



F

Jeux Ravensburger® n° 20 608 7
Une course dans la boue
pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans

Contenu :

- 1 colline
- 1 personnage Peppa
- 12 pions George de 4 couleurs
(bleus, jaunes, violets et orange)
- 24 cartes Action



Participez à cette course dans la boue et soyez le premier à raccompagner George jusqu'à Peppa, au sommet de la colline. Avec l'aide de Danny, Rebecca et Suzy, sautez d'une, deux ou trois flaques de boue. Mais quand Peppa tourne, des trous apparaissent soudain et George risque d'y tomber. Aurez-vous la chance de sauter par-dessus ? À vos bottes... Prêts ? Partez !

Préparation

Placez la colline au milieu de la table et insérez Peppa au sommet.

Chaque joueur choisit 3 pions George d'une couleur et les place devant la colline. À 2 ou 3 joueurs, les pions George restants sont remis dans la boîte.

Mélangez les cartes et empilez-les pour former une pioche, face cachée, à côté de la colline.

Ravensburger

Le but du jeu ...

... consiste à atteindre le premier la dernière case devant Peppa avec l'un de ses pions George.

La course commence

Le plus jeune joueur commence et retourne la première carte. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déplacements

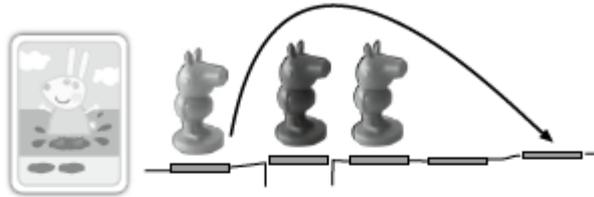
Lorsqu'un joueur retourne une carte représentant Danny, Rebecca ou Suzy, il avance l'un de ses pions George sur le chemin menant au sommet, du nombre de cases indiqué :



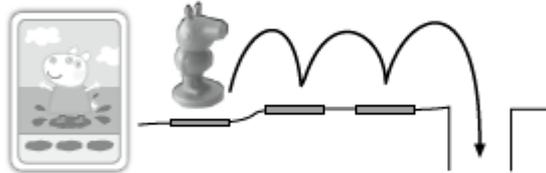
Les règles de déplacement sont les suivantes :

- À chaque tour, le joueur peut décider d'amener un **nouveau** pion George sur le parcours ou d'avancer un de ses pions déjà sur la colline.
- Avant chaque tour, le joueur décide quel pion il souhaite avancer, mais il est obligé de se déplacer du nombre total de cases indiqué par la carte.
- Il ne peut y avoir qu'un seul pion par case.

- Les cases occupées sont sautées et ne comptent pas dans le déplacement.



- Un trou compte comme une case. Mais un pion George ne tombe dedans que s'il **termine** son déplacement sur ce trou.



Tourne Peppa !

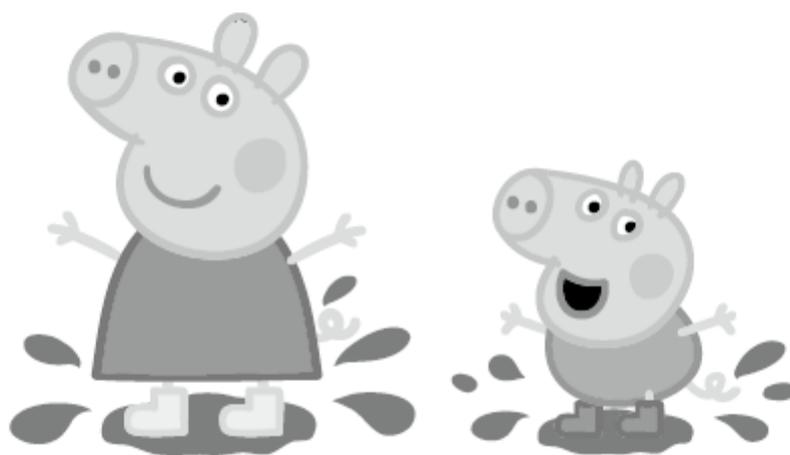
Lorsqu'un joueur tire une carte Peppa, il tourne Peppa sur la colline dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce qu'il entende un « CLIC ». La colline vous réserve des surprises : certaines cases se transforment en trous boueux. Si un pion George se trouve au-dessus, pas de chance, il tombe dedans et est éliminé. Si un joueur perd tous ses pions, il devra attendre la prochaine partie.

Que se passe-t-il lorsque la pioche est épuisée ?

Si la pioche est épuisée, mélangez les cartes retournées pour en former une nouvelle, à côté de la colline.

Fin de la partie

Le vainqueur est le premier joueur qui atteint la dernière case devant Peppa avec l'un de ses pions George. Les éventuels points de déplacement restants sont ignorés.



entertainment **One**

Peppa Pig © Arthey Baker Davies Ltd/Entertainment One UK Ltd 2003.

www.peppapig.com

Licence: © 1999 Seven Towns Ltd.

Design: Kinetic MCD

© 2020