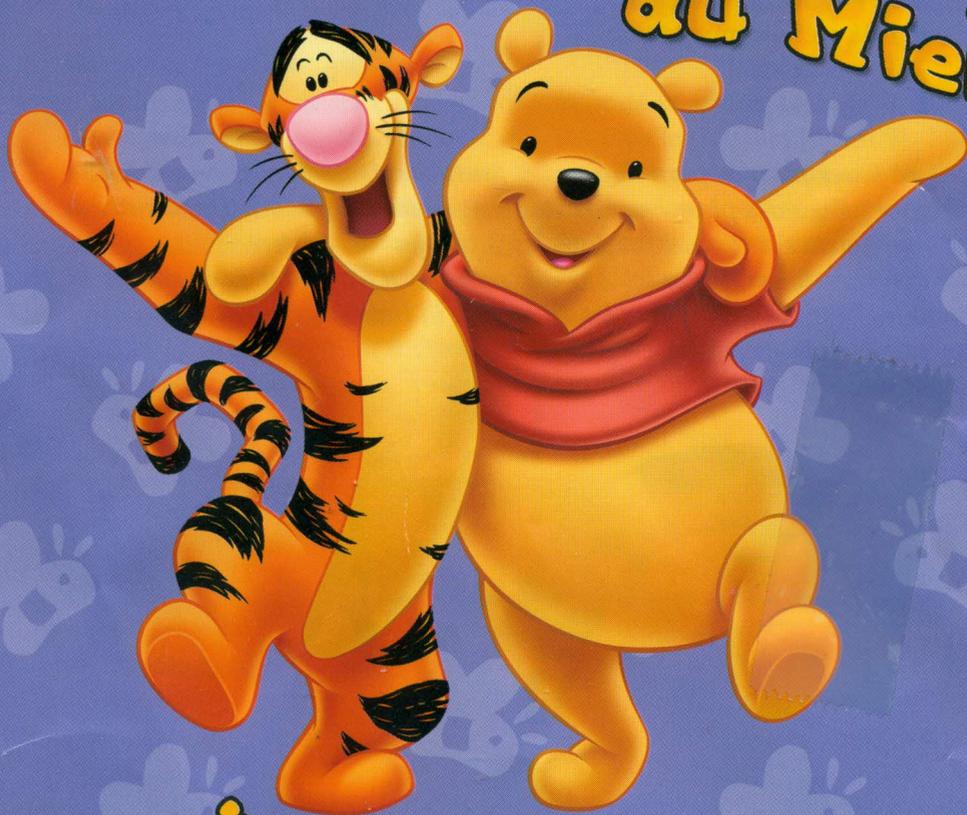


Disney

Winnie the Pooh

TILSIT
KIDS

La course au Miel



RÈGLE DE JEU

Winnie a organisé une course avec ses amis Porcinet, Tigrou et Bourriquet.

Qui arrivera le premier à l'arbre à miel ?

Qui rapportera le premier un pot de miel ?

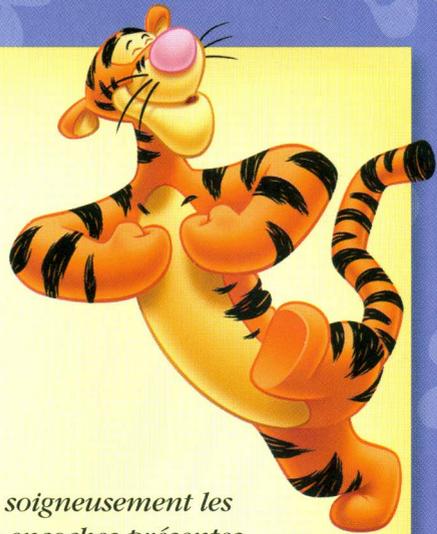
Pour gagner, c'est simple, il suffit de suivre le chemin des abeilles.

But du jeu :

Être le premier joueur à décrocher un pot de miel et à le rapporter à la case "haie".

