

## Contenu

- 1 plateau de jeu
- 4 pions de jeu en carton
- 4 supports plastique
- 15 cartes indices (5 bleues, 5 violettes, 5 vertes)
- 15 jetons (5 bleus, 5 violets, 5 verts)
- 1 disque

## But du jeu

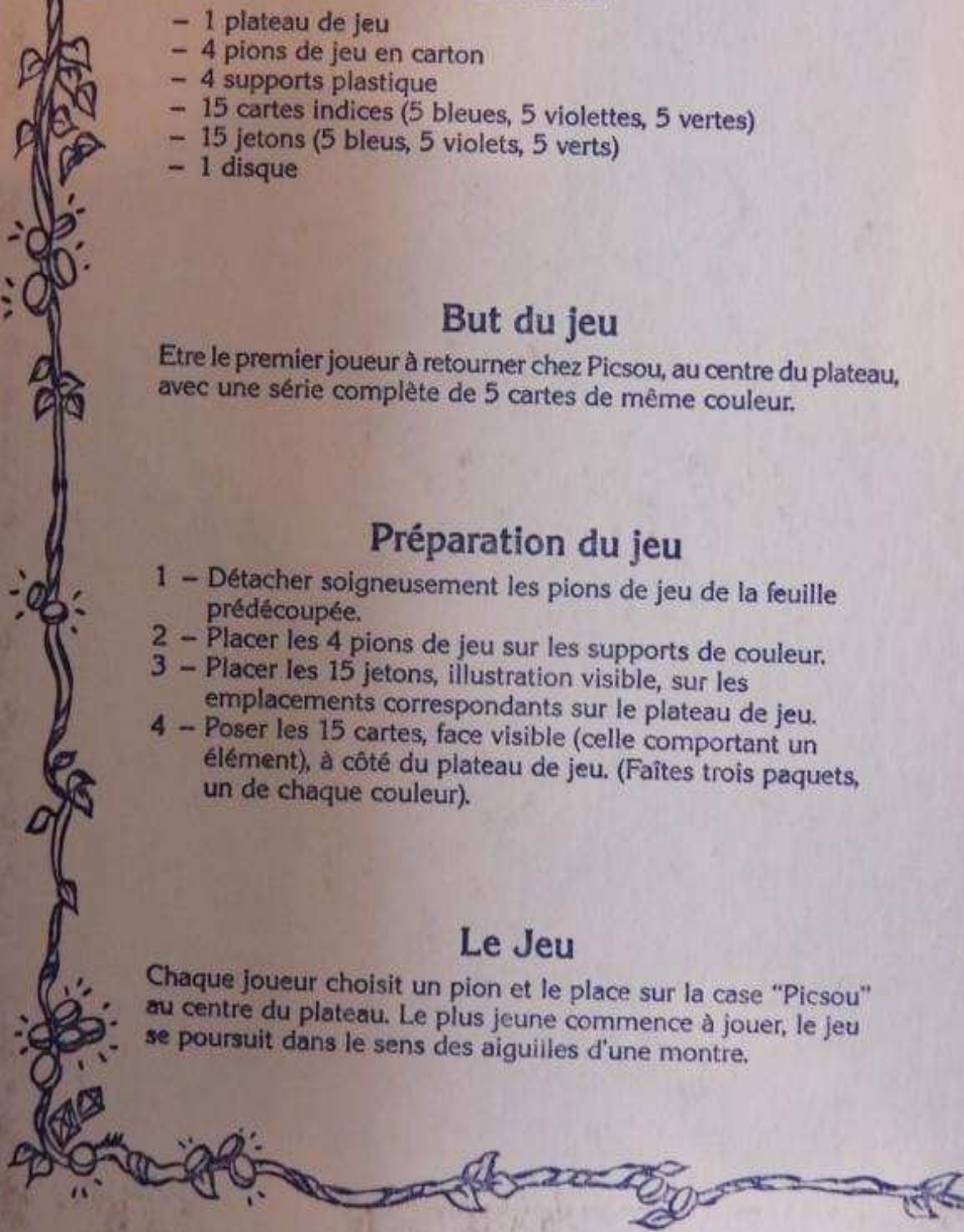
Etre le premier joueur à retourner chez Picsou, au centre du plateau, avec une série complète de 5 cartes de même couleur.

