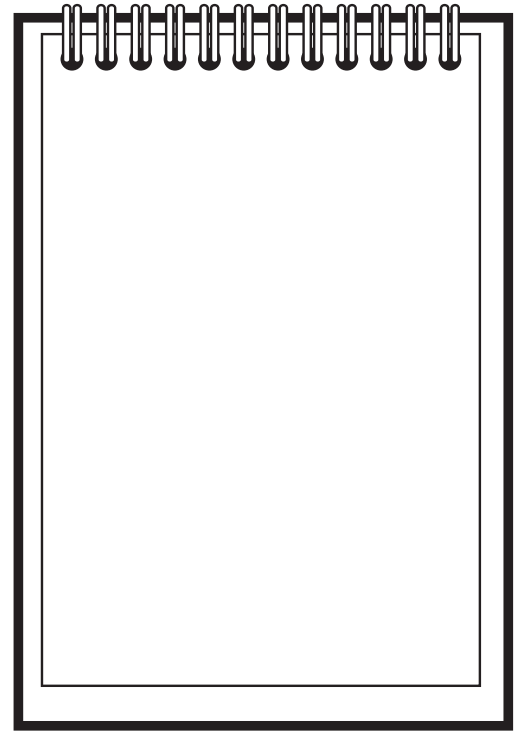
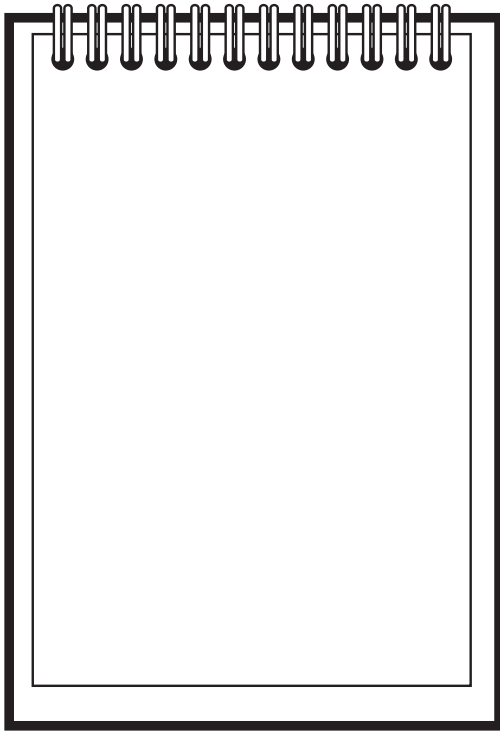
Lance le ou les dés
en partant de 40 et
soustrais les
lancers. Le premier
qui arrive à 0 pile
gagne.



De 0 à 60



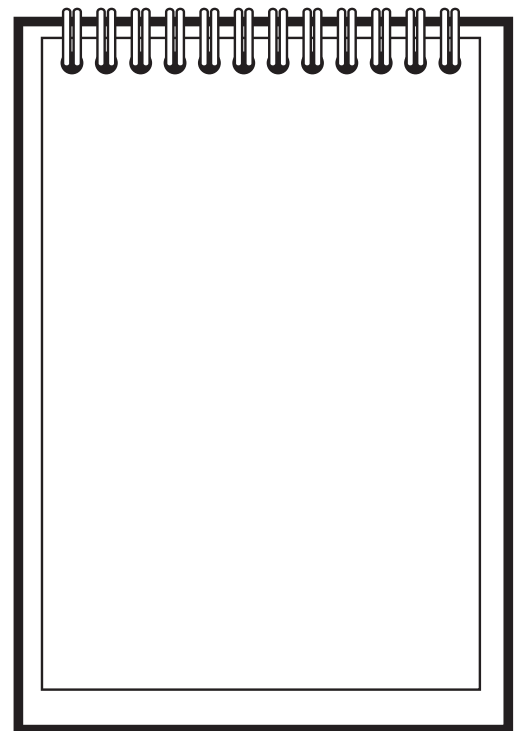
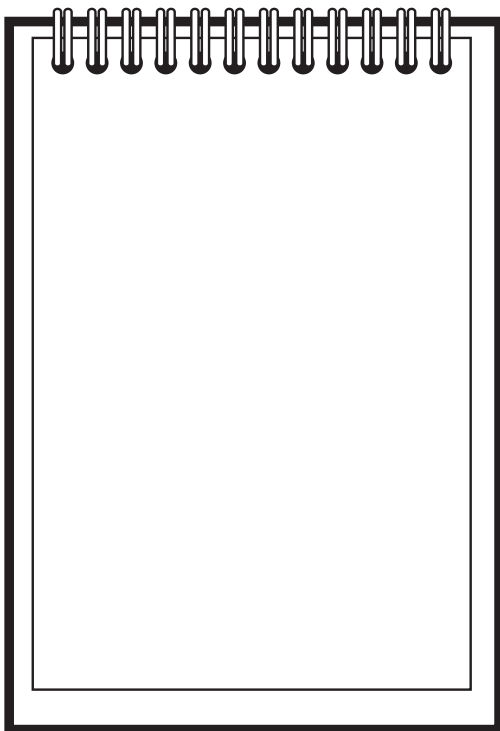
Lance le ou les dés
en partant de 0 et
additionne les
lancers. Le premier
qui arrive à 60 pile
gagne.



