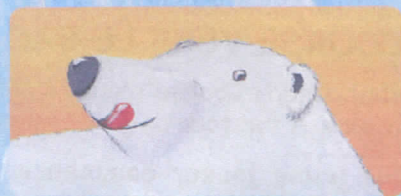


DADDY COOL

Pour 2 à 6 joueurs à partir de 5 ans



CONTENU

- 13 icebergs
- 2 icebergs fissurés
- 1 iceberg sur lequel est représenté un bac
- 1 gros ours (Daddy Cool)
- 6 oursons
- 6 dés

Oh ! là ! là ! En aidant les Esquimaux à peindre leurs igloos, les oursons se sont mis de la peinture partout. Bien entendu, Daddy Cool n'est pas content du tout de ses petits garnements. « Il ne nous reste plus qu'à trouver de l'eau et du savon. », dit-il, et le voilà parti avec les oursons, direction le bac.

BUT DU JEU

Le premier à atteindre le bac avec son ourson gagne la partie.

PRÉPARATION

Formez un parcours sur la table avec les icebergs. Il peut être droit ou faire un ou plusieurs virages. Placez les deux icebergs fissurés après les cinquième et dixième icebergs. L'iceberg avec le bac se place en fin de parcours. Placez Daddy Cool devant le premier iceberg. Chacun choisit un ourson et le place à côté de Daddy Cool. Gardez les dés à portée de main.



Voici un exemple de parcours.

LA COURSE VERS LE BAC COMMENCE

Au début, Daddy Cool se trouve à côté des oursins. En cours de partie, il sera déplacé par tous les joueurs. À ton tour de jeu, commence par placer Daddy Cool à côté de ton oursin.

Le plus jeune joueur commence et lance les 6 dés.

Tu as alors deux possibilités :

1. Tu as obtenu un ou plusieurs icebergs aux dés

Commence par déplacer Daddy Cool du nombre exact d'icebergs obtenus. Pour l'instant, ton oursin ne bouge pas. Tu dois ensuite faire un choix : Préfères-tu continuer à lancer les dés ou rejoindre Daddy Cool avec ton oursin ? À chaque fois que ton oursin rejoint Daddy Cool, ton tour est terminé.

Si tu choisis de relancer les dés

Laisse de côté les dés qui indiquent déjà un iceberg et relance uniquement les autres dés. Chaque nouvel iceberg obtenu te permet d'avancer Daddy Cool d'un iceberg supplémentaire. Ton oursin ne bouge toujours pas. La même question que tout à l'heure se pose à nouveau : Préfères-tu continuer à lancer les dés pour avancer Daddy Cool encore plus loin ou bien t'arrêter pour que ton oursin puisse enfin courir le rejoindre ? À chaque fois que tu as obtenu au moins un iceberg, tu peux continuer de lancer les dés, mais uniquement les dés qui n'indiquent pas un iceberg. C'est pourquoi il est de plus en plus risqué de lancer les dés. Car si tu n'obtiens aucun nouvel iceberg, ton tour est terminé. Ton oursin est obligé de rester sur place et ne peut pas rejoindre Daddy Cool. Il faut donc savoir s'arrêter à temps.



Danger : Si, à la fin de son déplacement, Daddy Cool atterrit sur un iceberg fissuré, il est obligé d'essayer de continuer à avancer car il ne peut pas rester là. Tu dois donc relancer les dés restants. Mais, si tu n'as pas de chance et que tu n'obtiens aucun iceberg, ton tour est terminé et ton oursin ne peut pas rejoindre Daddy Cool.

Il peut aussi arriver que tes 6 dés indiquent 6 icebergs. Tu dois alors relancer tous les dés après avoir déplacé Daddy Cool. Lors de ce nouveau lancer, au moins un des dés doit indiquer un iceberg.

Si tu choisis de ne pas relancer les dés

Lors de ton dernier lancer, il y avait au moins un iceberg. Mais tu ne veux pas prendre de risque et tu ne relances pas les dés. Ton oursin peut alors rejoindre Daddy Cool sur son iceberg. Ton tour est terminé.

2. Tu n'as obtenu aucun iceberg aux dés

Domage ! Tu ne peux pas déplacer Daddy Cool et ton ourson reste sur place. Ton tour est terminé.

