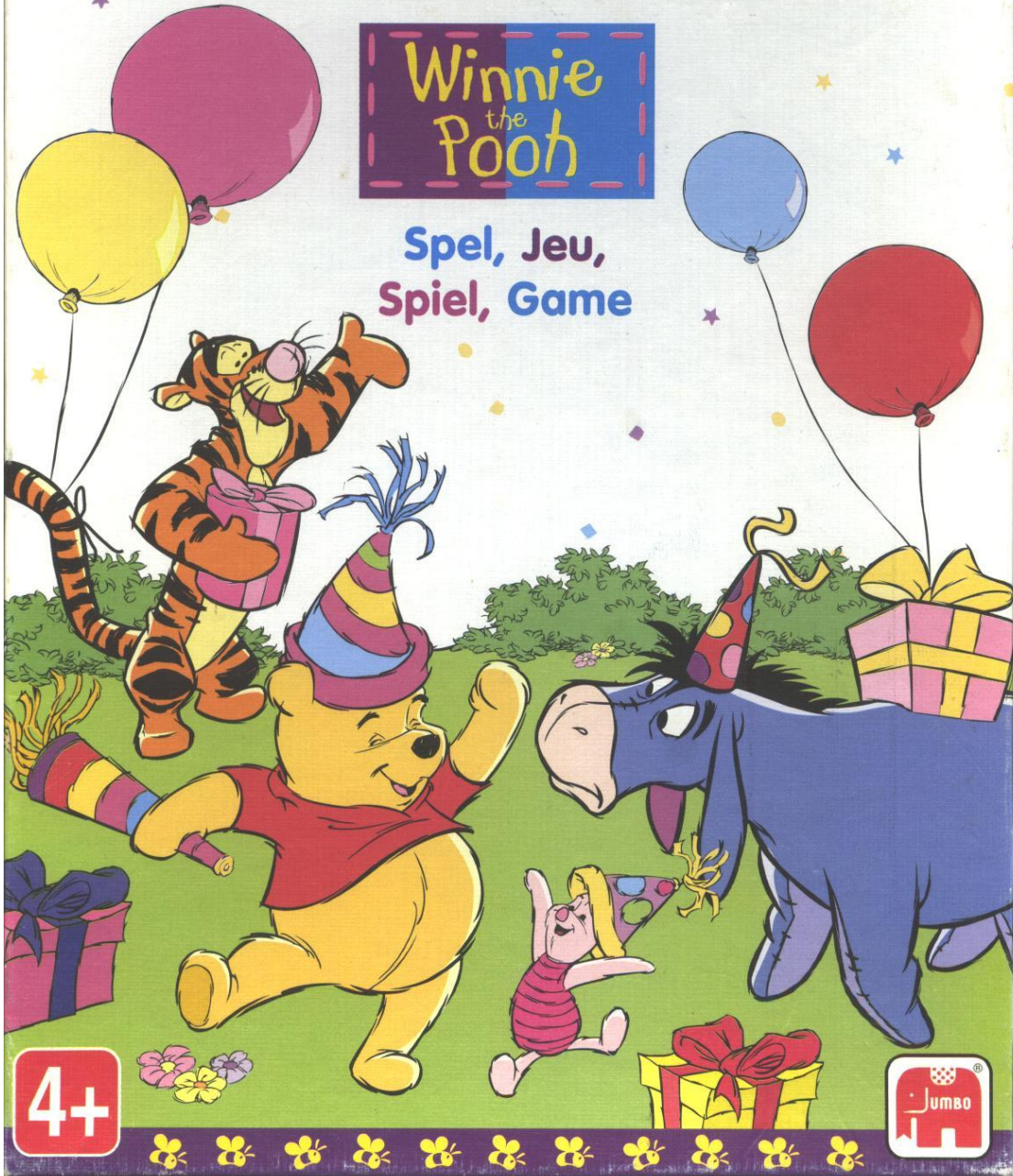


party time

Winnie
the
Pooh

Spel, Jeu,
Spiel, Game



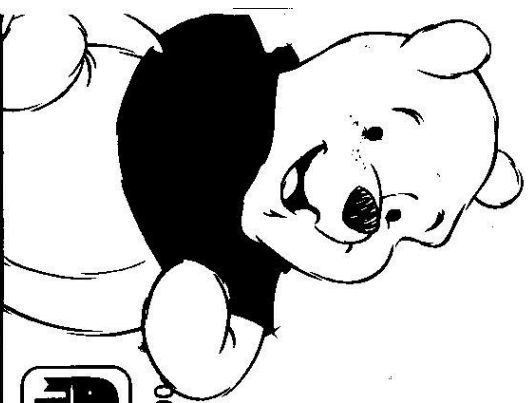
4+





party time

Spilregels * Règles du jeu * Spielregeln
Rules of the game * Spelregler * Spilleregler
Regolamento * Reglas del juego
Spilleregler * Pelisäännöt
As regras do jogo * Kανόνες Του παιχνιδιού



