

VENGA-VENGA (Selecta)

Règle du jeu

Les animaux doivent passer à la visite médicale.
Chaque fermier essaie de remplir le carnet de santé avec le tampon de chaque animal.

Préparation du jeu :

- Placez les animaux sur les cases du plateau de jeu qui leur correspondent.
- Chaque joueur choisit un fermier d'une couleur et reçoit le carnet de santé de la couleur correspondante.
- Il glisse une feuille de papier dans le carnet.

But du jeu :

- Déplacez adroitement les animaux vers son fermier pour qu'il puisse les attraper et compléter le carnet de santé.
- Le premier joueur qui obtient 4 (ou 6) tampons gagne la partie.

Déroulement du jeu :

- Le premier joueur lance les 2 dés.
- Puis il avance les animaux avant d'avancer son fermier.
- Le dé à symboles représente l'animal qui doit être déplacé.
- Il va jusqu'à la prochaine case de sa couleur libre. S'il y en a plusieurs, le joueur choisit la case la plus intéressante.
- Les animaux ne peuvent sauter ni au-dessus d'autres animaux, ni au-dessus des fermiers, mais un animal peut s'arrêter sur une case où se trouve le fermier.
- Si l'animal ne peut se déplacer, il reste sur sa case.
- Le dé à chiffres permet de déplacer le fermier et indique le nombre maximum de cases qu'il peut franchir.
- Les fermiers ne peuvent pas sauter au-dessus des animaux mais ils peuvent sauter au-dessus d'autres fermiers.
- Si un fermier s'arrête sur une case où se trouve un animal, il peut tamponner la case correspondante de son carnet de santé. Pour tamponner, il se sert du tampon caché dans la queue de l'animal.