C'est au tour du joueur suivant

Il commence par placer Daddy Cool à côté de son ourson, lance les dés, puis suit les instructions précédentes. Un iceberg peut accueillir plusieurs oursons.

Le parcours s'allonge

Dès que le **dernier** ourson a laissé derrière lui **au minimum deux** icebergs, prenez-les et remettez le dernier iceberg (intact ou fissuré) dans la boîte. Glisse l' (les) autre(s) iceberg(s) entre l'avant-dernier iceberg et celui avec le bac. Si vous devez déplacer un iceberg fissuré, placez-le en premier.

Exemple

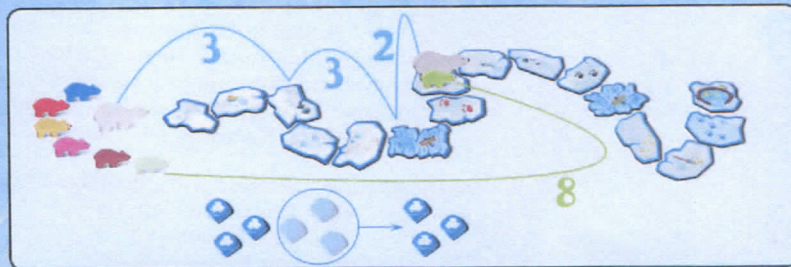
Tu lances les six dés. Trois dés indiquent un iceberg. Avance Daddy Cool de trois icebergs.

Relances-tu les dés ou non ?

1. Tu décides de ne pas relancer les dés et places ton ourson à côté de Daddy Cool. Tu as avancé de trois icebergs. Ton tour est terminé.



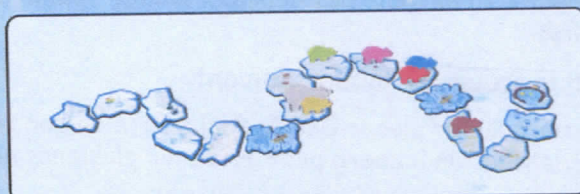
2. Tu décides de continuer à lancer les dés. Tu relances alors les trois dés n'indiquant **pas** d'iceberg. Quelle chance ! Tu as de nouveau obtenu trois icebergs et tu peux avancer Daddy Cool de trois icebergs supplémentaires. Tu es maintenant **obligé** de relancer les dés car ils indiquent tous un iceberg. De plus, Daddy Cool se trouve sur un iceberg fissuré et ne peut pas rester là. Reprends les six dés et tente de nouveau ta chance.



Tu obtiens deux nouveaux icebergs. Tu décides alors d'arrêter de lancer les dés et places ton ourson à côté de Daddy Cool. Super ! Tu as avancé de 8 icebergs. Ton tour est terminé.

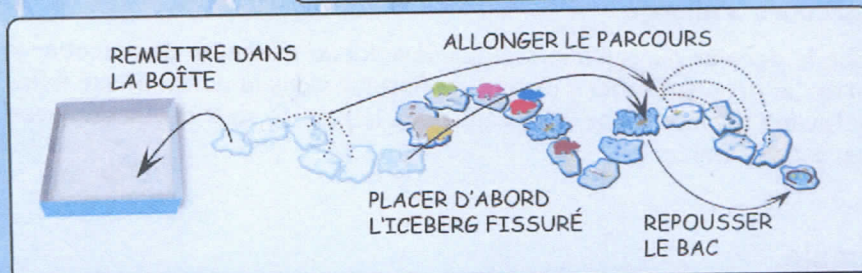
Nouvel exemple

Après le tour de l'ourson jaune, tous les oursons ont dépassé les 6 premiers icebergs.



Remettez le premier iceberg dans la boîte.

Allongez le parcours avec les cinq autres icebergs et les insérant devant le bac.



Si vous avez 5 ans ou moins, vous pouvez également jouer sans allonger le parcours. Les icebergs restent alors en place.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin dès que le premier ourson atteint le bac. Il a gagné.

© 2004 HUCH & friends
Autor/Author/Auteur: Heinz Meister
Illustration/Illustrator/Illustrations & Layout: Neuland ID
Translation into English: Laura Ebersberger
Adaptation française : Éric Bouret

Vertrieb/Distribution: Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg
www.huchandfriends.de

Distribution en version française : GIGAMIC
B.P. 30 F-62930 WIMEREUX
www.gigamic.com