

GLISSE LE PLATEAU

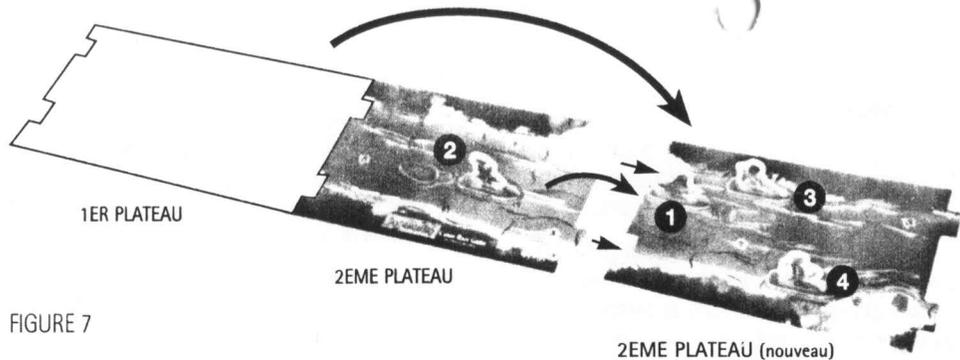


FIGURE 7

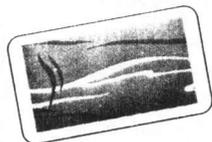
Fais glisser le 1er plateau au bout du 2ème plateau. Le 1er plateau devient 2ème plateau et le 2ème plateau devient 1er plateau.

Quelques points de stratégie !

- Pense à jouer tes cartes Rocher ou Rondin pour ralentir tes adversaires.
- Déplace ton canoé de façon à gêner le déplacement des autres joueurs.
- Conserve toujours une carte pagaie. Tu peux en avoir besoin.

LES CASES

Case eau



Les cases eau sont des cases normales.

Case feuille

Lorsque tu passes sur une de ces cases, prends un jeton feuille. Tu dois alors attendre ton prochain tour avant de jouer une autre carte canoé. Par contre, tu peux déplacer le Rocher ou le Rondin.



Case berge

Pendant le jeu, tu peux te déplacer sur ces cases comme sur les cases eau. Lorsque tu as obtenu 3 jetons feuille, tu dois te rendre sur une case berge pour gagner la partie. Voir Figure 2.



LE GAGNANT

Le premier joueur qui obtient 3 jetons feuille et qui amène son canoé sur une case berge du 2ème plateau gagne la partie.

MB
JEUX

© Disney.
Jeu © 1995 Hasbro International Inc. Tous droits réservés. Distribué en France par MB France S.A., Savoie Technolac 73378 Le Bourget-du-Lac Cedex. Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., Boulevard International 55/4, 1070 Bruxelles. Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

14294F0395



La course en canoé

INSTRUCTIONS

2 - 4 joueurs

CONTENU

Plateau de jeu en 2 parties, 4 pions, 4 canoés, 4 supports de pion, 1 pion Rocher, 1 pion Rondin, 12 jetons feuille, 44 cartes.

ASSEMBLAGE

1. Détache soigneusement toutes les pièces carton de leur support.
2. Montage des canoés et des pions : Evide la fente de chaque canoé, place-le sur un support et emboîte un pion par dessus. Voir Figure 1.



FIGURE 1

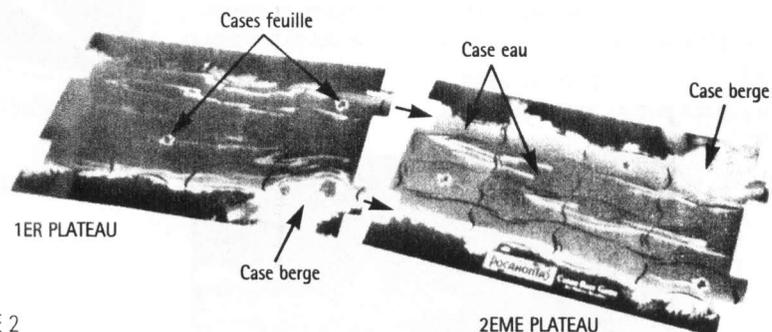


FIGURE 2

PREPARATION DU JEU

1. Le plateau de jeu : Emboîte les 2 moitiés du plateau de jeu comme indiqué Figure 2.
2. Mélange les 44 cartes et distribues-en 3 face cachée à chaque joueur. Pose les cartes restantes en pile près du plateau de jeu : c'est la pioche.
3. Pose les 12 jetons feuille en pile à la portée de tous les joueurs.
4. Chaque joueur choisit l'un des canoés et le place sur une des 4 cases départ sur la première rangée du 1er plateau. Les canoés non utilisés sont mis de côté. Voir Figure 3.
5. Place les pions Rondin et Rocher sur leur case de départ respective comme indiqué Figure 3.

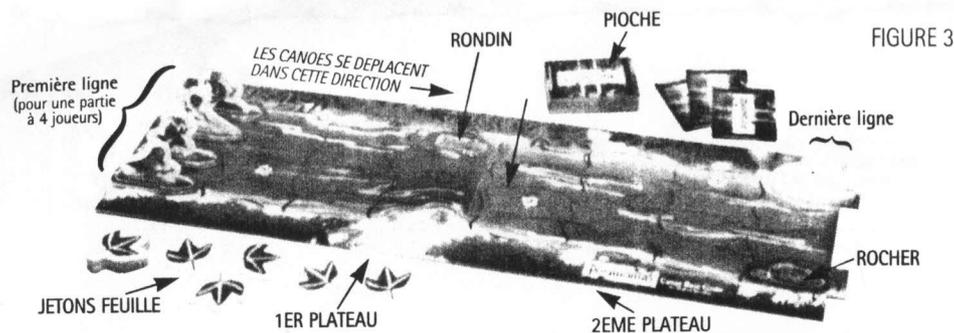


FIGURE 3

BUT DU JEU

Etre le premier joueur à obtenir 3 jetons feuille et à rejoindre la berge.