Matériel :

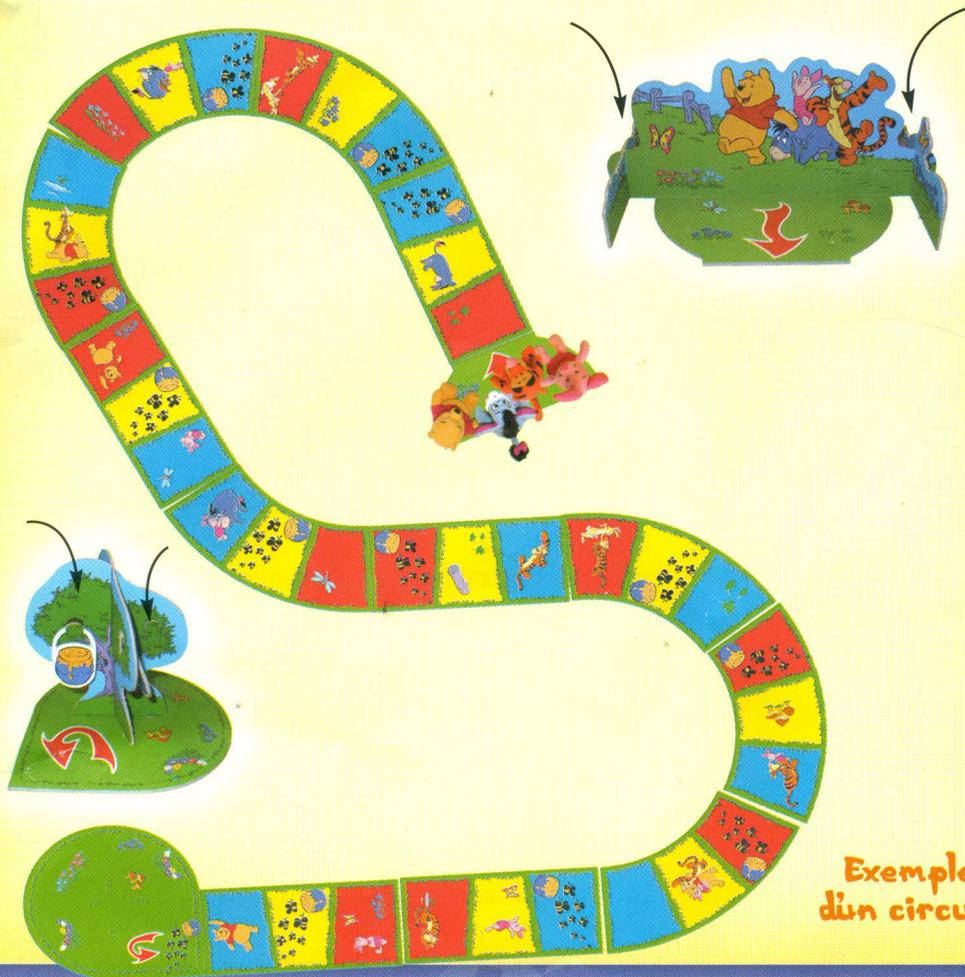
- 4 peluches (Winnie, Tigrou, Porcinet et Bourriquet).
- 1 case « haie » en 3 D.
- 1 case « arbre à miel » en 3D.
- 12 « éléments » chemin.
- 1 dé en bois multicolore.
- 4 pots de miel.
- 1 règle de jeu.



Avant de jouer pour la première fois, il faut détacher soigneusement les différentes pièces des planches. Ôtez les languettes des encoches présentes dans les 3 parties de la haie et dans les 3 parties de l'arbre.

Pour réaliser le montage en 3 D de la haie : il faut plier la case avec la flèche en suivant les pointillés et insérer les 2 côtés de la haie à sa partie centrale.

Pour réaliser le montage en 3 D de l'arbre : il faut glisser perpendiculairement les 2 parties de l'arbre dans leur encoche puis les fixer sur son socle.



Exemple
d'un circuit

Préparation du jeu :

Les 12 « éléments » chemin sont mis bout à bout librement, pour former un chemin (on peut décider que 2 couleurs identiques ne peuvent pas être placées côte à côte).

La case « haie » est posée au début du chemin, la case « arbre à miel » à la fin.

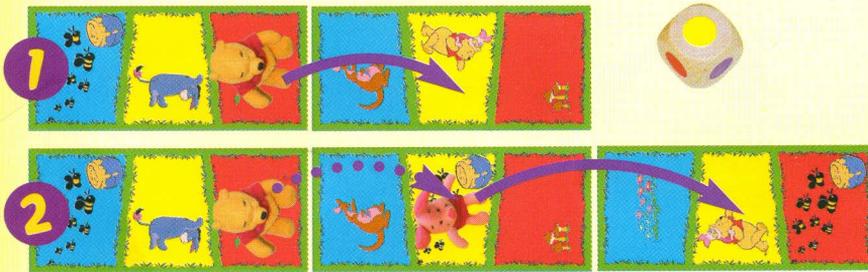
Les pots de miel sont accrochés sur l'arbre.

