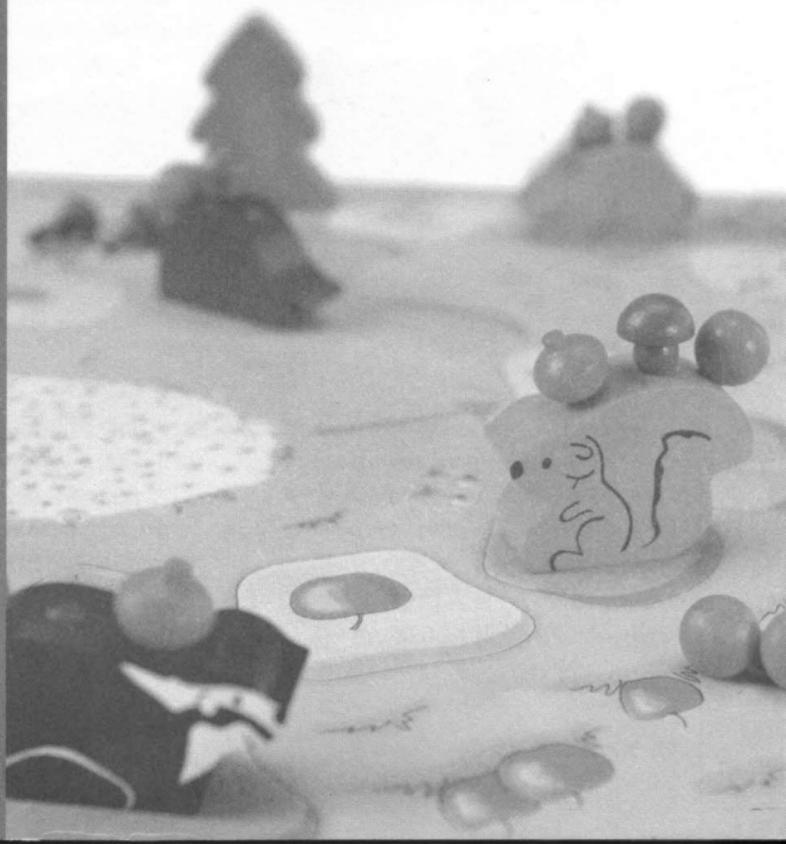


Fruttirelli



Selecta



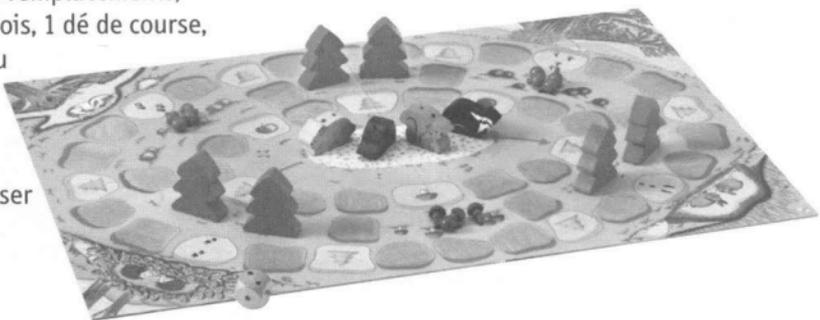
Fruttirelli

En route pour trouver de la nourriture, attention, prêt, partez ! Un rallye amusant à travers la forêt, pour 2-4 amis des animaux de 4 à 99 ans.

Contenu :

1 plateau de jeu, 4 animaux en bois, 12 pièces de nourriture, 3 pièces de nourriture de remplacement, 6 arbres en bois, 1 dé de course, 1 règle du jeu

Auteur et illustration :
Sylvia Schlösser



Histoire

Les parents animaux besogneux se sont mis en route dans la forêt pour rassembler de la nourriture pour leurs enfants. Aide-les à trouver des réserves de pommes, de champignons et des baies. Qui sera le premier à rapporter trois délices différents à sa famille ?

Préparation du jeu

Placez le plateau de jeu au milieu de la table pour qu'il soit accessible pour tous les joueurs. Chaque joueur choisit un animal et le place sur la case de terre au milieu de la prairie du plateau de jeu.

