

TuttiFrutti

Une course aux fruits, en dé à couleurs

Jeu Ravensburger® No. 00 597 0

Auteur: Heinz Wittenberg

Illustrations graphiques: Heinrich Semmelroch

Jeu de dé à couleurs pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans.

Contenu: 1 plan de jeu

8 cartes «fruits»

4 pions

1 dé à couleurs

1 règle de jeu

Chers enfants,

Avant de jouer pour la première fois, détachez avec précaution les 8 cartes rondes de la planche. Il y a 7 cartes représentant des fruits et une carte noire. Au dos, toutes les cartes sont semblables et illustrées avec une fleur.

Ensuite, regardez attentivement tous les fruits et vérifiez si vous les connaissez par leurs noms.

But du jeu

Les joueurs essaient, à coups de dé, de se déplacer le plus rapidement possible à travers le verger. Le premier arrivé dans le cageot multicolore a gagné!

Préparatifs

Tout d'abord, on assemble les 3 parties du plan de jeu.

Ensuite, on pose les 8 cartes rondes sur la table de manière à ce que le côté ~~illustré avec des fleurs~~ ^{rouge} soit visible. On mélange les cartes et on les pose au milieu du plan de jeu, sur les 8 cases non illustrées. Chaque joueur choisit un pion et la partie peut commencer!

Règle de jeu

On pose les pions sur le cageot brun qui se trouve en bas à gauche du plan de jeu. Le plus jeune commence à lancer le dé. Il donne ensuite le dé au joueur placé à sa droite.

Le dé indique 6 couleurs qui correspondent aux couleurs des fruits dessinés sur le plan de jeu et aux cases blanches. Après avoir jeté le dé, on doit se placer sur la case la plus proche qui correspond à la couleur indiquée par le dé.

Par exemple: un joueur lance le dé qui indique la couleur bleue. Il place son pion sur la case de la prune.

Ensuite il doit retourner une carte ronde pour savoir s'il peut rester ou non sur sa case. Si le fruit dessiné sur la carte est le même que celui dessiné sur la case, le joueur peut y rester.

Par exemple: le joueur dont le pion est placé sur la case «prune» retourne une carte: une prune est dessinée sur la carte. Il peut rester sur la case. C'est alors au joueur suivant de jeter le dé.

Par contre si la carte indique un autre fruit, le joueur doit reculer sur la case la plus proche sur laquelle figure ce fruit.

Par exemple: le joueur dont le pion se trouve sur la case «prune» retourne une carte. Elle indique un citron. Il doit alors **reculer** sur la case la plus proche sur laquelle figure un citron. Puis c'est au tour du suivant.

Celui qui retourne la carte noire n'a pas eu de chance. Il doit reculer du nombre de cases qu'il lui faudra pour être le dernier. Lorsque le dé indique la couleur blanche, le joueur qui a lancé le dé avancera sur la case blanche la plus proche sans avoir à retourner de carte.

Lorsqu'une carte a été retournée et que tous les joueurs l'ont vue, on la remet sur sa case, côté «~~fleur~~» apparent. Les joueurs attentifs sauront vite quel fruit est dessiné sur quelle carte. Avant tout il faut bien se souvenir où se trouve la carte noire.

Plus on sera attentif, moins on aura de risque de la retourner et ainsi de se retrouver bon dernier.

Ne peut entrer dans le cageot, que le joueur qui obtient au lancé de dé une couleur identique à celles peintes sur le cageot. Quand un joueur obtient la couleur orange ou blanche devant l'arrivée, il doit attendre et passer son tour au suivant.

Plusieurs pions peuvent se trouver sur la même case. Aucun joueur n'est éjecté.

Fin du jeu

Le jeu est terminé lorsque tous les joueurs sont arrivés dans le cageot. Est déclaré vainqueur celui qui a atteint le but en premier.