

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 canoë 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.

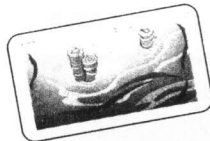
Case feuille

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 canoë. 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 canoë 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 canoë

## INSTRUCTIONS

2 - 4 joueurs

## CONTENU

Plateau de jeu en 2 parties, 4 pions, 4 canoës, 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 canoës et des pions : Evide la fente de chaque canoë, place-le sur un support et emboîte un pion par dessus. Voir Figure 1.



FIGURE 1

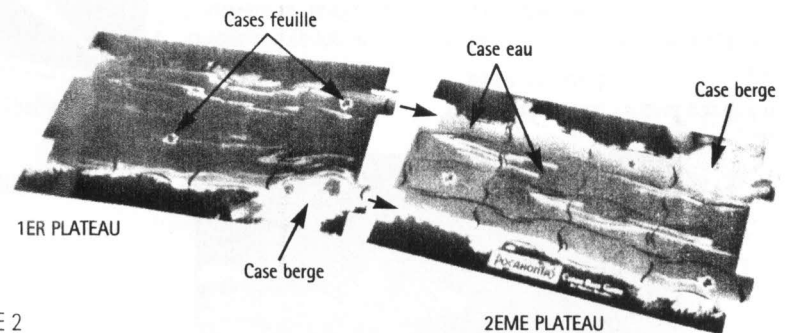


FIGURE 2

## 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 canoës et le place sur une des 4 cases départ sur la première rangée du 1er plateau. Les canoës 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.