Chaque joueur choisit une peluche et la pose sur la case départ (base verte au pied de la haie).

Déroulement du jeu :

Le joueur le plus jeune commence la partie. Il jette le dé et avance sa peluche sur la première case de la couleur indiquée par le dé. Puis tous les joueurs jettent le dé à tour de rôle, le jeu se déroulant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Il n'est pas possible d'être plusieurs sur une même case. On se place toujours sur la première case libre correspondant à la couleur indiquée par le dé. Ainsi, il est possible quelquefois, de parcourir un grand nombre de cases en un tour de jeu.



(1) Winnie se place sur la première case jaune

(2) Winnie se place sur la première case jaune libre

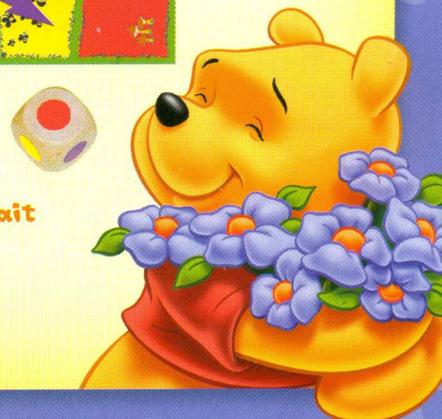
Les cases « abeilles »

Sur certaines cases du chemin figurent des abeilles. Lorsqu'une peluche arrive sur une case avec des abeilles, **elle doit faire un bond** jusqu'à la prochaine case « abeille » libre (les abeilles aident à la recherche du miel).



Winnie se place sur la première case rouge libre.

Sur cette case rouge, il y a des abeilles, Winnie fait un bond jusqu'à la prochaine case abeille libre.



La case « arbre à miel »

On atteint la case « arbre à miel » (la grande case verte au pied de l'arbre) lorsque le dé indique une couleur qui n'existe plus sur le chemin ou à partir de la dernière case « abeille ».



Il n'y a plus de case bleue entre Winnie et l'arbre. Winnie se place au pied de l'arbre.



Winnie se place sur la première case bleue libre. Sur cette case bleue, il y a des abeilles. Il n'y a plus de case « abeilles » entre Winnie et l'arbre. Winnie se place au pied de l'arbre.

Arrivé au pied de l'arbre, on prend un pot de miel et on l'accroche à la patte de sa peluche. Le tour suivant on repart en direction de la haie. Pour le **retour** vers la haie, on ne tient plus compte des abeilles.

Les **cases vertes** au pied de l'arbre et au pied de la haie sont des **cases particulières**. Sur ces cases il est possible d'être plusieurs.

La case « haie ».

Elle marque le départ et l'arrivée de la course.

Au retour, on atteint la case « haie » (la grande case verte au pied de la haie), quand on obtient une couleur qui n'existe plus sur le chemin.

Fin du jeu :

Le jeu est terminé lorsque tous les joueurs sont revenus à la case « haie ». Le vainqueur est celui qui l'atteint en premier.

Pour simplifier le jeu, on peut :

- Décider que la partie s'arrête à l'arbre.
- Ne pas tenir compte des abeilles.

Une case avec les abeilles est alors considérée comme une simple case.

Règle pour enfant seul :

Winnie et Tigrou sont posés sur la case départ.

L'enfant déplace tour à tour l'un et l'autre. Si Winnie arrive le premier, l'enfant a gagné. Si Tigrou arrive le premier, l'enfant a perdu.

Winnie l'ourson, la course au miel, est un jeu édité par :

TILSIT
ÉDITIONS

TILSIT ÉDITIONS
8, place Marcel Rebuffat
Z.A. N°7, Villejust
91971 Courtabouef Cedex.
France.

Auteur : TILSIT TEAM.

Tests et développement : TILSIT TEAM

Maquette : ASMODÉE Éditions.

Fabriqué en France

© TILSIT Éditions 2003.

© Disney, d'après l'œuvre originale Winnie l'ourson. A.A Milne and E.H. Shepard.

TILSIT Éditions a attribué le plus grand soin à la sélection et à la fabrication de ce jeu en privilégiant toujours la qualité des matériaux, le rendu esthétique et le professionnalisme de ses sous-traitants afin de vous offrir le plus grand plaisir de jeu. N'hésitez pas à nous faire connaître vos remarques et vos souhaits. Nous vous invitons vivement à découvrir les autres jeux de notre production auprès de notre réseau de revendeurs.

Pour prendre connaissance des informations récentes sur l'actualité des jeux TILSIT, connectez-vous sur notre site web :

www.tilsit.fr