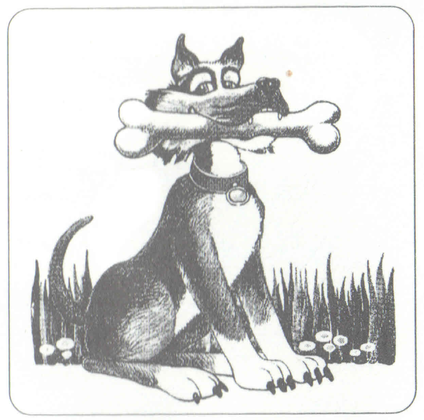
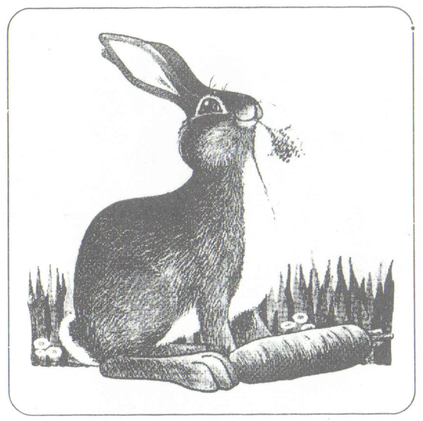
Contenu: 1 plan de jeu
21 cartes
4 figurines
1 dé
1 règle de jeu

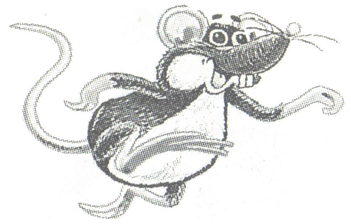
Et voici les «6 petits gloutons»:





Chaque petit glouton a sa friandise préférée:

l'écureuil préfère grignoter les noisettes, le perroquet croquer les graines de millet, le chien se réjouir pour un bel os, la souris ronger le morceau de fromage avec gourmandise, le lièvre se régaler avec les bonnes carottes et le singe faire une folie d'une grande banane.



But du jeu

Celui d'entre vous qui arrivera le premier au but avec sa figurine aura gagné la partie.
Afin d'avancer le plus vite, il faudra vous aider des cartes-friandise.

Préparation du jeu

Avant de commencer la première partie, il convient de bien détacher les cartes les unes des autres. Il s'agit des cartes-friandise et des jokers pour nos 6 petits gourmands.

Il faut bien mélanger les cartes avant chaque partie et en distribuer 4 à chaque joueur.

Chaque joueur pose ses 4 cartes devant lui, face visible de tous. Les autres cartes sont posées, face cachée, sur un des emplacements prévus à cet effet au milieu du plan de jeu. Elles servent de «pioche».

Chaque joueur se choisit une figurine et la place sur la case-départ (grande case avec une flèche).

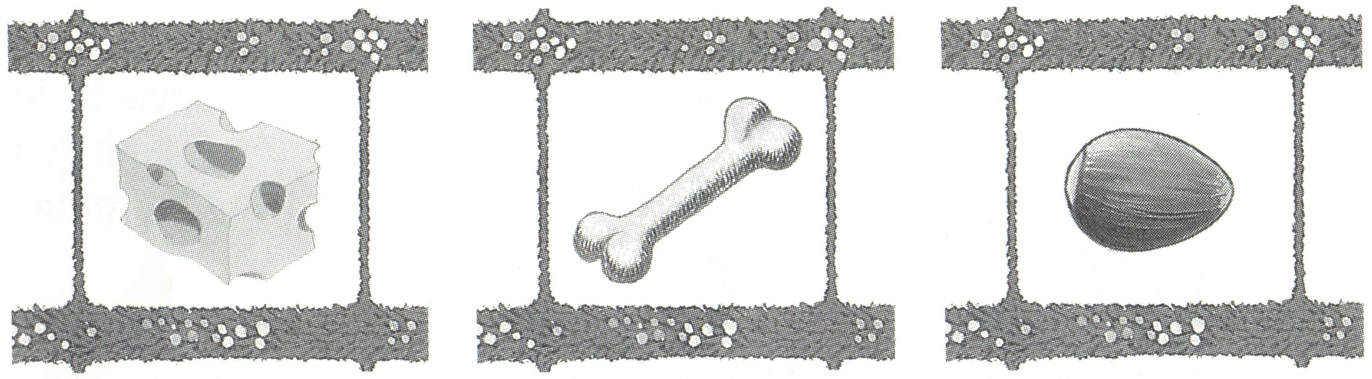
Règle du jeu

On avance grâce au dé dans le sens des aiguilles d'une montre.
Le joueur le plus jeune commence. Il jette le dé et avance d'autant de cases que de points indiqués sur le dé. Si on obtient un 6, on rejoue immédiatement.

