

Variante pour les plus grands

Pour gagner, il faut obtenir 4 photos-souvenirs **différentes**.
Quand un joueur arrive sur une case déjà occupée par un autre joueur,
il peut lui proposer d'échanger un passager de son véhicule, ou bien une photo-souvenir.



GRANDIR avec NATHAN.com

Conseils, activités, jeux et coloriages pour vos enfants



- ▶ Ses héros dans les livres
- ▶ Une histoire par jour... ou plus !
- ▶ Les premiers jeux de société
- ▶ Apprendre par le jeu...

♥ www.grandiravecnathan.com

photo © Pressmaster / Shutterstock.com

Nathan

Mouk © 2015 Millimages / Albin Michel / Marc Boutavant. Tous droits réservés.

Un jeu créé par Les Fées Hilares

© 2015 Diset
Fabriqué et distribué sous licence marque Nathan par Diset S.A :
Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca
08040 Barcelone - Espagne
Groupe Jumbodiset - www.diset.com

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur www.nathan.fr

service consommateurs : info.france@diset.com

réf. 31 487

Nathan

les VACANCES de MOUK



au JAPON



en INDE



au BURKINA FASO



au PÉROU



en LAPONIE



en GRÈCE



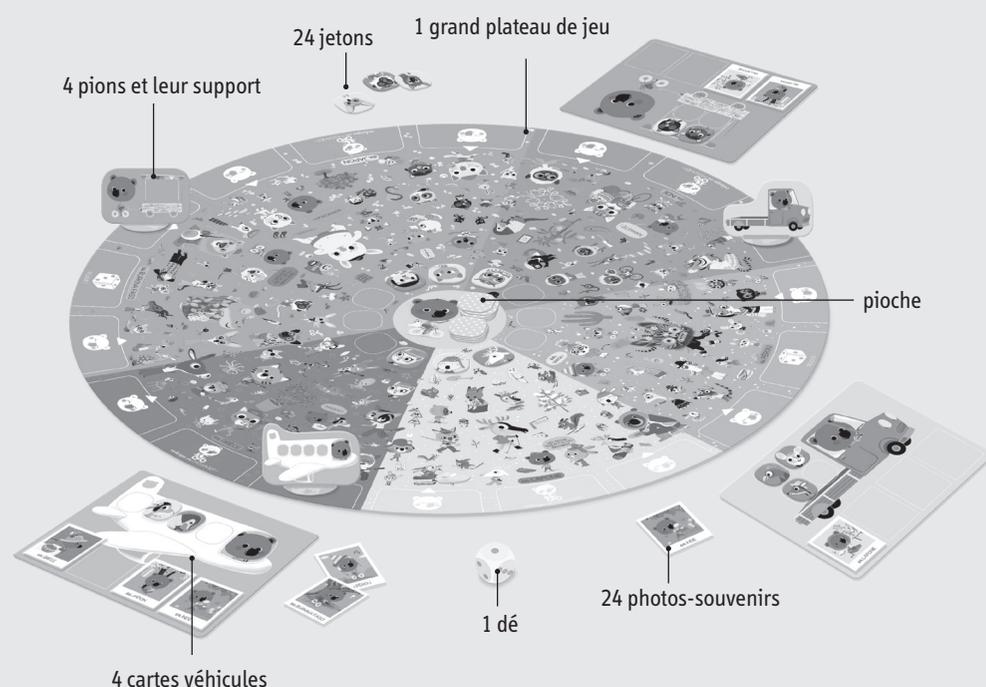
Mouk et ses copains ont passé de belles vacances ensemble sur une île ensoleillée, mais il est temps pour tout le monde de rentrer à la maison...

DÈS 4 ANS

2-4 JOUEURS

15 MIN.

Embarque tes copains dans ton véhicule, ramène-les à la maison et visite leur pays : il y a 6 destinations possibles mais une seule est la bonne pour chacun. Tu devras bien chercher sur le plateau pour les trouver !



mise en place

- 1 Mélanger les 24 jetons et les poser en 2 piles, face cachée, sur les 2 emplacements au centre du plateau : c'est la pioche.
- 2 Trier les photos-souvenirs par destination et les poser à l'extérieur du plateau, à côté de chaque pays.
- 3 Chaque joueur choisit un véhicule : il prend la carte et la pose devant lui. Il pose le pion correspondant sur le plateau, sur la case « embarque un passager » la plus proche de lui.

but du jeu

Être le premier à obtenir 4 photos-souvenirs, après avoir ramené 4 copains chez eux.

comment jouer ?

Chaque joueur pioche un jeton dans une des 2 piles, le pose sur sa carte véhicule et cherche le copain sur le plateau de jeu pour savoir où il habite.

Le joueur le plus jeune commence. Il lance le dé et avance son pion du nombre de cases correspondant, dans la direction de son choix (il n'y a pas de sens imposé). Il peut y avoir plusieurs pions sur la même case.



case «embarque un passager» : tout le monde joue !
Le joueur annonce « Attention 3, 2, 1 » et retourne un jeton de la pioche. Tous les joueurs observent attentivement le plateau. **Le premier qui trouve le copain pose son doigt dessus** et l'embarque dans son véhicule.
(Attention ! Un joueur ne peut pas embarquer plus de 4 passagers. Si son véhicule est complet, il ne peut pas participer à cette épreuve !)
Puis c'est au joueur suivant de lancer le dé.



case «destination» : il y en a 2 par pays.
Ce sont les cases qui permettent de déposer un copain chez lui.
- Si c'est la bonne destination pour un ou plusieurs des passagers du joueur, il les dépose sur un des 2 emplacements prévus dans le pays et **gagne autant de photos-souvenirs de ce pays**.
(Si les 2 emplacements sont déjà occupés, il peut empiler des jetons).
Puis, il pioche un nouveau jeton et le pose sur sa carte véhicule, et c'est au suivant de jouer.
Si sur le nouveau jeton pioché figure un copain du pays où se trouve déjà son pion, le joueur doit replacer le jeton dans la pioche et en prendre un nouveau.

- Aucun de ses passagers n'habite dans le pays ? **Domage !**
C'est au joueur suivant de lancer le dé.



case «rejoue!» : le joueur relance le dé !

fin de la partie

Le premier joueur qui obtient 4 photos-souvenirs a gagné. Les autres joueurs peuvent continuer à jouer pour connaître le deuxième, le troisième...

