

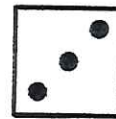
Jeu – Habille Bonhomme



tuque



mitaines



boutons



ceinture
fléchée



bottes



canne

Lance le dé. Compte les points. Dessine ce qui est indiqué.
Le premier joueur (ou équipe) à tout dessiner gagne la partie.

