

Parcours sans risque



2 à 4 joueurs



JEUX NATHAN

CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 plateau de jeu.
- 4 personnages: 1 rouge, 1 bleu, 1 jaune, 1 vert.
- 1 jeu de 32 cartes à dos rouge,
- 1 jeu de 32 cartes à dos vert,
- 1 jeu de 32 cartes à dos jaune,
- 1 jeu de 32 cartes à dos bleu.
- 20 cartes "rendez-vous" numérotées de 1 à 20.
- 1 dé.
- 1 règle de jeu.
- 1 fascicule d'informations conçu par le docteur Jean Lavaud du Comité National de l'Enfance.

BUT DU JEU

Être le premier à se rendre à tous ses rendez-vous en déjouant les risques du parcours.

Pour cela, bien répondre aux questions posées mais gare aux événements qui vous feront dévier de votre route!

PRÉPARATION DE LA PARTIE

- Ouvrir le plateau de jeu et le poser au milieu des joueurs.
 - Disposer à côté les 4 paquets de cartes à l'envers.
 - Battre les cartes "rendez-vous", puis en distribuer 4 à chaque joueur **qui ne doivent les découvrir qu'au moment de jouer**. (Pour une partie plus courte, n'en distribuer que 3). Placer les cartes restantes à l'envers.
 - Chaque joueur choisit un personnage et le place sur le plateau de jeu sur la case départ de même couleur.
-