## Préparation du jeu

- 1 - Détacher soigneusement les pions de jeu de la feuille prédécoupée.
- 2 - Placer les 4 pions de jeu sur les supports de couleur.
- 3 - Placer les 15 jetons, illustration visible, sur les emplacements correspondants sur le plateau de jeu.
- 4 - Poser les 15 cartes, face visible (celle comportant un élément), à côté du plateau de jeu. (Faites trois paquets, un de chaque couleur).

## Le Jeu

Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case "Picsou" au centre du plateau. Le plus jeune commence à jouer, le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.





### 1 - Les déplacements

- Les joueurs se déplacent sur le plateau en fonction du nombre obtenu sur le disque.
- Deux joueurs ne peuvent pas occuper la même case.
- Si votre pion s'arrête sur une case déjà occupée, vous devez le déplacer jusqu'à la prochaine case libre.
- La case "Picsou" au centre, compte comme une case normale.

### 2 - Les cases

Selon la case sur laquelle vous vous arrêtez, vous procéderez de la manière suivante:

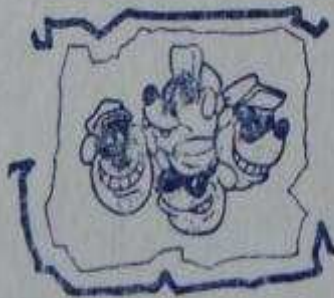
u,

#### - La case "jeton"

Lorsque vous arrivez sur une case qui comporte un jeton, retournez-le en orientant la flèche dans le sens du parcours du jeu c'est à dire dans le sens des aiguilles d'une montre. Prenez la carte correspondante dans le tas et placez-la devant vous, face visible. Votre tour est terminé.

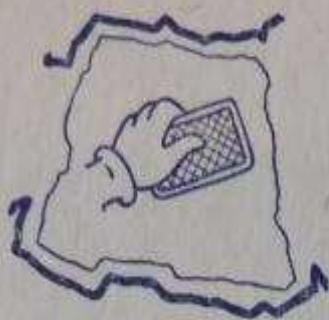


Lorsqu'une case comporte un jeton avec une flèche, vous ne pouvez plus vous y arrêter. Lorsque vous avancez sur le plateau, vous ne comptez pas les cases fléchées. (Souvenez vous que vous ne devez pas vous arrêter sur la même case qu'un autre joueur).



#### - Les cases "Rapetous"

Si vous vous arrêtez sur une de ces cases, demandez une carte au joueur de votre choix et ajoutez-la aux vôtres. (Si aucun joueur n'a de carte, c'est au joueur suivant de jouer).



**- Les cases Passe**  
Lorsque vous vous arrêtez sur une de ces cases, vous devez donner une de vos cartes au joueur situé à votre gauche. (Si vous n'avez plus de carte, c'est au joueur suivant de jouer)

**- Les cases "Flagada Jones"**  
Lorsque vous vous arrêtez sur une de ces cases, vous pouvez déplacer soit votre pion, soit le pion d'un autre joueur sur une case de votre choix, excepté sur la case "Picsou" et sur une case fléchée. Ce joueur doit se conformer immédiatement aux "instructions" de cette case.



*Exemple:* J'arrive sur une case "Flagada Jones", tout de suite, je me déplace sur la case "Rapetous", ce qui me donne immédiatement le droit de demander une carte à un joueur.

## Le gagnant

Le premier joueur qui retourne chez Picsou sain et sauf avec 5 cartes de même couleur est le gagnant.

Remarque: Il n'est pas nécessaire d'obtenir un compte exact pour atteindre la case de Picsou.