



• Soit il refuse le cadeau et dit **Non merci!**
 La carte est retournée : tant pis pour lui si c'est un bon cadeau, car le joueur qui a donné la carte la reprend dans son jeu.
 Mais si c'est un cadeau empoisonné, celui qui a donné la carte doit présenter son jeu, face cachée, et faire tirer une carte à celui qu'il voulait piéger!

La carte du cadeau empoisonné est ensuite remise sous la pioche.

Si un joueur doit donner une carte-cadeau alors qu'il n'en a plus dans son jeu, il recule d'autant de cases qu'il a de bougies sur son gâteau. Si en reculant, il repasse sur sa case d'anniversaire, il perd une bougie!

Le gagnant

Le premier joueur qui a gagné autant de bougies qu'il a d'années remporte la partie (il faut tomber pile sur la case de son anniversaire pour poser la dernière bougie ; tant que le joueur n'y arrive pas, il reste sur place, sans être obligé de faire un tour supplémentaire).



Variante de jeu

La partie se déroule comme précédemment indiqué, à la seule différence que les joueurs effectuent tous le même nombre de tours de plateau (sans tenir compte de l'âge de chacun), le nombre de bougies à gagner étant décidé par les joueurs avant le début de la partie.

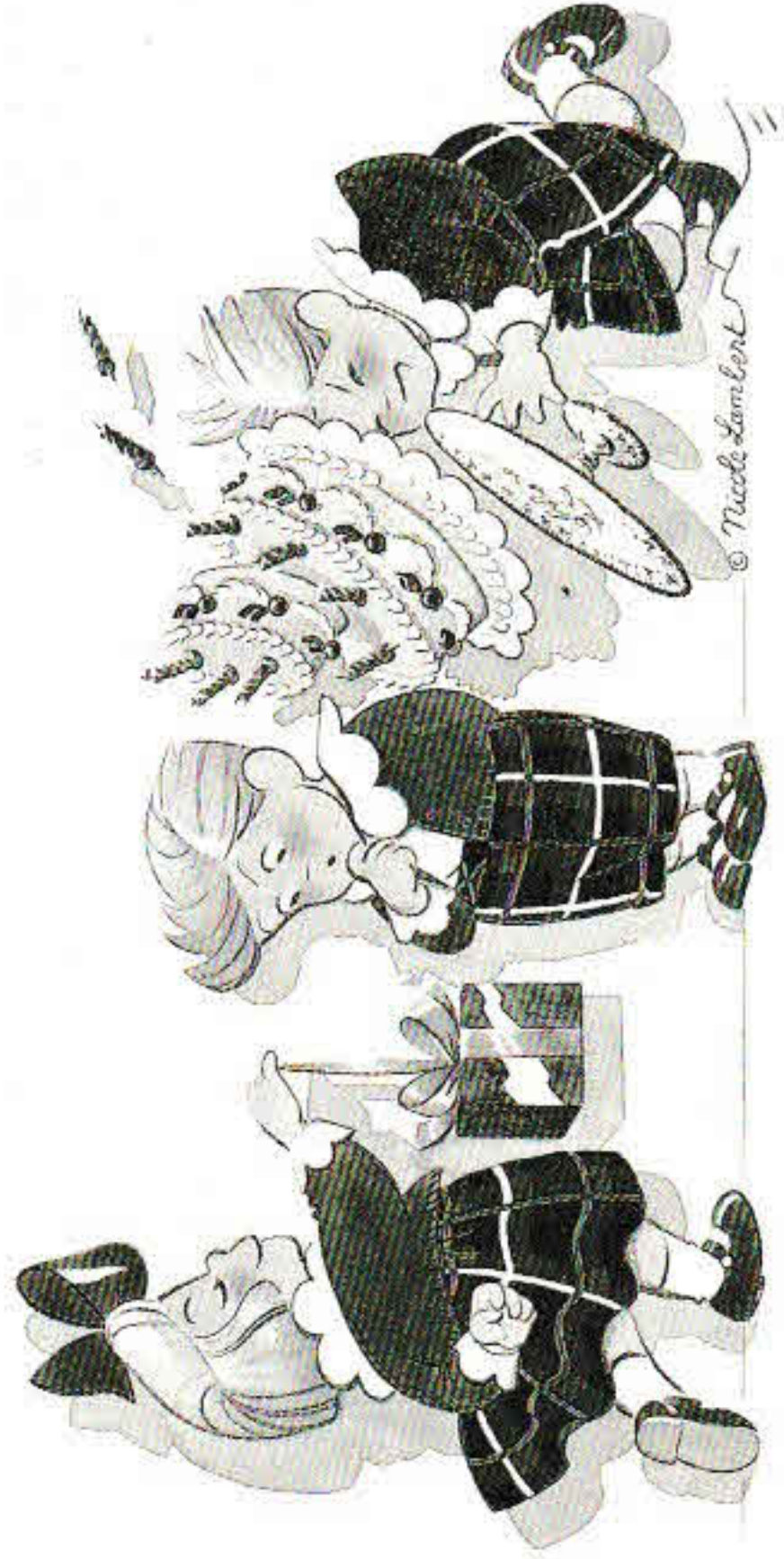


JEUX NATHAN

L'ANNIVERSAIRE

des triplés

Un jeu où les petits peuvent battre les grands!