DESCRIPTION DU



Cases de départ
des joueurs

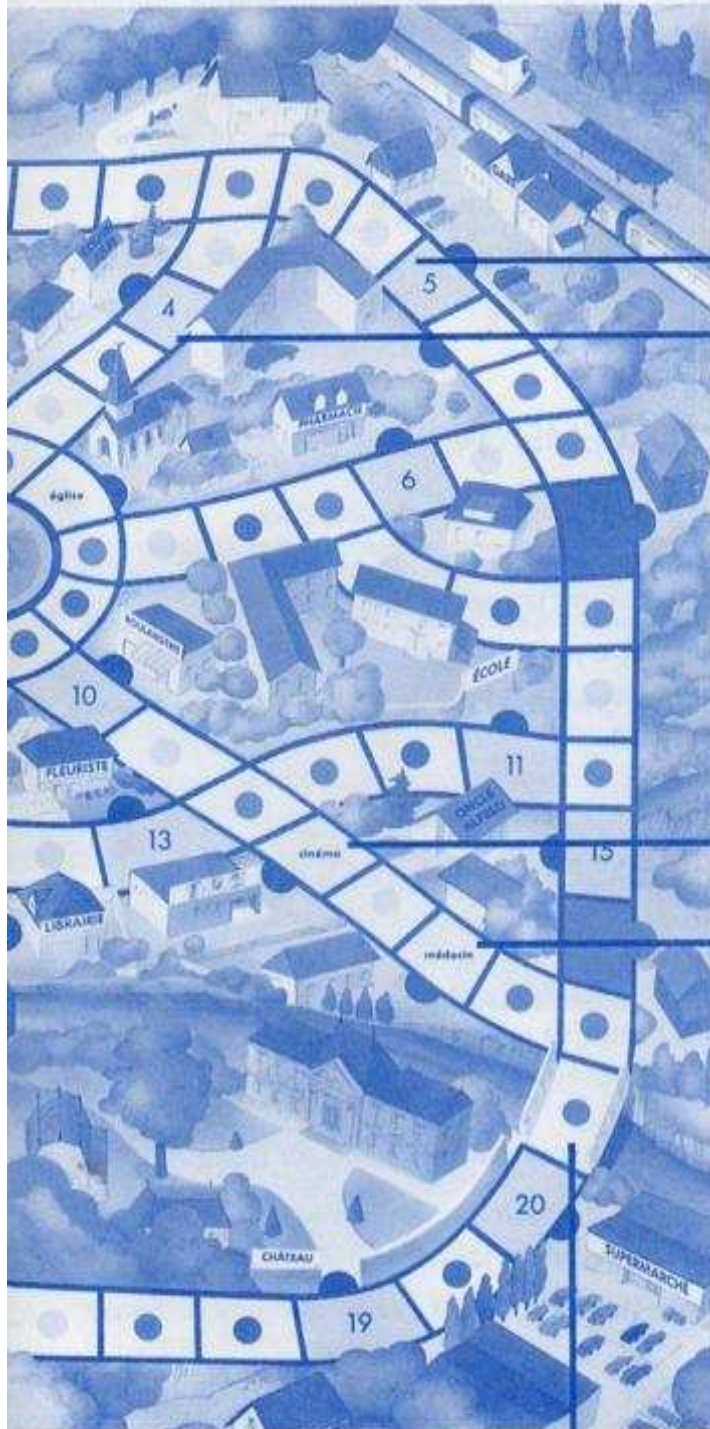
Place du village

Cases
"point de couleur"



Pont

LATEAU DE JEU



Cases "rendez-vous"

Case cinéma

Case médecin

SUPERMARCHÉ

RÈGLE DU JEU

- Les joueurs retournent leurs cartes "rendez-vous", face visible. À tour de rôle, ils déplacent leur personnage sur le parcours, en tentant de se rendre le plus rapidement possible sur les cases numérotées correspondant à leurs cartes "rendez-vous".
- Le plus jeune joueur commence.
- La partie se joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le premier joueur lance le dé et déplace son personnage d'autant de cases que de points obtenus.

DÉPLACEMENT

- Le joueur déplace son personnage dans la direction de son choix.
- Seul le passage sur une case rouge (carrefour) permet, au cours d'un même tour, de changer de direction ou de revenir en arrière.
- Un personnage peut dépasser un autre personnage.
- Un personnage ne peut s'arrêter sur une case déjà occupée : il doit se placer sur la case située immédiatement avant.

LES DIFFÉRENTES CASES DU PARCOURS

Case numérotée = case "rendez-vous":

- Si un joueur s'arrête sur une de ces cases et qu'il possède la carte "rendez-vous" correspondant au numéro, il remet sa carte dans la pioche : il s'est ainsi rendu à l'un de ses rendez-vous.

Puis le joueur suivant joue à son tour.

- Si le joueur ne possède pas la carte correspondante, il reste sur place. Le joueur suivant joue à son tour.

Case avec point de couleur : vert, rouge, bleu, jaune.

- Le joueur doit répondre à une question qui lui est posée par son voisin de gauche, le questionneur.
- Le questionneur pioche une carte* de la couleur du point de la case, et pose au joueur la question qui correspond au chiffre de son déplacement.

Exemple : le joueur a obtenu 3 au dé. Il se déplace de 3 cases et arrive sur un point vert.

Le questionneur lui pose donc la question 3 d'une carte verte.

- Si le joueur donne la bonne réponse (indiquée sur la carte), il se déplace à nouveau du même nombre de cases. S'il s'arrête encore sur une case point de couleur, le même questionneur lui pose une nouvelle question et ceci autant de fois qu'il répond bien.

- Si le joueur donne une mauvaise réponse, il reste sur place. C'est alors au questionneur de jouer.

- Si la carte indique une action à effectuer, le joueur effectue immédiatement cette action, mais ne rejoue pas.

Exemple: "Va directement à la case "ferme" pour aller chercher du lait".

- Le questionneur replace ensuite la carte sous la pioche.

- * Sur ces cartes, les réponses accompagnées d'un astérisque renvoient à une explication dans le fascicule d'informations.

Case "cinéma", "pompiers", etc. et case "départ".

- Le joueur reste sur place sans aucune action à effectuer.

- Le joueur suivant joue à son tour.

NOTA

- Si une carte envoie un joueur sur une case numérotée dont il possède la carte "rendez-vous", ce rendez-vous est considéré comme effectué et le joueur remet sa carte dans la pioche.

- Si une carte envoie un joueur sur une case déjà occupée, le joueur place son personnage sur cette même case, à côté du personnage qui s'y trouve.

LE GAGNANT

Le gagnant est le joueur qui, le premier, s'est rendu sur toutes les cases correspondant à ses "rendez-vous" et s'est ainsi débarrassé de toutes ses cartes.



JEUX NATHAN

© 1989 JEUX NATHAN S.A. PARIS FRANCE
Droits réservés pour tous pays.
MADE IN FRANCE.
Marque déposée.

055982