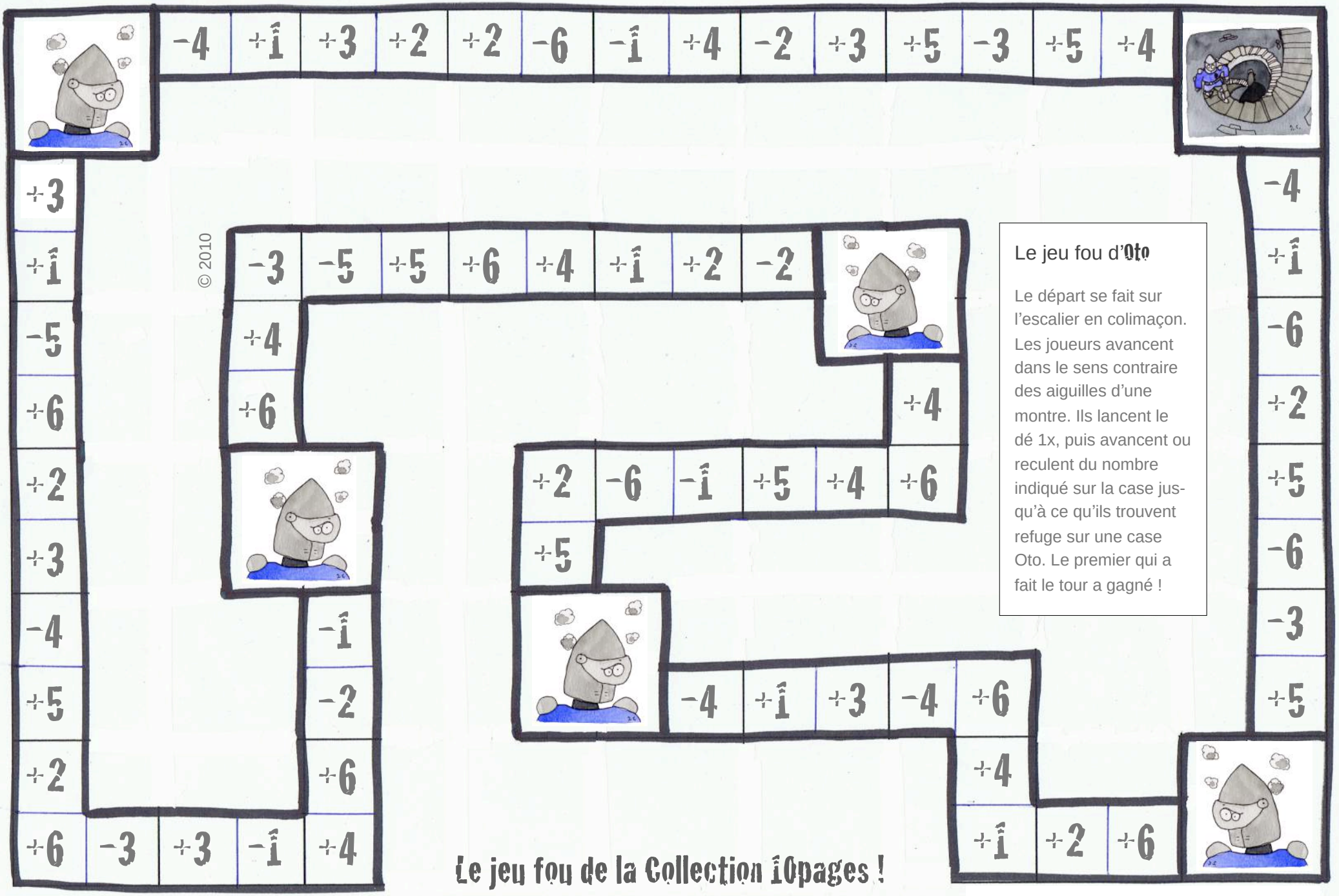

© 2010

Le jeu fou d'Oto

Le départ se fait sur l'escalier en colimaçon. Les joueurs avancent dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Ils lancent le dé 1x, puis avancent ou reculent du nombre indiqué sur la case jusqu'à ce qu'ils trouvent refuge sur une case Oto. Le premier qui a fait le tour a gagné !

Le jeu fou de la Collection 10pages !