De 60 à 0



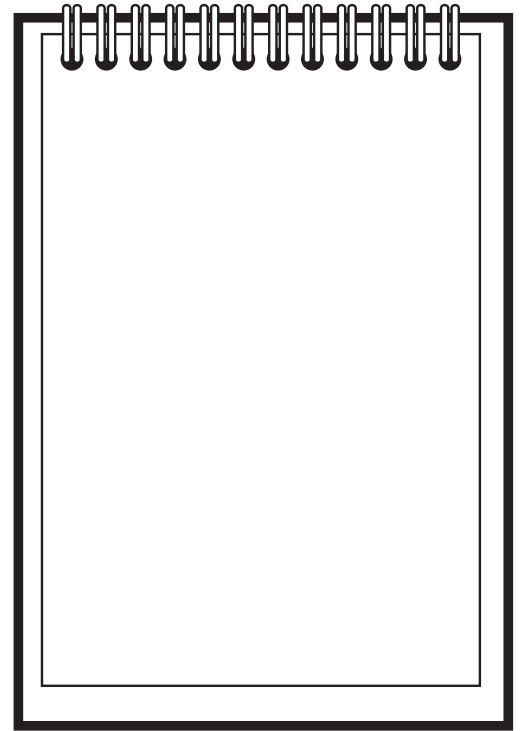
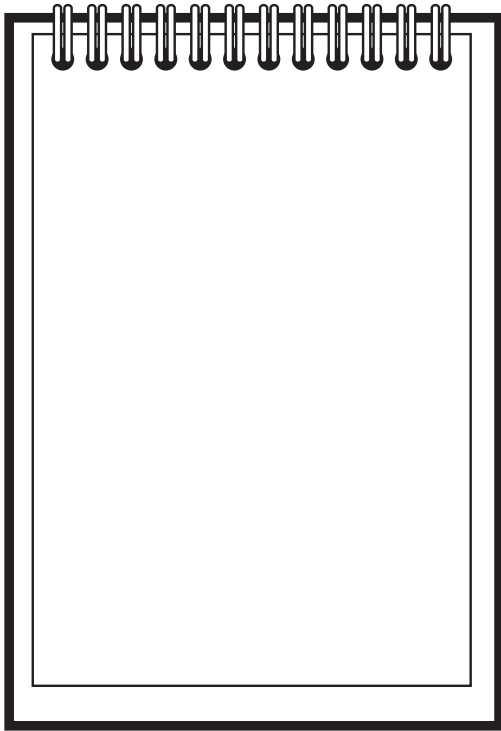
Lance le ou les dés
en partant de 60 et
soustrais les
lancers. Le premier
qui arrive à 0 pile
gagne.



De 0 à 70



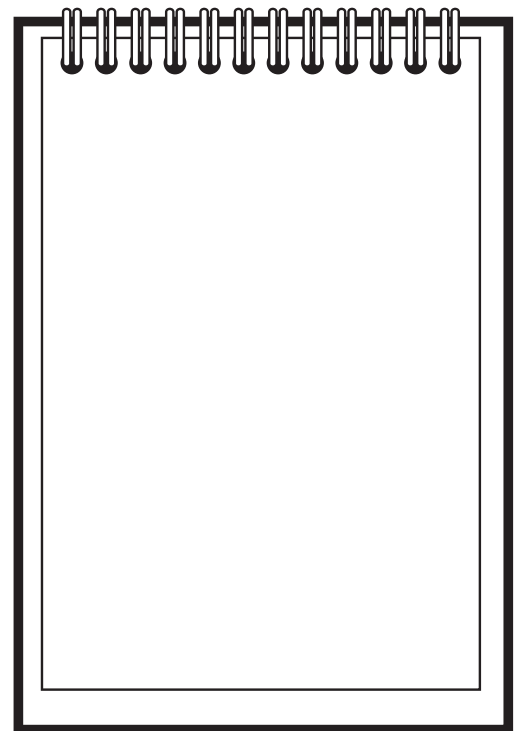
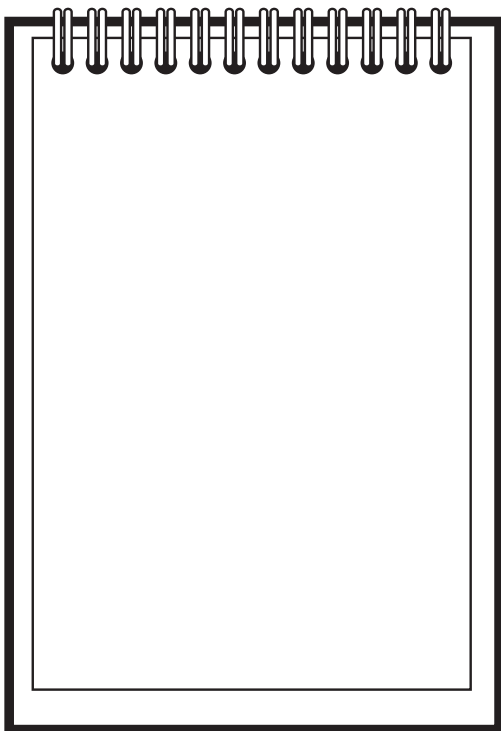
Lance le ou les dés
en partant de 0 et
additionne les
lancers. Le premier
qui arrive à 70 pile
gagne.