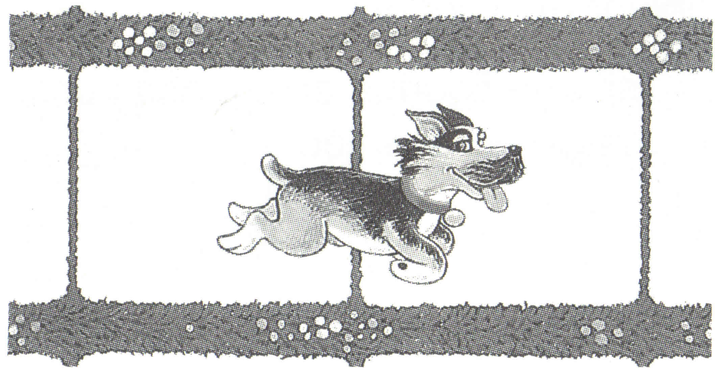
Mais que se passe-t-il donc sur les différentes cases du plan de jeu?

Les cases-friandise

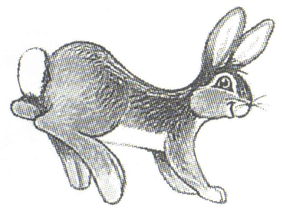
Si un joueur s'arrête sur une case-friandise, il ne se passe rien. C'est au tour du joueur suivant.



