

Grandir avec **Nathan**.com

des articles, des conseils, des activités...



- ▶ Les premiers jeux de société
- ▶ Les jeux «coopératifs»
- ▶ Vivre avec les autres
- ▶ Fabriquer un jeu de mikado

www.grandiravec Nathan.com



le + Internet



Nathan

Le JEU de
DADA



Nathan

© 2011 Diset

Sous licence marque Nathan®.
Diset S.A. : Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca
08040 Barcelona - Espagne
Groupe Jumbodiset
www.diset.com

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur

www.nathan.fr

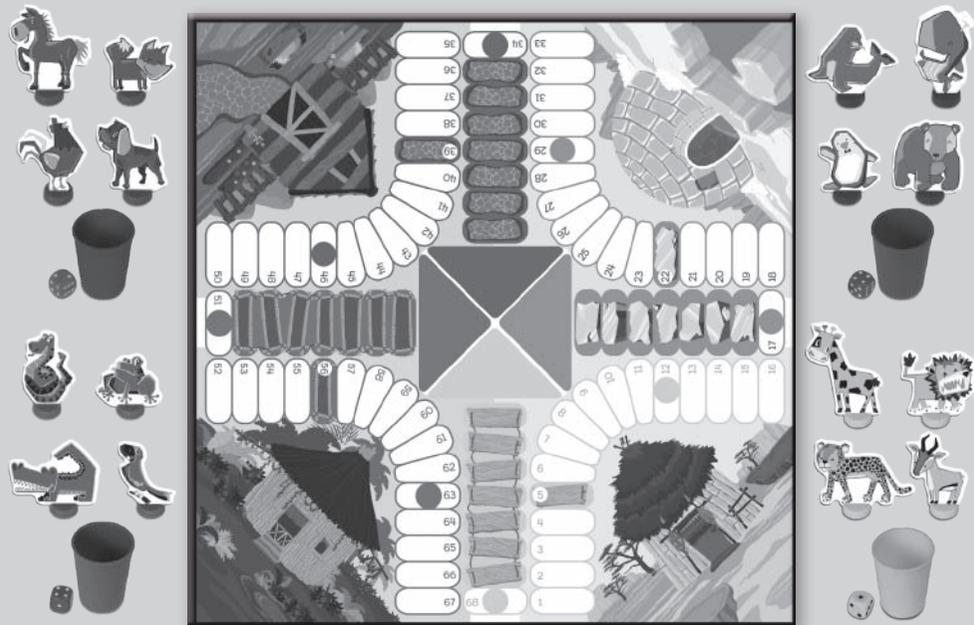
service consommateurs : info.france@diset.com

3 ans +



Contenu

- Un grand plateau de jeu (50 x 50 cm)
- 4 dés
- 4 gobelets
- 16 pions-animaux
- 16 supports en plastique



But du jeu

Être le premier à amener ses 4 pions-animaux jusqu'à sa case d'arrivée (même couleur que ses pions), au centre du plateau, en effectuant tout le parcours et en évitant de se faire « manger » par les pions des autres joueurs.

Préparation

- Chaque joueur choisit une couleur : rouge (pour les animaux de la ferme), jaune (savane), bleu (banquise) ou vert (jungle) et prend les 4 pions de cette couleur, ainsi que le dé et le gobelet.
- Chaque joueur pose un de ses pions sur sa case de « **départ** » : c'est le début de son parcours (jaune : case **5**, bleu : case **22**, rouge : case **39** et vert : case **56**). Il pose ses 3 autres pions sur la case « **maison** » de sa couleur.

Comment jouer ?

- Tous les joueurs lancent le dé et celui qui fait le plus grand nombre commence.
- Il relance le dé et avance du nombre de cases indiqué. Puis c'est au tour du suivant de jouer.
- Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Quand un pion arrive sur une case où celui d'un autre joueur est déjà présent (à l'exception de certaines cases, voir ci-dessous), il « mange » ce pion, qui doit retourner sur sa case « **maison** », et gagne le droit d'avancer n'importe lequel de ses pions (déjà sorti de la **maison**) de 10 cases.
- Quand un joueur obtient un 6, il a le droit de relancer le dé, ou bien de sortir un de ses pions de la maison (voir ci-dessous). S'il obtient 6 points avec le dé trois fois de suite, il doit renvoyer un de ses pions sur sa case **maison**.
- Un joueur a le droit d'avoir 2 de ses pions posés sur la même case : dans ce cas, cette case devient une « **barrière** ». Il est impossible pour tous les joueurs, le propriétaire des pions y compris, de franchir cette case avec ses pions.
Mais si le propriétaire des 2 pions fait le **chiffre 5** avec le dé, il est obligé d'avancer un de ses 2 pions de 5 cases et « détruit » ainsi sa **barrière**.

Les cases

- « **Maisons** » (jaune, bleu, rouge et vert) : pour pouvoir sortir un nouveau pion de sa maison, le joueur doit obtenir un 6 avec le dé.
Il pose alors son pion sur sa case « **départ** ».
- « **Départ** » : il peut y avoir jusqu'à 2 pions sur cette case (de même couleur ou non). Si 2 pions de différentes couleurs (bleu et vert par exemple) sont présents sur la case au moment où le joueur rouge, dont c'est la case de départ, fait un 6 avec le dé, c'est le pion arrivé en dernier sur cette case qui est « mangé » et doit retourner sur sa case « **maison** ». Le joueur rouge ne gagne pas le droit d'avancer un autre pion de 10 cases.
- « **Abri** » : ce sont les cases signalées par un point de couleur : **12, 17, 29, 34, 46, 51, 63** et **68**.
Sur ces cases, les pions ne peuvent pas être « mangés ».
- « **Arrivée** » : on y parvient en faisant le nombre exact de points avec le dé. Si ce chiffre est trop grand, le pion ne peut pas avancer.
Quand un pion est parvenu à cette case, le joueur gagne le droit d'avancer n'importe lequel de ses autres pions (déjà sorti de la maison) de 10 cases.