De 70 à 0



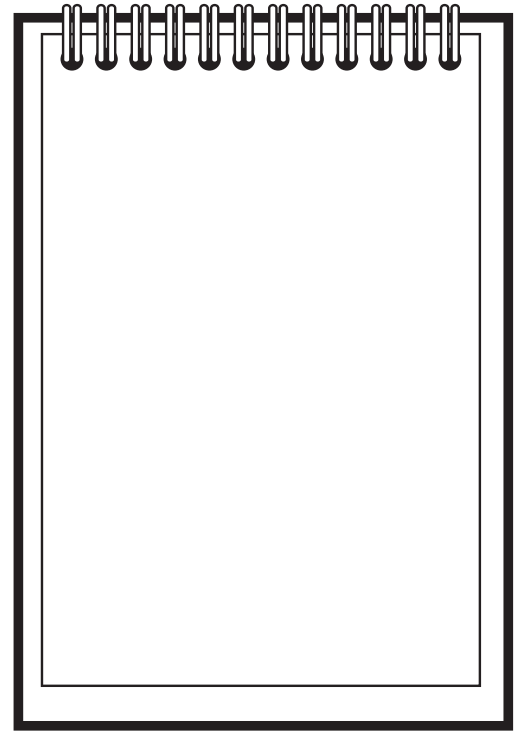
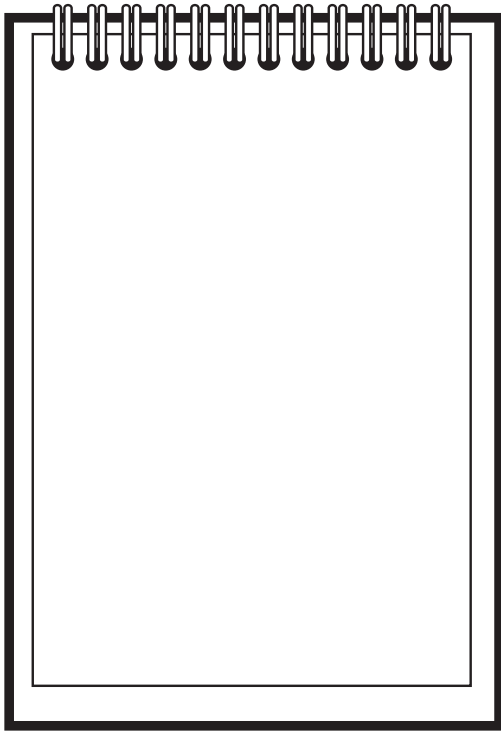
Lance le ou les dés
en partant de 70 et
soustrais les
lancers. Le premier
qui arrive à 0 pile
gagne.