But du jeu

Chaque joueur doit cueillir une pomme, un champignon et une baie avec son animal et tout rapporter à sa famille.

Déroulement du jeu

L'enfant qui a mangé une pomme en dernier commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand c'est à ton tour, lance le dé et fais avancer ton animal du nombre de points réalisés avec le dé. Tu as le droit de passer par-dessus les autres animaux mais tu dois compter aussi la case occupée. Si tu tombes sur une case occupée, tu peux te mettre à côté de l'autre animal.

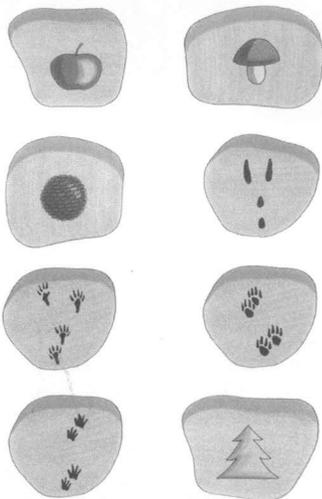
Case d'arbre



Si tu tombes avec ton animal sur une case d'arbre, tu as le droit de prendre un arbre d'une clairière

et de le placer sur une case de ton choix sur le chemin de la forêt. C'est aussi valable si un ou plusieurs animaux se trouvent déjà sur une case d'arbre. Le chemin de la forêt est donc bloqué à cet endroit. Si toutes les clairières sont vides, tu peux déplacer un arbre de ton choix qui se trouve déjà sur le jeu. Attention : tu ne peux pas placer d'arbre sur une case spéciale.

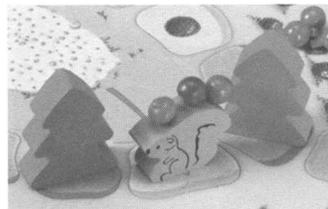
Les cases spéciales sont les cases de nourriture, les cases d'arrivées et les cases d'arbres.



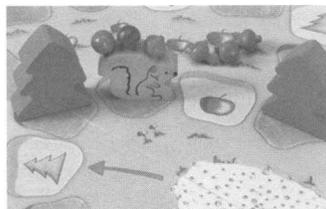
Être bloqué

Si un joueur se retrouve bloqué entre deux arbres ou plus, il a le droit de lancer trois fois le dé. S'il lance un avec le dé, il a le droit de déplacer un arbre et d'avancer d'une case.

Un joueur est considéré bloqué s'il n'y a pas de case d'arbre entre les arbres (entre lesquels il se retrouve donc prisonnier). Un joueur est également bloqué s'il est sur une case d'arbre et entouré d'arbres.



Bloqué



Bloqué



Pas bloqué

Chemin barré

Si le chemin est barré par un arbre, le joueur doit rester devant l'arbre. Il perd ainsi le nombre de cases qui lui restaient à avancer. Il n'a pas le droit de sauter par dessus l'arbre.

Case de nourriture



Pour pouvoir rassembler la nourriture, il faut que tu tombes exactement sur une case de nourriture avec le nombre de points réalisés avec le dé. Ensuite tu as le droit d'accrocher une pièce de nourriture. C'est aussi valable si la case de nourriture est occupée par un ou plusieurs animaux. Chaque joueur a le droit d'avoir seulement une pièce par sorte de nourriture.

S'approprier de la nourriture

Si un joueur tombe sur une case du chemin déjà occupée par un autre animal, il a le droit de lui prendre une pièce de nourriture de son choix. Cette règle n'est pas valable pour les cases spéciales.

Exception pour s'approprier de la nourriture

Si tu as déjà cueilli les trois sortes de nourriture et si tu tombes sur une case qui est déjà occupée par un autre animal, tu n'as pas le droit de subtiliser de pièce de nourriture à l'autre animal. C'est aussi valable si l'autre animal a une sorte de nourriture dont tu n'as plus besoin.

Fin du jeu

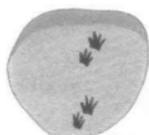
Case d'arrivée



Écureuil



Blaireau



Hérisson



Lièvre

Dès que tu as rassemblé les trois pièces de nourriture, tu peux te mettre en route pour retrouver ta famille. Tu gagnes la partie si tu tombes exactement sur la case d'arrivée.

