

# FIGURIX

Pour 2 à 6 joueurs, de 5 à 10 ans.

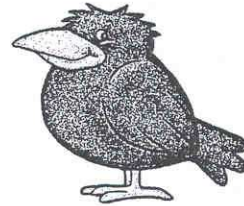
Jeu Ravensburger® N° 24 419 5

Auteur : H. Seitz

Illustration : J. Krause

**Contenu :**

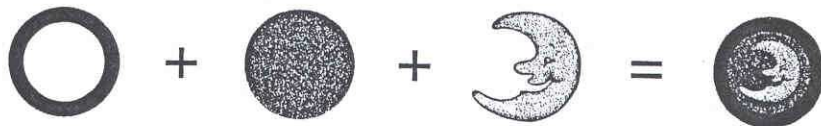
- 6 planches de jeu recto/verso
- 1 dé avec cercles
- 1 dé avec ronds
- 1 dé avec motifs
- 36 jetons en 6 couleurs



Au début de la partie, posez les planches de jeu, en forme de rectangle, sur la table. Chaque joueur reçoit 6 jetons d'une couleur et le plus jeune commence.

On jette les 3 dés en même temps. Bien entendu, si vous n'arrivez pas à saisir les dés d'une seule main, vous pouvez vous servir des deux.

Sur chacun des dés apparaît alors un symbole : un rond, un cercle et un motif. La combinaison de ces trois symboles correspond à une image de l'une des six planches. Une combinaison n'est représentée qu'une seule fois sur l'ensemble des planches.



Qui retrouve en premier cette image ? Dès que vous la repérez, dépêchez-vous de placer un jeton sur cette case. Si le jeton est mal placé ou placé après un autre joueur, il faut le reprendre. Si une combinaison sort à plusieurs reprises au dé, on peut mettre plusieurs jetons sur la case correspondante.

Le joueur suivant jette les dés et chacun essaiera à nouveau d'être le premier à repérer la bonne image sur les planches.

Le gagnant est celui qui déposera le plus rapidement et correctement ses six jetons.

Petit conseil : les planches étant imprimées recto/verso, vous pouvez changer de face et les placer différemment à chaque partie.

© 1998 Ravensburger Spielverlag