

Jeu 4 : la Forêt

Franklin et ses amis sont perdus et doivent retrouver leur chemin dans la forêt !

1- Ce jeu se joue en un tour : le joueur doit reconstituer son chemin en déplaçant les 9 carrés chemins (droits ou coudés) comme il le veut pour traverser la forêt. Il peut les tourner sur eux-mêmes et les intervertir, mais les carrés doivent tous être placés dans la forêt (3 en largeur par 3 en longueur). Le chemin reconstitué doit être continu, mais ne doit pas forcément utiliser tous les carrés.

2- Dès que le joueur a reconstitué le puzzle, il traverse la forêt et gagne son badge-carte !

Jeu 5 : la Course de Vélo

Mathieu organise une course de vélo dans la forêt pour Franklin et tous ses amis. Il faut attendre le plus vite possible la ligne d'arrivée !

1- Chaque joueur pose son pion sur le couloir de la couleur de son choix. Chacun à son tour lance ensuite le gros dé et avance du nombre de points indiqués.

2- Le premier qui franchit la ligne d'arrivée gagne son badge-vélo !

En solo, le joueur joue avec Franklin contre un de ses amis : il lance le dé et fait avancer les pions à tour de rôle. Si Franklin arrive en premier, le joueur a gagné !

Jeu 6 : le Cabanon de Franklin

Tout le monde rentre pour aller prendre son goûter chez Franklin. Mais chacun doit d'abord ranger ses affaires dans le cabanon !

1- Chaque joueur retourne ses 4 jetons et ses 4 badges face cachée devant lui et les mélange.

2- A chaque tour, le joueur retourne 1 jeton (rond) + 1 badge (carré) pour retrouver les 4 paires de même couleur et les range dans la zone de couleur correspondante sur l'aire de jeu. Si le jeton et le badge ne forment pas une combinaison, le joueur les replace face cachée.

Les Combinaisons :

jeton-casque rouge + badge-vélo rouge se placent dans la zone rouge.

jeton-boussole vert + badge-carte vert se placent dans la zone verte.

jeton-ballon jaune + badge-maillot de foot jaune se placent dans la zone jaune.

jeton-canne à pêche bleu + badge-poisson bleu se placent dans la zone bleue.

Le 1er joueur qui retrouve les 4 paires et parvient à les ranger correctement a gagné !



Un jeu développé et édité par TF1 Entreprises

*® & © NELVANA - ™ Kids Can Press - © P. Bourgeois & B. Clark
Corus est une marque de Corus Entertainment Inc.
Tous droits réservés

Règles du Jeu



Franklin

Franklin et ses amis viennent de sortir de l'école...

Sur le chemin du retour, ils vont vivre des tas d'aventures : pêcher, jouer au football, se promener dans la forêt et faire du vélo !

Recommandations

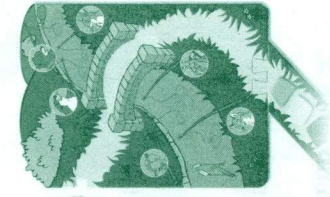
'Mon Premier Jeu d'Adventures' réunit 6 jeux différents qui peuvent se jouer séparément (voir II) ou comme un parcours (voir I).

- La version "Jeux Séparés" est particulièrement adaptée aux 3-4 ans : plus rapide, elle permet de choisir 1 ou plusieurs jeux parmi les 6 proposés, dans n'importe quel ordre.

- La version "Parcours" est recommandée pour les 5-6 ans : plus complet, le jeu devient alors une course passionnante de 6 activités différentes !



Jeu 1

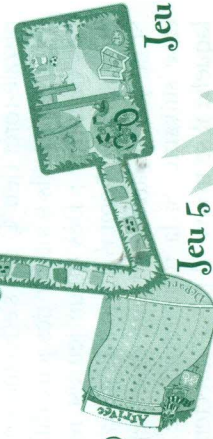


Jeu 2

Assemblage du parcours :

emboîtez les 5 chemins dans les 6 aires de jeux correspondantes selon les encoches de formes différentes.

Jeu 4



Jeu 5

Matériel

1 parcours à monter (6 aires de jeux + 5 chemins)

1 roulette de couleurs

1 dé à gros chiffres

6 pions personnages + socles en plastique

24 jetons-accessoires

24 badges-récompenses

1 Super Trophée

6 planches-poissons (jeu 2)

24 pièces-forêt (jeu 2)

9 pièces-forêt (jeu 4)

1 règle du jeu

Première utilisation du jeu :

Attention ! Détachez soigneusement toutes les différentes pièces prédecoupées du carton.

