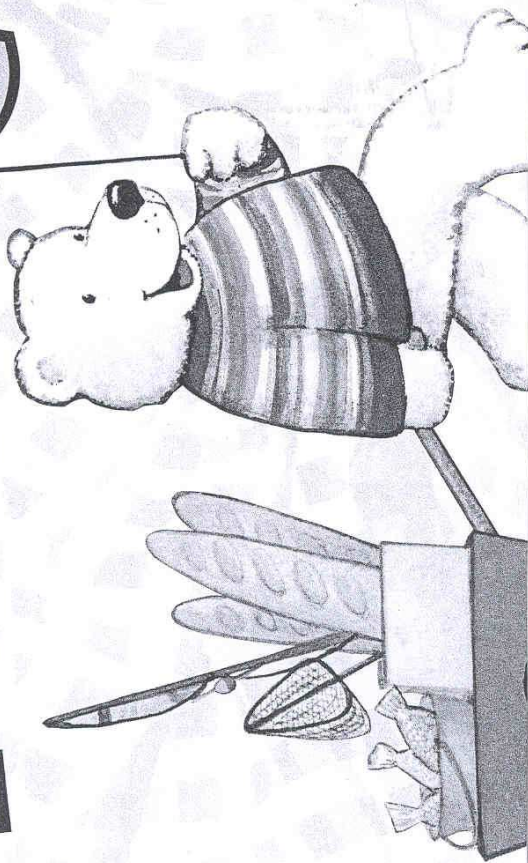


# Picnic

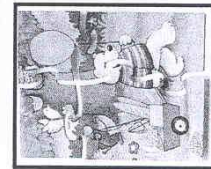


## PIQUE-NIQUE

Pour 2-4 joueurs, à partir de 4 ans

### Contenu de la boîte :

Plateau de jeu, cartes, 4 pions, 1 dé, 4 puzzles, règles du jeu



Sur le plateau de jeu, on voit les animaux qui ont tout préparé pour le **PIQUE-NIQUE**. Ils attendent l'ours blanc qui doit amener le pain. Au cours de ce jeu, les joueurs essaient de reconstituer un puzzle qui, une fois posé sur le plateau, complète l'illustration.

Le but du jeu est d'être le premier à rassembler les 4 pièces de puzzle de sa couleur, à poser son puzzle sur le plateau et à compléter ainsi l'illustration.

### Avant de commencer :

- Mélangez les 12 cartes et posez-les, côté bleu vers le haut, sur les 12 cases bleues du plateau de jeu. Les 10 cases avec la tête de l'ours blanc restent vides.
- Chaque joueur choisit un pion en bois et pose celui-ci, le côté "ours qui rit" orienté vers le haut, sur la case d'angle de la même couleur. C'est la case de départ.



- Détachez les pièces du puzzle et posez-les, par couleur, à côté du plateau de jeu. C'est la réserve. Si on regarde au verso, on remarque qu'à chaque joueur correspond un puzzle dans sa couleur de jeu.
- Le joueur le plus jeune peut commencer. Ensuite, c'est au tour du joueur qui est à sa gauche, et ainsi de suite.

On utilise autant de puzzles et de pions qu'il y a de joueurs. Le matériel non utilisé reste dans la boîte.

#### Le jeu :

Lorsque c'est à ton tour de jouer, tu lances le dé et tu déplaces ton pion du nombre de cases indiqué, dans le sens des aiguilles d'une montre. Les cases d'angle colorées comptent aussi. Ton tour s'achève lorsque tu as suivi les indications de la case où tu es tombé.

La case sur laquelle tu tombes peut avoir les significations suivantes :

#### Une case sans carte :



1. Une case avec un ours qui rit ou qui pleure.

Si tu tombes dessus, le côté supérieur de ton pion doit être identique à l'illustration qui figure sur la case. Sinon tu dois retourner ton pion.

2. Une case d'angle colorée. Si tu tombes sur ta propre case de départ, tu peux prendre dans la réserve une pièce de puzzle de ton choix de ta couleur. Si tu tombes sur la case de départ d'un autre joueur, tu peux lui prendre une pièce de puzzle de ton choix. Lorsque le nombre de joueurs est inférieur à quatre et que cette couleur n'est pas présente dans la partie, il ne se passe rien.