De 0 à 80



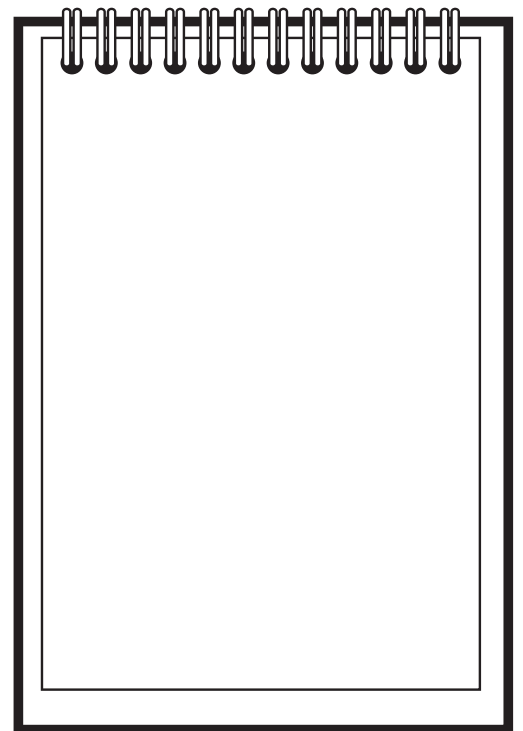
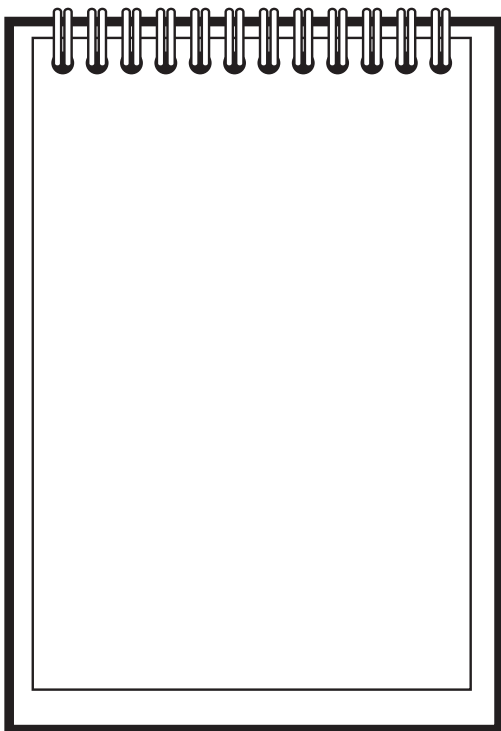
Lance le ou les dés
en partant de 0 et
additionne les
lancers. Le premier
qui arrive à 80 pile
gagne.



De 80 à 0



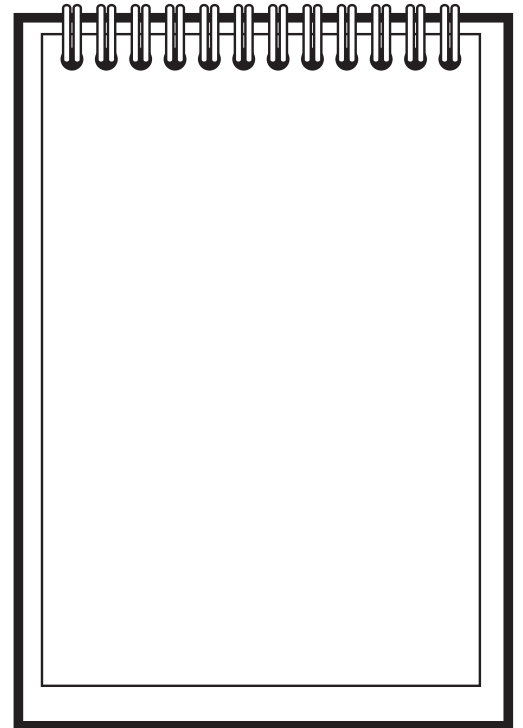
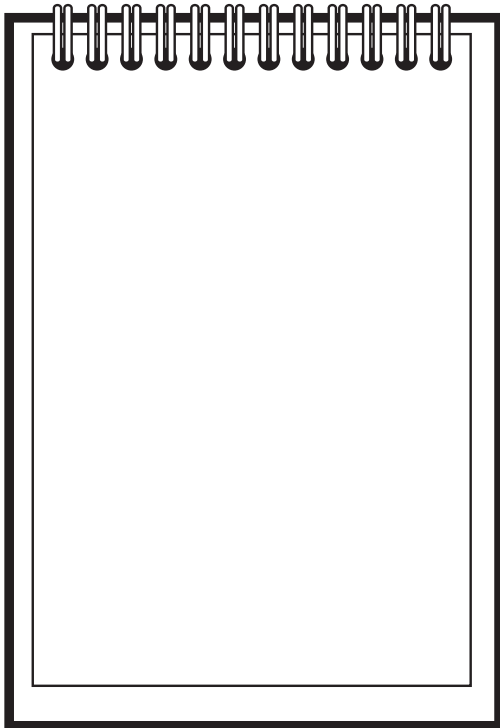
Lance le ou les dés
en partant de 80 et
soustrais les
lancers. Le premier
qui arrive à 0 pile
gagne.



De 0 à 90



Lance le ou les dés
en partant de 0 et
additionne les
lancers. Le premier
qui arrive à 90 pile
gagne.



De 90 à 0



Lance le ou les dés
en partant de 90 et
soustrais les
lancers. Le premier
qui arrive à 0 pile
gagne.

