

Hurry Hopp

Jeu Ravensburger n° 23 155 4

Une course amusante

Pour 2 à 4 joueurs de 5 à 10 ans

Contenu : 4 planches

1 pot de miel

1 carte Arrivée

(la nappe de pique-nique)

1 dé Symboles

4 pions



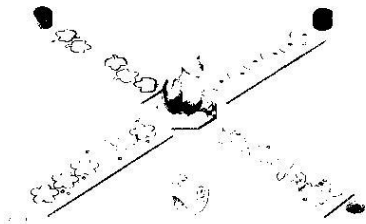
Plus que quelques pas pour atteindre le délicieux pot de miel. Mais Tigrou, Porcinet et Bourriquet, les amis de Winnie, viennent tout compliquer et rendent l'issue de la partie incertaine. Qui aura le plus de chance au dé et s'emparera du pot de miel ?

Le but du jeu consiste à atteindre le premier le pot rempli à ras bord de miel.

Préparation

Avant la première partie, détachez soigneusement les 4 planches, les deux parties du pot de miel et la carte Arrivée prédécoupées. Assemblez les deux parties du pot de miel et posez-les sur la carte Arrivée (la nappe de

pique-nique). Chacun reçoit une des 4 planches et la pose devant lui, comme indiqué sur l'illustration. Enfin, chaque joueur choisit un pion qu'il pose devant sa planche.



Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur lance le dé le premier ; la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour entrer en jeu, il faut obtenir le symbole Winnie au dé. Tu peux alors sauter avec ton pion sur la première case de ta planche et commencer la course au délicieux pot de miel ! Chaque symbole du dé indique une action différente :



Avance d'1 case.



Tourne ta planche d'un demi-tour sans bouger ton pion.



Chaque joueur passe sa planche et son pion à son voisin de gauche, en veillant à ne pas bouger les pions !

6

Attention ! Les planches ne sont échangées que si tous les pions des joueurs sont déjà sur les planches. Si tous n'ont pas encore réussi à poser leur pion sur leur planche, il ne se passe rien et c'est au tour du joueur suivant.



Recule d'1 case.

Attention ! Si ton pion se trouve sur la première case, en bas de ta planche, il ne se passe rien et c'est au tour du joueur suivant.

Une fois que tu as effectué l'action indiquée par le dé, c'est au tour du joueur suivant. La partie continue ainsi jusqu'à ce que l'un d'entre vous soit venu à bout du parcours et ait atteint la case d'arrivée (une des 4 assiettes) devant le pot de miel. (Si tu te trouves sur la case supérieure de ta planche, tu dois encore obtenir « Winnie l'Ourson » au dé, pour atteindre une assiette.)

Le vainqueur est le premier joueur à atteindre l'assiette devant le pot de miel.

© Disney. Basé sur le „Winnie the Pooh works“ by A.A. Milne and E.H. Shepherd. www.disney.com

© 2004 Ravensburger Spielverlag



7