

# F WALT DISNEY BABIES

Jeu Ravensburger® N° 00 224 5  
© 1987 THE WALT DISNEY COMPANY  
Jeu de dés pour 2 à 6 enfants de 4 à 8 ans  
Contenu: 6 cartes-images prédécoupées  
2 dés  
1 règle de jeu



## But du jeu

Le but de ce jeu qui reste passionnant jusqu'au bout est de reconstituer, en jouant avec les dés, le plus grand nombre d'images complètes.

## Préparatifs

Avant de commencer, on sépare avec précaution les différents morceaux des cartes prédécoupées. On les mélange bien et on les pose au milieu de la table de façon à montrer les images.

## Règle du jeu

Le plus jeune commence. On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. On se sert toujours des *deux dés*. Chaque carte complète se compose de six morceaux où figurent des dés indiquant les points « 1 » à « 6 ». On doit reconstituer chaque image en suivant l'ordre des points. Pour obtenir le premier morceau d'une image, il faut donc jouer un « 1 ».

Dans ce cas, on choisit, parmi les morceaux posés au milieu de la table, un élément sur lequel figure un point. Au cas où le deuxième dé indique par hasard un « 2 », le joueur en question peut aussitôt saisir le deuxième morceau correspondant où figure deux points et l'ajouter à son premier morceau.

Il est possible de faire la somme des points indiqués par les deux dés si le joueur, grâce à cette somme, peut s'emparer d'un morceau approprié. Au cas où on ne peut pas se servir des points obtenus aux dés, c'est le tour du joueur suivant.

Même si un joueur a commencé à composer une image, il peut en recommencer une autre s'il joue un « 1 » au prochain tour.

Chaque coup double (même nombre de points sur les deux dés) donne le droit de rejouer. Si un joueur obtient deux « 6 », il peut retirer du milieu de la table tous les six morceaux d'une image complète. Au cas où certains morceaux manquent déjà, il a le droit de les enlever au joueur qui les possède.

Si on joue un « 1 » alors qu'il n'y a plus, au milieu de la table, de morceaux portant le chiffre « 1 » et si on ne peut pas se servir de la somme des points des deux dés, le joueur qui possède le plus de morceaux doit alors en céder un qui porte le chiffre « 1 ». Mais celui qui a déjà rassemblé quatre morceaux d'une image n'est plus obligé d'en céder.

Important : Pour reconstituer chaque carte, il faut se procurer les morceaux en suivant l'ordre des points de « 1 » à « 6 » !

## Fin du jeu

On continue à jouer jusqu'à ce que toutes les images soient complètes. Le gagnant est celui qui, à la fin, possède le plus d'images complètes. Si deux joueurs possèdent le même nombre d'images complètes, tous les deux ont gagné.