Les cases-petits gloutons

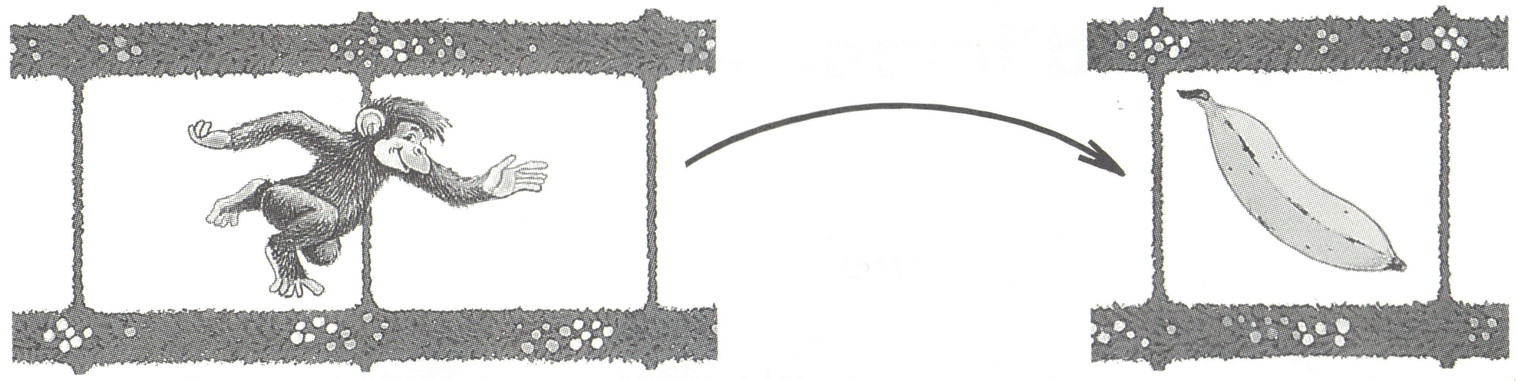


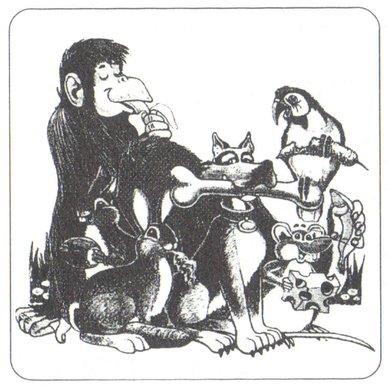
Les petits gloutons sont toujours représentés à cheval sur deux cases.
Si un joueur s'arrête sur une case-petit glouton, il doit regarder s'il possède dans son jeu, une carte représentant ce même petit glouton en train de déguster sa friandise préférée.
Si oui, il a le droit de déposer cette carte au milieu du plan de jeu et d'avancer jusqu'à la prochaine case où est représentée cette même friandise. Puis, c'est au tour du joueur suivant.
Si non, il reste sur place et il passe la main au joueur suivant.



Mais il est plus facile de l'expliquer avec un exemple

Si tu t'arrêtes sur une case où est représenté un singe, tu as besoin d'une carte où est illustré un singe en train de déguster une banane.
Si tu possèdes une telle carte, le singe te remerciera en te permettant de faire un grand bond en avant. En effet, tu as le droit de te rendre directement à la prochaine case où est dessinée une banane. La carte-friandise ainsi jouée est déposée, face visible, au milieu du plan de jeu avec les autres cartes-friandise.



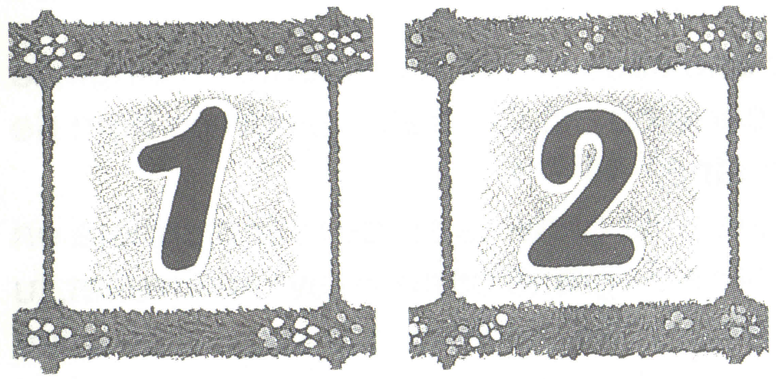


Puis c'est au tour du joueur suivant, car tu n'as le droit de déposer qu'une carte-friandise par tour.
En dehors des cartes-friandise, il existe également des cartes-joker. Sur ces cartes sont dessinés tous les petits gloutons avec leur friandise préférée. Elles permettent d'être déposées quelle que soit la case-petit glouton sur laquelle on se trouve. Puis elles sont déposées, face visible, au milieu du plan de jeu avec les autres cartes-friandise.

Important

On n'est pas obligé de déposer une carte-friandise, même si elle convient. On peut la conserver pour une occasion ultérieure.

Les cases-chiffre



Si un joueur s'arrête sur une case-chiffre, il doit reprendre une ou deux cartes-friandise de la pioche. Si la case indique le chiffre 1, il prend 1 carte; si elle indique 2, il en prend 2.

Qui y a-t-il d'important?

La pioche

Les cartes-friandise jouées sont réutilisées dès qu'il n'y a plus de cartes dans la pioche.

Les cases déjà occupées

Si un joueur s'arrête sur une case déjà occupée par un ou plusieurs autres joueurs, il a le droit de prendre une carte-friandise à chacun de ces joueurs. Si la case occupée est une case-chiffre, il doit d'abord prendre une ou deux cartes-friandise, (voir paragraphe cases-chiffre), de la pioche, puis une carte-friandise à chacun des autres joueurs qui sont sur la case.

Fin du jeu

Le premier qui atteint l'arrivée a gagné. Il se positionne sur la marche N° 1 du podium. On n'est pas obligé d'avoir un nombre de points exact pour gagner. Le 2ème se place sur la marche N° 2 et le 3ème sur la marche N° 3.

Le jeu est terminé dès que les trois premières places ont été attribuées.

Si vous estimez que les petits gloutons ont encore une grosse envie de friandise, démarrez un nouveau jeu.

© 1990 by Otto Maier Verlag Ravensburg