#### Une case avec une carte :

1. Si le côté "ours qui rit" est présent sur la partie supérieure de ton pion, tu dois retourner cette carte. Tu peux prendre sur la table, dans ta couleur, la partie du puzzle que l'on peut voir sur cette carte et la poser devant toi. Remets ensuite la carte à sa place.
2. Si le côté "ours qui pleure" est présent sur la partie supérieure de ton pion, il te faut deviner quelle partie du puzzle se trouve sur cette carte. Retourne-la ensuite et montre-la aux autres joueurs. Si tu as deviné juste, tu remets la carte à sa place et tu prends la pièce de puzzle correspondante de ta couleur. Si tu t'es trompé, tu n'as pas de chance et tu dois remettre la carte à sa place.



Il peut arriver que tu tires de la réserve une pièce de puzzle que tu as déjà. Dans ce cas, tu prends cette pièce de puzzle de la réserve d'un autre joueur. Il peut aussi arriver qu'une pièce de puzzle de ta couleur ne soit plus présente dans la réserve. Dans ce cas, tu peux la prendre à un joueur qui l'a déjà.

Le joueur qui a terminé son puzzle, retourne aussi vite que possible à sa case de départ, lors du tour suivant. On a le droit pour cela de prendre le chemin le plus court ! A partir de ta case de départ, tu continues ton déplacement en passant par les deux ronds colorés qui te mènent vers le centre du plateau. Le centre du plateau est considéré comme étant la case d'arrivée (tu n'as pas besoin d'obtenir un nombre exact de points avec le dé). Pose maintenant ton puzzle sur le lieu du Pique-nique situé sur le plateau de jeu. Le PIQUE-NIQUE peut désormais commencer puisque ton ours est arrivé avec le pain. Et tu as ainsi gagné la partie !

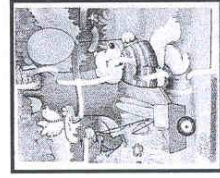
Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés.

#### PICKNICK

Ein Sammelspiel für 2 bis 4 Spieler ab 4 Jahren

#### Spielinhalt:

Spielbrett, 12 Spielkärtchen, 4 beidseitig bedruckte Holzchips, 16 Puzzleteile, Würfel, Spielregel



#### Spielgeschichte:

Die Tiere bereiten ein fröhliches Picknick vor. Jetzt fehlt nur noch das frische Brot. Der Eisbär ist extra zum Bäcker gelaufen. Doch wo bleibt er nun? Alle warten ungeduldt. Euer Spielziel ist es daher, aus jeweils vier Puzzleteilen ein Bild zusammenzusetzen, das den Eisbären mit dem Brot zeigt. Wer es zuerst schafft, sein Puzzle auf den Plan zu legen, gewinnt das Spiel. Jetzt kann das Picknick beginnen!

#### Spielvorbereitungen:

- Die zwölf Spielkärtchen werden verdeckt gemischt und auf die zwölf blauen Felder des Spielplans verteilt. Niemand darf wissen, auf welchem Feld welches Kärtchen liegt. Die zehn Felder mit dem Eisbären und die vier Eckfelder mit dem Farbpunkt bleiben frei.
- Jeder Mitspieler wählt einen der farbigen Holzchips als Spielfigur. Die Seite mit dem lachenden Eisbären zeigt zu Beginn des Spiels nach oben. Der Chip wird auf das Startfeld in der Planecke gesetzt. Der Punkt und der Holzchip müssen die gleiche Farbe haben.
- Die Puzzleteile werden neben den Spielplan gelegt. Dabei gibt es für jeden Spieler vier Puzzleteile, die man an der Rückseitenfarbe erkennen kann. Für jede Farbe wird ein eigener Vorrat gebildet.
- Der jüngste Spieler fängt an, danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Spielen weniger als vier Kinder mit, bleiben die nicht benötigten Holzchips und Puzzleteile in der Schachtel.

#### Spielverlauf:

Wer an der Reihe ist, würfelt und geht mit seiner Figur die entsprechende Anzahl Felder vorwärts. Immer im Uhrzeigersinn. Auf einem Feld dürfen auch mehrere Figuren stehen. Das Feld, auf dem die Figur landet, bestimmt, was geschieht: