

Petit féroce n'a peur de rien



Chaque joueur lance le dé, se déplace dans le sens qu'il veut pour répondre à une question de la couleur sur laquelle il est tombé.
On joue chacun son tour, même si la réponse est bonne.

Sur les cases « marmite », le joueur gagne une graine de tournesucette de la couleur correspondante.
On a gagné quand on a les graines de tournesucette de toutes les couleurs.

