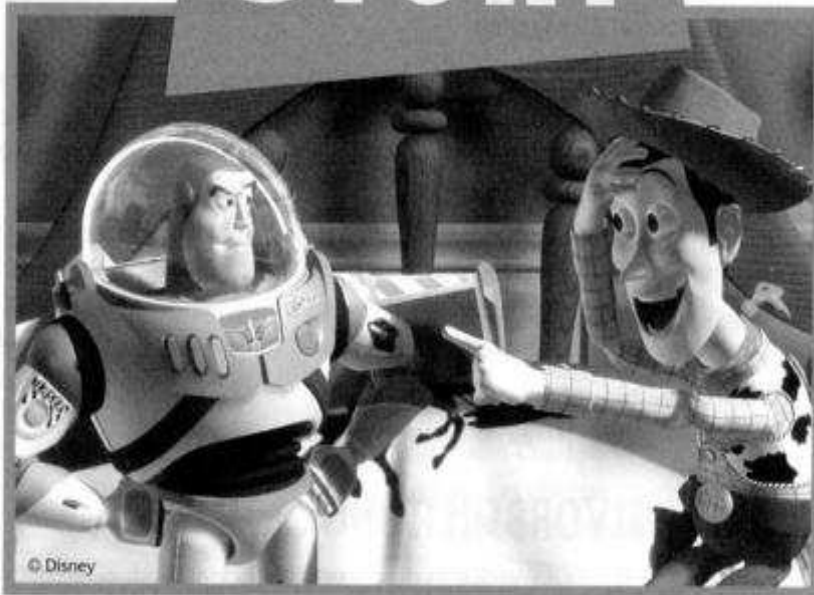


Disney's

TOY STORY



Das große Abenteuerspiel zum Film
The adventure game based on the film
Het grote Avonturenspel
El juego de aventura basado en la película
Il gioco d'avventura tratto dal film
Le grand jeu d'aventure du film



BUT DU JEU

Pour gagner, soyez le premier à conduire le camion de déménagement sur l'une des cases d'arrivée grâce à d'heureux coups de dés et en remportant des défis avec Buzz et Woody.

INFOJEU SCHMIDT

Type : jeu de dés

Nombre de joueurs : 2 à 4

Age : de 6 à 88 ans

Durée : 20 minutes environ

Concept : Roland Siegers

Stratégie ○○○●○ Chance

MATERIEL

4 pions

4 porte-pions

1 pion „camion de déménagement“

1 plateau de jeu

1 dé spécial

2 jeux de trois cartes défi

PREPARATION

Installez les quatre pions dans les porte-pions. Chaque joueur choisit un pion et le pose sur la case TOYSTORY du plateau de jeu. Le camion de déménagement (demi-sphère noire) prend place près de la case 5, sur la flèche de départ de la route.

LE JEU

Chacun joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le plus jeune commence. A son tour, le joueur jette le dé et fait progresser son pion sur la route sinueuse aux cases rouges et jaunes.



Si la case où il doit s'arrêter est déjà occupée par un autre pion, il pose le sien sur la case libre précédente la plus proche.

La route située à droite du plateau ne peut être empruntée qu'en passant par les cases jaunes numérotées de 1 à 5. Il déplace son pion du nombre de cases correspondant au résultat du dé, en avant ou en arrière.

Il n'a toutefois pas le droit de repasser sur la même case. Lorsque son pion s'arrête sur une case Événement, le joueur fait avancer le camion de déménagement d'une case sur la route.



Le camion n'utilise que les flèches bleues, depuis la flèche de départ et en passant par le virage qui mène aux cases Arrivée 1 à 5. Il s'arrête finalement sur la case 5 dont il ne bougera plus.



Rejouez, faites avancer votre pion et suivez les éventuelles indications de la case où il s'arrête.



Flèche de détour Faites le détour imposé avant de revenir sur la route principale. Ne tenez pas compte des flèches devant les cases Arrivée : elles sont purement indicatives.



Lorsque le dé tombe sur le symbole Défi, le joueur doit lancer un défi à un autre joueur.

Chacun des deux joueurs prend un jeu de cartes Défi (le rouge ou le bleu) et choisit, face cachée, une carte au hasard. Les joueurs découvrent leur carte en même temps.

Celui qui remporte le défi est déterminé par le tableau suivant :

Bo-Peep	l'emporte sur Woody	grâce à son charme
Woody	l'emporte sur Buzz	car il est le premier des jouets
Buzz	l'emporte sur Bo-Peep	avec ses suppléments électriques.

Le vainqueur a le choix : avancer son pion de trois cases ou bien le poser sur la case qui précède celle de son adversaire. Si les deux joueurs découvrent la même carte, le défi est recommencé.



F

Les cases Arrivée 1 à 4 ne peuvent être atteintes qu'avec le nombre exact de points du dé.

Pour la case Arrivée 5, on laisse tomber les points en trop.

Si un joueur se pose sur une case Arrivée sans que le camion s'y trouve, il doit quitter cette case au tour suivant.

Mais si le camion y arrive en même temps, le joueur qui occupe cette case gagne la partie.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu prend fin dès que l'un des joueurs gagne en rejoignant le camion sur l'une des cases 1 à 5.