

nouvelle carte, puis pourra alors effectuer l'action décrite.

Si après cette action le joueur obtient une ou plusieurs des cartes personnage lui étant utile, il peut les placer immédiatement sur les cases prévues à cet effet, (fig. H) sans attendre le tour suivant, et piochera le nombre de cartes qu'il a joué.

- Dans le cas où le joueur peut, au contraire, jouer une ou plusieurs cartes personnage, pour chaque carte placée sur le plan de jeu, le joueur devra piocher une nouvelle carte.

**Suggestion:** Dans le cas où le joueur en question ait une carte action et une ou plusieurs des cartes personnage et soit indécis quant au choix à effectuer, il lui sera plus avantageux de jouer en premier la carte action. Une fois cette action complétée, le joueur peut, en effet, encore placer ses cartes personnage sur son secteur du plan de jeu.

Une fois terminé son tour de jeu, le joueur concerné devra proposer ses cartes, sans les montrer, au joueur situé à sa gauche, lequel choisira une carte et la prendra (fig. C). A ce moment là le tour passe au joueur suivant, qui vient de prendre une carte. Maintenant il doit choisir comment jouer, exactement comme décrit précédemment. Une fois son action de jeu effectuée, il proposera lui aussi ses cartes à son voisin de gauche, qui devra, à son tour, choisir une carte.

Le jeu continue de cette manière jusqu'à ce que l'un des joueurs réussisse à placer 4 des 5 cartes personnage, relatives à son environnement, sur les cases prévues à cet effet sur son secteur de jeu. Ce joueur sera alors déclaré vainqueur.

### VARIANTE DES RÈGLES DU JEU:

Afin de rendre le jeu plus complexe et plus long, il est possible d'expérimenter une autre version du jeu "Le monde de Franklin": le but du jeu sera de "collectionner" les 5 cartes personnage relatives à son environnement.

Livret à conserver

**Clementoni France**

• Les Maradas • 1 BD de l'Oise

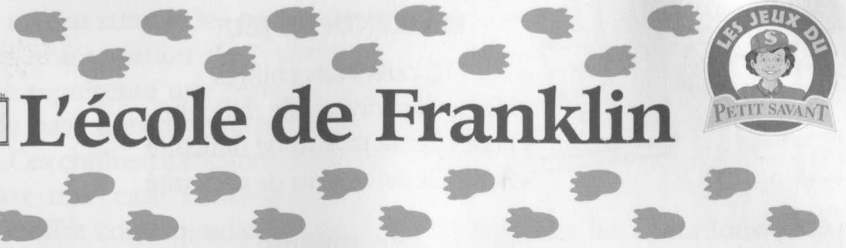
95000 Cergy Pontoise

Tél.: 01.30.17.17.17

Fax: 01.30.17.17.19

[www.clementoni.fr](http://www.clementoni.fr)

S79771



### INSTRUCTIONS

*C'est une splendide journée ensoleillée et Franklin se réveille heureux car il pourra la passer en compagnie de ses meilleurs amis. Hélas Martin n'est pas de bonne humeur: "je n'ai aucune envie d'aller à l'école aujourd'hui: je suis tellement fatigué!" se lamente-t-il en bâillant.*

*"Allez, viens!", l'encourage Franklin, "Tu verras que l'air frais du matin t'aidera à te sentir mieux! Pense un peu à combien de choses nouvelles tu apprendras et comment nous nous amuserons ensemble...Tu te souviens, par*

*exemple, des jeux avec les*

*chiffres que nous a enseigné*

*Monsieur Hibou?" – "Mais bien sûr!"*

*s'exclame Martin qui a finalement retrouvé*

*le sourire "Explique-le moi de nouveau, de*

*cette façon je pourrai compter à toute vitesse!"*