00205



PARTY TIME WINNIE L'OURSON

F

Et si on allait faire une surprise à Winnie et ses amis ?

C'est l'anniversaire de Winnie et il donne une petite fête avec ses amis.

Tout le monde est invité et vous avez non seulement emporté un cadeau pour Winnie mais aussi pour tous ses amis.

Le but de ce jeu palpitant est de se débarrasser le plus vite possible de ses cadeaux.

Contenu

5 cartes avec:



Tigrou



Bourriquet



Porcinet



Grand
Gourou



Coco
Lapin

1 Winnie l'Ourson dans la boîte, 32 cadeaux, 1 disque tournant dans la boîte, 1 règle du jeu

But du jeu

Se débarrasser le premier de ses cadeaux.

Préparatifs

Pose la boîte au milieu. Pose les 5 cartes avec Tigrou, Bourriquet, Porcinet, Grand Gourou et Coco Lapin les unes à côté des autres sur la table. Répartis les cadeaux de telle sorte que chaque joueur ait le même nombre de cadeaux. Remets les cadeaux en trop ailleurs.

Le jeu

Celui dont la date d'anniversaire est la plus proche, peut commencer.

Il fait d'abord tourner le disque :

Le premier tour :

- Si la flèche s'arrête sur Winnie, Tigrou, Bourriquet, Porcinet, Grand Gourou ou Coco Lapin, tu peux poser un cadeau sur leur carte (regarde pour cela la description ci-dessous).
- Si la flèche s'arrête sur Petit Gourou ou sur Maître Hibou, tu dois passer ton tour.



3



Ensuite, tu suis les règles du jeu telles qu'elles sont indiquées ci-dessous.

Lors du premier tour, tu n'as le droit de faire tourner le disque qu'une seule fois.

C'est ensuite au tour de ton voisin de gauche. Lors des tours suivants, tu peux faire tourner le disque plusieurs fois, mais toujours une fois minimum.

Lorsque tu as fait tourner le disque, il y a cinq possibilités :

1. La flèche s'arrête sur Winnie. Tu peux poser un cadeau sur le **Winnie** qui se trouve dans la boîte. Qu'il y ait déjà des cadeaux n'a pas d'importance, car c'est **Winnie** le héros de la fête ! Tu peux maintenant, si tu veux, faire encore tourner une fois le disque.

2. La flèche s'arrête sur Tigrou, Bourriquet, Porcinet, Grand Gourou ou Coco Lapin. Tu peux poser un cadeau sur leur carte, mais à condition toutefois qu'il n'y ait pas déjà un cadeau dessus. Tu peux maintenant, si tu veux, faire encore tourner une fois le disque.

3. La flèche s'arrête sur Tigrou, Bourriquet, Porcinet, Grand Gourou ou Coco Lapin, mais il y a déjà un cadeau sur leur carte. Tu n'as pas le droit de poser un cadeau, mais tu dois au contraire prendre le cadeau qui est déjà posé sur la carte et passer ton tour.

4. La flèche s'arrête sur Petit Gourou. Petit Gourou a perdu sa maman et elle est très triste. Chante une petite chanson pour la réconforter et prend un cadeau au joueur qui en a le plus (si personne n'en a plus que les autres, ne fais rien). Tu passes ton tour et c'est au prochain joueur de jouer.

5. La flèche s'arrête sur Maître Hibou. Change de place avec le joueur qui est à ta droite. Tu reçois ses cadeaux et lui les tiens. Cela peut être en ton avantage, mais aussi en ton désavantage ! Tu passes ton tour et c'est au prochain joueur de jouer.



Winnie est donc le seul qui puisse recevoir plus d'un cadeau ; Tigrou, Bourriquet, Porcinet, Grand Gourou et Coco Lapin n'en reçoivent chacun qu'un seul.

Fin de la partie

Le gagnant est celui qui a donné tous ses cadeaux.