

# Dames chinoises magnétiques



Un jeu de course classique pour 2 à 3 joueurs à partir de 5 ans.

**Illustration :** Sandra Kretzmann  
**Rédaction :** Annemarie Wolke & Robin Eckert

## Contenu du jeu

2 plateaux de jeu aimantés, 18 pions animaux aimantés, 3 champions aimantés de 3 couleurs différentes, 1 flèche de départ, 1 règle du jeu

## Objectif du jeu

Le premier qui franchit la ligne d'arrivée du parcours avec son champion remporte la partie et peut participer à la fête de la piscine.

*Avant de jouer pour la première fois  
Retirez délicatement les pièces aimantées (pions animaux, flèche de départ et champions) du cadre et jetez les restes.*

## Préparation du jeu

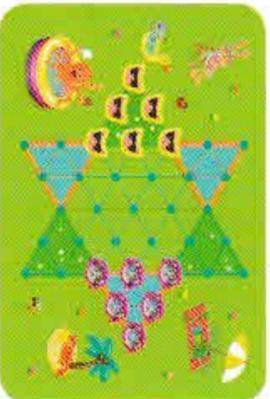
Commencez par placer un des plateaux de jeu dans le fond de la boîte et un dans le couvercle. Un plateau de jeu présente l'espace piscine des animaux; le second le parcours menant à la fête de la piscine. Chaque joueur choisit un animal et prend les 6 pions animaux et le champion correspondants. Posez les pions animaux et le champion qui ne servent pas autour du parcours de la fête de la piscine. Ils vous encouragent tout au long du parcours.

Placez un pion animal sur chacune des 6 cases de votre triangle de départ.

- Si vous jouez à deux, choisissez deux triangles voisins (une piscine et une pelouse) comme zone de départ.

- Si vous jouez à trois, chacun d'entre vous choisit un des triangles à pelouse comme point de départ.

Ensuite, posez votre champion sur la case de départ du parcours qui mène à la fête de la piscine.



FRANÇAIS

## Déroulement du jeu

Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier à avoir paressé au soleil commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est l'enfant le plus jeune qui commence. Durant votre tour, vous pouvez :

avancer :  
Déplacez un de vos pions animal au choix le long d'un trait jusqu'à rejoindre une case voisine vide.

ou sauter :  
Sautez par-dessus un pion animal voisin (quelle que soit sa couleur) avec un de vos pions animal au choix, à condition qu'il y ait une case vide juste après.

S'il y a encore un pion animal, avec une case vide derrière, juste à côté de la case sur laquelle votre pion vient d'atterrir, vous pouvez encore sauter par-dessus. L'opération se répète jusqu'à ce que vous finissiez votre course sur une case à partir de laquelle vous ne pouvez plus ou ne voulez plus sauter.

## FRANÇAIS



Si vous avez avancé ou sauté, votre tour est terminé et c'est au tour du joueur suivant.

## Fin de la manche



La manche s'achève dès qu'un joueur a déplacé tous ses pions animaux dans le triangle opposé à son triangle de départ.  
Le gagnant de la manche avance son champion d'une case sur le parcours menant à la fête dans la piscine.

## Prêts pour la manche suivante ?

Préparez de nouveau l'espace piscine comme décrit ci-dessus et continuez à jouer jusqu'à ce qu'un champion dépasse la ligne d'arrivée du parcours menant à la fête de la piscine et remporte ainsi la partie. Lancez les confettis !

## Vous voulez jouer une partie plus courte ?

Placez simplement la flèche de départ à l'emplacement de votre choix le long du parcours. Les champions partiront alors de ce point-là, ce qui raccourcit le parcours.