LE JEU

A tour de rôle, chaque joueur pose ses cartes pour faire avancer son canoé. Au cours du déplacement il tente de faire arriver son canoé sur une case feuille pour gagner un jeton feuille.

Le joueur le plus jeune commence puis la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lorsque c'est ton tour de jouer :

Regarde tes 3 cartes. Tu peux soit jouer une ou plusieurs cartes, soit te débarrasser d'une ou plusieurs cartes qui ne t'intéressent pas :

- Tu joues des cartes pour faire avancer ton canoé et déplacer les pions Rondin et Rocher.
- Tu te débarrasses des cartes dont tu n'as pas besoin pendant ce tour. (Pose ces cartes face visible près du plateau de jeu pour former une pile.)

A la fin de ton tour, reprends des cartes pour en avoir toujours 3 en main.

LES CARTES

Carte canoé



Lorsque tu joues une de ces cartes, tu peux déplacer ton canoé d'une case vers l'avant ou sur le côté. Voir Figure 4.

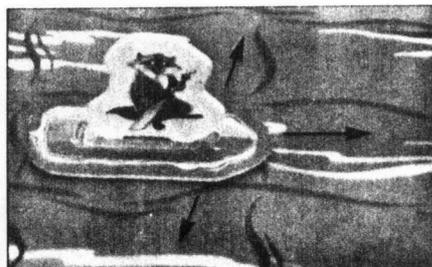
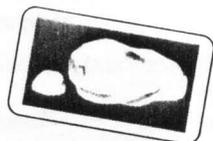


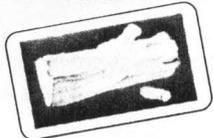
FIGURE 4

Carte rocher



Lorsque tu joues une de ces cartes, tu peux déplacer le Rocher ou le Rondin (en fonction de la carte jouée) d'une case dans n'importe quelle direction, comme indiqué Figure 5. Les déplacements en diagonale ne sont pas autorisés. Voir Figure 5.

Carte rondin



Essaye de déplacer le Rocher ou le Rondin sur la case occupée par le canoé d'un de tes adversaires pour le ralentir : place le pion Rondin ou Rocher sous le canoé de ton adversaire. Lors de son prochain tour, il ne pourra repartir qu'en jouant une carte pagaie.

Remarque : Tu ne peux pas déplacer le Rocher ou le Rondin sur la case occupée par ton propre canoé.

Ton canoé ne peut pas passer par-dessus les obstacles.

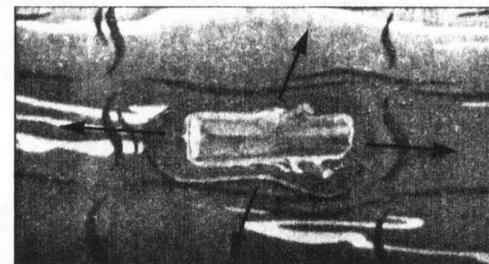


FIGURE 5

Carte pagaie



Tu dois jouer cette carte lorsque ton canoé se trouve sur un Rocher ou sur un Rondin. Tu peux alors déplacer ton canoé

d'une case vers l'avant ou sur le côté. Le pion Rocher ou Rondin reste sur la case.

Comment jouer les cartes ?

- Tu peux jouer tes cartes dans l'ordre que tu veux.
- Lorsque tu as joué une carte, tu dois la placer face visible sur la pile correspondante.
- Lorsqu'il n'y a plus de carte dans la pioche, mélange les cartes de l'autre pile et replace-les face cachée pour former une nouvelle pioche.

Règles de déplacement !

- Tu peux déplacer ton canoé d'une seule case pour chaque carte jouée.
- Tu peux déplacer ton canoé vers l'avant ou sur le côté (jamais en arrière ou en diagonale).

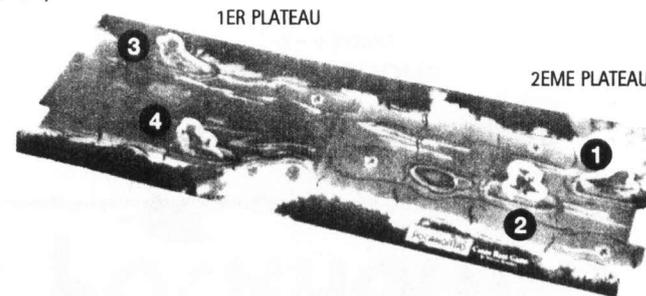


FIGURE 6

Le joueur 1 joue une carte canoé. Pour qu'il puisse effectuer son déplacement, il faut intervertir les 2 plateaux de jeu.

- Une même case ne peut pas être occupée par plusieurs canoés.
- Tu ne peux pas déplacer le canoé d'un adversaire.
- Tu ne peux pas passer par-dessus le canoé d'un adversaire.
- Tu ne peux pas passer par-dessus le Rondin ou le Rocher.

LES PLATEAUX DE JEU

Lorsqu'un des joueurs atteint la dernière ligne du 2ème plateau et veut poursuivre son déplacement, il faut intervertir les 2 parties du plateau.

Prends la 1ère partie du plateau et emboîte-la au bout de la 2ème partie. Voir Figure 6 et 7.

Ensuite, les joueurs continuent à déplacer leurs canoés comme précédemment. Au cours d'une partie, il est permis d'intervertir les 2 moitiés du plateau autant de fois que nécessaire.

Important ! Déplace les plateaux délicatement sans faire bouger les canoés et les obstacles placés dessus.