






+6	+2		-6	+2	-3	+5	-î			
-3								+4		
+î	© 2010	+î		+3	+4	-4				
-4			+5	+3			+î	+4		
+5			-4				-3	-2		
	+î	+6	+2						+3	+5

Lancer le dé depuis le premier îlot. Le premier joueur à faire le parcours complet dans le sens contraire des aiguilles d'une montre a gagné !
 Un joueur ne passe son tour qu'une fois réfugié sur un îlot avec Smol.

