



Âge 4+  
2-4 Joueurs

## Les aventures de Dora

### But du jeu

Le gagnant sera le premier joueur à rejoindre l'arrivée (MAISON DE GRAND-MÈRE) après avoir rassemblé les 5 objets à figurant sur sa carte Personnage.

### Contenu

1 plateau de jeu  
20 objets à collectionner (de 4 couleurs différentes)  
4 figurines et leurs supports  
4 cartes Personnage (Dora, Tico, Babouche et Véra)  
1 roue avec flèche  
Règle du jeu

### Préparation

- Détache les objets (20) et les figurines (4).
- Monte l'aiguille (en deux parties) sur la roue : insère le pied dans l'orifice en dessous de la roue et place l'aiguille sur la partie supérieure de la roue.
- La roue comporte un anneau aux cases colorés et un anneau avec chiffres. Avant la partie, on décidera donc de jouer soit avec les couleurs, soit avec les chiffres pour se déplacer sur le plateau. (Couleurs: si tu tombes sur le rouge, avance jusqu'à la case rouge la plus proche. Chiffres : si tu tombes sur le 3, avance de trois cases. Si tu tombes sur Chipeur, voir Chipeur)
- Plie les figurines en deux et fixe-les sur leur support.
- Chaque joueur reçoit une carte Personnage, choisit la figurine correspondante et la place sur la case DEPART (CHALET DE DORA).
- Les cases couleurs du plateau et le texte de la roue sont en français et en anglais : tu pourras donc faire comme Dora et apprendre tes premiers mots d'anglais.
- Rassemblez les 20 objets et placez-les à côté du plateau. Les couleurs correspondent à celles des cartes Personnage. Exemple : le joueur rouge (Dora) ne collectionne que les objets rouges.

### Le jeu

- Le plus jeune joueur commence en faisant tourner la roue.
- Il fait alors avancer sa figurine selon les indications de la roue (couleur, chiffre ou Chipeur).
- Au départ, le joueur choisit de déplacer sa figurine vers la droite ou vers la gauche

- Un joueur qui passe par-dessus une case image doit s'arrêter (sauf DEPART, ARRIVEE et FORÊT PROFONDE), prendre l'objet qui correspond et l'ajouter à sa carte Personnage :
  - PONT DÉMOLI : ramasse LES PLANCHES pour faire un pont et traverse la rivière.
  - MUR DE PIERRES : prends l'ÉCHELLE pour franchir le mur.
  - PORTE MUSICALE : prends la TROMPETTE pour en jouer et faire s'ouvrir la porte.
  - FORÊT DE CACTUS : prends le BALLON qui te permettra de survoler le danger.
  - LAC : prends le BATEAU pour traverser le lac.
- Par la suite, si un joueur passe par une case dont il possède déjà l'objet, il n'est plus obligé de s'arrêter.
- Les joueurs peuvent avancer et reculer, même s'ils ont déjà suivi le même chemin. Si un joueur tombe sur une image dont il possède déjà l'objet, il peut poursuivre sa route sans être obligé de s'arrêter. L'image compte alors pour une case.
- Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

### Chipeur

La roue s'arrête sur Chipeur ? Pas de veine ! Il te vole tous les objets que tu avais rassemblés et les caches dans la FORÊT PROFONDE au centre du plateau.

Pour récupérer ses objets, le joueur malchanceux devra, avant tout, se rendre dans la FORÊT PROFONDE, reprendre tous ses objets volés et les remettre sur sa carte Personnage. Note : On n'est pas obligé de faire le nombre pile pour s'y arrêter.

Si, en chemin pour la forêt profonde dans le but de récupérer les cartes volées par Chipeur, le joueur s'arrête sur une image (par exemple : 'pont démoli' ou 'mur de pierre' cette case sera considérée comme une case normale et il ne pourra donc pas prendre d'objet de collection. Tant qu'il n'a pas récupéré tous ses objets volés, un joueur n'est plus obligé de s'arrêter quand il passe sur une case image.

### Le gagnant

Le gagnant est le joueur qui, le premier, aura rempli sa carte Personnage et arrivera à la MAISON DE GRAND-MÈRE.