2 à 6 joueurs
 dès 6 ans

Contenu de la boîte

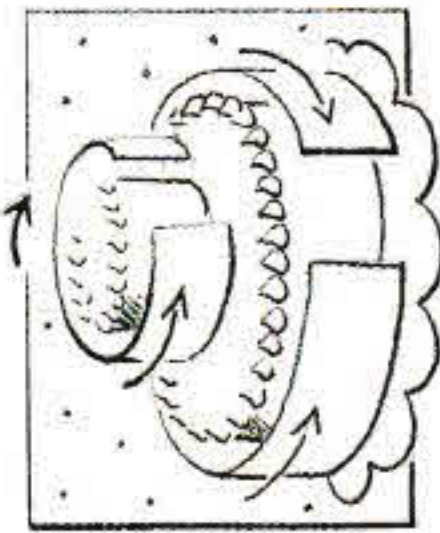
- un plateau de jeu illustrant les 12 mois de l'année
- 6 pions-gâteaux d'anniversaire
- 64 bougies d'anniversaire
- 3 dés "Triplés"
- 30 cartes-cadeaux
- la règle du jeu

But du jeu

Etre le premier à poser sur son gâteau autant de bougies qu'on a d'années, et pour cela, effectuer autant de tours complets sur le plateau de jeu.

Par exemple, un joueur qui a 7 ans doit effectuer 7 tours de jeu et poser 7 bougies sur son gâteau.

Les plus grands peuvent jouer aussi! Pour leur permettre de jouer avec les plus petits, les joueurs de 10 ans et plus ne devront réaliser que 10 tours de jeu.



Lors de la première utilisation du jeu, dégrapper les bougies et coller les décorations sur les gâteaux.

Préparation du jeu

- Chaque joueur choisit un pion (gâteau d'anniversaire) et le place sur la case de son mois de naissance.
- Battre les cartes-cadeaux. Chaque joueur reçoit 4 cartes. Les autres cartes constituent la pioche et sont mises, face cachée, au milieu du plateau de jeu.
- Le plus jeune joueur commence la partie, sauf si l'un d'entre eux fête son anniversaire le jour même et dans ce cas joue en premier.

Le déplacement des gâteaux

Il y a deux façons de déplacer son gâteau sur le plateau de jeu. A chaque tour de jeu, le joueur a le choix : soit il lance les dés "Triplés" soit il joue une carte-cadeau.



Les dés "Triplés"

Le joueur a droit à 3 lancers de dés consécutifs : il lance les 3 dés une première fois, puis, suivant la combinaison qu'il veut obtenir, il peut relancer (encore deux fois) un ou plusieurs dés.

Les combinaisons :

- 1 seul visage : le joueur avance son pion de 1 case.
- 2 visages : le joueur avance son pion de 2 cases.
- 3 visages : le joueur avance son pion de 3 cases.

Triplés (2 garçons, 1 fille) : le joueur crie **Triplés!**

Il avance de 6 cases et pioche une carte-cadeau qu'il ajoute à celles qu'il possède déjà.

Aucun visage : le joueur passe son tour.

Les cartes-cadeaux

Pour avancer plus vite, un joueur peut utiliser une de ses cartes-cadeaux. Il choisit dans son jeu une carte illustrant un mois de l'année, et, la montrant aux autres joueurs, il déplace son gâteau jusqu'à la case correspondant à ce mois. La carte jouée est ensuite remise sous la pioche.

Les bougies d'anniversaire!

- Quand un joueur passe, mais ne s'arrête pas, sur la case de son mois de naissance, c'est son anniversaire : il gagne une bougie qu'il plante sur son gâteau, en annonçant

J'ai 1 an! ou **J'ai 3 ans!**



- Quand un joueur s'arrête pile sur la case de son anniversaire, il gagne une bougie et, en plus, les autres joueurs lui offrent immédiatement son cadeau d'anniversaire, en lui souhaitant

Joyeux anniversaire!

Les cadeaux d'anniversaire!



A tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit dans son jeu une carte-cadeau et la pose, face cachée, devant le joueur dont c'est l'anniversaire ; celui-ci a le choix d'accepter ou de refuser ce cadeau.



- Soit il dit **Oui merci!** et retourne la carte : si c'est un cadeau représentant un mois de l'année, il le garde. Si c'est un cadeau empoisonné, tant pis pour lui, il le garde aussi!