Grandir & 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.grandiravecnathan.com





© 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

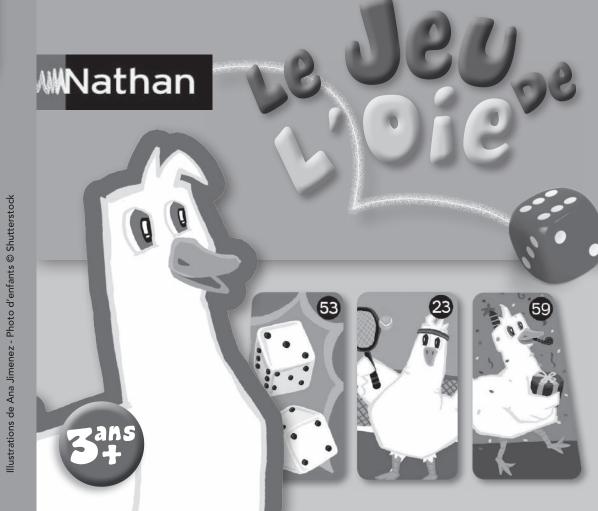
Retrouvez l'ensemble de la gamme sur

www.nathan.fr

service consommateurs: info.france@diset.com







Contenu

- Un grand plateau de jeu (50 x 50 cm)
- Un dé
- 6 pions-oies
- 6 supports en plastique







But du jeu

Arriver le premier à la dernière case du parcours (l'étang), en évitant tous les obstacles.

Comment jouer?

- Chaque joueur choisit un pion-oie et le pose sur la case 1.
- Tous les joueurs lancent le dé, celui qui fait le plus grand nombre commence.
- Il relance le dé, avance du nombre de cases indiqué et suit les instructions correspondant à la case, s'il y en a (dans ce cas, le numéro de la case est sur une pastille rouge). Puis c'est au tour du suivant de jouer.
- Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les cases



Les cases « oies »: cases 5,
9, 12, 18, 23, 27, 32, 36, 41,
15, 50, 54 et 59. Quand son
pion tombe sur une de ces
cases, le joueur doit avancer
jusqu'à la prochaine case « oie »
et lancer à nouveau le dé.



Les cases « pont » : cases 6
et ①. Quand son pion tombe
sur une de ces 2 cases, le joueur
doit emprunter le pont et
avancer (ou reculer) jusqu'à
l'autre case « pont » et lancer
à nouveau le dé.



La case «auberge»: quand son pion tombe sur la case ①, le joueur doit passer 2 tours sans jouer.



Les cases « dés » : cases 26 et 33. Quand son pion tombe sur une de ces 2 cases, le joueur doit avancer (ou reculer) jusqu'à l'autre case « dé » et lancer à nouveau le dé.



La case « puits » : quand son pion tombe sur la case 31, le joueur doit attendre qu'un autre joueur le libère en tombant sur la même case. Après 3 tours sans jouer, il peut à nouveau lancer le dé.



La case «labyrinthe»: quand son pion tombe sur la case ②, le joueur doit retourner à la case ③ et passer un tour.



La case «prison»: quand son pion tombe sur la case ②, le joueur doit passer 3 tours sans jouer.



La case «tête de mort»: quand son pion tombe sur la case 53, le joueur doit retourner à la case départ!



La case «étang»: pour gagner, le joueur doit être le premier à atteindre la case ③. Attention, il doit faire le nombre exact de points avec le dé! S'il en fait trop, il recule du nombre de points en excès.