

Programmation de dés	Niveau 3 : Forces entraînant un mouvement
Document : Instructions Si-alors	

2	Si vous obtenez un 2 ↳ ALORS changez de position et retournez la case DÉPART.
3	Si vous obtenez un 3 ↳ ALORS prenez de la vitesse et déplacez votre jeton de 2 cases.
4	Si vous obtenez un 4 ↳ ALORS poussez votre jeton de 1 case (haut, bas, gauche ou droite).
5	Si vous obtenez un 5 ↳ ALORS la friction vous empêche de vous déplacer. Roulez les dés à nouveau.
6	Si vous obtenez un 6 ↳ ALORS tirez votre jeton de 1 case en diagonale.
7	Si vous obtenez un 7 ↳ ALORS poussez votre jeton de 1 case (haut, bas, gauche ou droite).
8	Si vous obtenez un 8 ↳ ALORS votre jeton est repoussé par les cases grises. Déplacez-vous de 2 cases de toute case grise.
9	Si vous obtenez un 9 ↳ ALORS la case DÉPART attire votre jeton. Déplacez-vous de 3 cases en direction de la case DÉPART.
10	Si vous obtenez un 10 ↳ ALORS le magnétisme attire votre jeton vers la case noire la plus proche.
11	Si vous obtenez un 11 ↳ ALORS la gravité est votre amie. Déplacez-vous de 3 cases dans n'importe quelle direction.
12	Si vous obtenez un 12 ↳ ALORS tirez votre jeton de 1 case en diagonale.

