

Jeu de coopération



Contenu du jeu: 1 plateau, 2 radeaux, 4 cartes bonus, 6 pions animaux, 1 pion loup, 1 dé.

Les petits animaux souhaitent rejoindre la forêt de l'autre côté du Potomac. Pour cela ils doivent franchir la rivière, puis traverser la clairière!

But du jeu: Potomac est un jeu coopératif: Vous devez aider les 6 petits animaux à atteindre la forêt sans qu'aucun d'eux ne se fasse emporter dans la cascade ou attraper par le loup.

Préparation du jeu: Placer le plateau au centre des joueurs. Placer les animaux sur la rive de départ, le loup dans la clairière, les cartes « bonus » faces cachées sur les cases de la forêt et les radeaux dans la rivière selon les indications du schéma ci-dessous. Poser le dé à côté du plateau.



Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est un jeu coopératif: tous les joueurs peuvent jouer tous les personnages. Vous pouvez discuter tous ensemble quel personnage jouer mais la décision finale appartient au joueur dont c'est le tour.

Parcours des animaux

Les animaux doivent traverser la rivière en empruntant un radeau, traverser la clairière puis atteindre la forêt.

Le joueur lance le dé:

Il déplace d'une case, latéralement ou verticalement (pas en diagonale), l'animal de son choix (à l'exception du Loup). **NB:** si deux radeau sont cote à cote un pion peut se déplacer de l'un à l'autre.

Il déplace le radeau de son choix d'une case vers la droite. Tout personnage présent sur le radeau avance en même temps !

Dès qu'un radeau sort du plateau c'est qu'il tombe dans la cascade. Ce radeau est perdu jusqu'à la fin de la partie.

Si le deuxième radeau tombe dans la cascade: il n'y en a plus et il n'est plus possible de traverser la rivière !

NB: il ne peut y avoir 2 radeaux sur la même case.



Il déplace le loup d'une case vers les fleurs rouges de la clairière (vers la gauche).
Si le loup est déjà sur la case la plus à gauche du plateau, il recule d'une case.



Il déplace le loup d'une case vers les fleurs jaunes de la clairière (vers la droite).
Si le loup est déjà sur la case la plus à droite du plateau, il recule d'une case.

- Les animaux peuvent être au maximum à 2 sur la même case.
- **Dès qu'ils sont arrivés sur une des cases forêt, les animaux n'ont plus le droit d'être déplacés.**
- Si le loup arrive sur une case où se trouve un animal: Le loup attrape l'animal !

Le joueur réalise l'action demandée par le dé, puis la main passe au joueur suivant qui lance le dé à son tour.

Les cartes de défense:

Il existe 4 cartes de défense. Elles sont positionnées sur 4 des 5 cases de la forêt.

Dès qu'un joueur atteint une de ces cases avec un animal il gagne la carte posée dessus.

Ces cartes sont communes à tous les joueurs et peuvent être jouées à n'importe quel moment de la partie et indépendamment du résultat du dé.

On ne peut jouer qu'une carte par tour de jeu. Une fois qu'elles sont jouées, elles sont défaussées.



STOP AU LOUP: lorsqu'elle est jouée,
le loup ne peut pas bouger même si le dé
demande le contraire.



SAUT: lorsqu'elle est jouée, un animal peut sauter par-dessus le loup.

1. Horizontalement: cela permet d'esquiver le loup si celui arrive
sur la case où se trouve un animal: le loup prend la place de l'animal et l'animal
prend la place du loup.

2. Verticalement: au départ du radeau, l'animal accède directement à la forêt.

Fin du jeu

Dès que les 6 animaux ont atteint la forêt de l'autre côté de la rivière: ils sont sains et saufs !

Bravo vous avez tous gagnés !

Par contre, si au cours de la partie, un des animaux se fait attraper par le loup ou si l'un d'eux tombe dans la cascade avec le radeau: la partie s'arrête et elle est perdue pour tout le monde !

Si les 2 radeaux sortent du plateau avant que tous les animaux aient traversé la rivière, la partie est également perdue.

NB: Pour une partie plus facile, vous pouvez décider de jouer avec 5 petits animaux au lieu de 6 (disposez un animal sur chaque case départ lors de la préparation du jeu).