

JUNIOR
GAME

HAPPY TAILS

BOARD GAME



3+

Trefl

Les jeux de notre gamme « Junior Game » sont évolutifs et pensés pour les enfants de 3 à 4 ans. Ils les accompagnent plus longtemps grâce à deux variantes qui divertiront les plus jeunes comme les plus grands. Leurs jolies figurines d'animaux en caoutchouc, leurs sujets passionnants et adaptés à leur âge, mais aussi leurs magnifiques illustrations séduiront à coup sûr vos enfants !



HAPPY TAILS

Rex, Felix et Bunia sont des animaux enthousiastes qui adorent s'amuser. Aujourd'hui, ils vont faire un tour au parc. De nombreuses aventures les attendent en chemin. Parmi ces joyeux compagnons, lequel arrivera en premier ? Les adorables figurines et les deux variantes de jeu garantissent que les enfants ne s'ennuieront jamais.



CONTENU DE LA BOÎTE :

1
plateau de jeu



Règles du jeu



9
jetons en carton



3
figurines d'animaux
en caoutchouc (chat,
chien, lapin)



3
planches d'animaux



1
flèche



Ce jeu est évolutif et propose deux variantes. La plus simple est destinée aux enfants dès 3 ans ou qui jouent au jeu pour la première fois. La deuxième est plus complexe et vise les enfants de 4 ans et plus, ainsi que ceux qui maîtrisent sur le bout des doigts la première variante et ont besoin de relever de nouveaux défis.

C'est parti !

PRÉPARATION DU PLATEAU

Installez le plateau de jeu. Placez la flèche sur l'endroit prévu à cet effet sur le plateau.



VARIANTE 1 (DÈS 3 ANS)

ÉLÉMENTS NÉCESSAIRES :

- 1 plateau de jeu
- 3 planches d'animaux
- 9 jetons en carton
- 3 figurines d'animaux en caoutchouc (chat, chien, lapin)

PRÉPARATION DU JEU



Installez le plateau de jeu. Chaque joueur choisit sa figurine et la place sur la case départ.

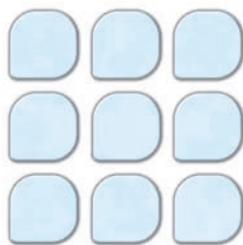


Ensuite, chaque joueur prend la planche qui correspond à son animal.

Chaque planche contient 3 jetons qui correspondent à l'animal : un jeton de nourriture, un jeton de jouet et un jeton de lit.

Les joueurs prennent les jetons situés sur leur planche et les placent face cachée au milieu de la table. Les jetons doivent être mélangés et placés en colonnes, comme indiqué ci-contre :

S'il n'y a que deux joueurs, utilisez uniquement les jetons des animaux de ces joueurs.



Exemple de placement de jetons pour 3 joueurs.

BUT DU JEU

L'objectif des joueurs est de récupérer les 3 jetons correspondant à leur animal (jeton de nourriture, jeton de jouet et jeton de lit) et de les placer sur leur planche, puis de se rendre au parc, qui correspond à la ligne d'arrivée.

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur le plus jeune commence. Il fait tourner la flèche et déplace sa figurine du nombre de cases indiqué par la flèche.

Le joueur peut atterrir sur les cases suivantes :



– Rien ne se produit sur cette case. C'est au tour du joueur suivant.



– Il est l'heure de jouer ! Si le joueur atterrit sur cette case, il retourne l'un des jetons et le montre aux autres joueurs. Si le jeton possède une illustration qui correspond à l'animal du joueur (nourriture, jouet ou lit), il la place sur sa planche.

Sinon, le joueur replace le jeton au même endroit, face cachée.

Les autres joueurs doivent mémoriser le jeton qui a été découvert.



– Votre animal a encore besoin de se dégourdir les pattes. Si un joueur tombe sur cette case, il peut rejouer. Il tourne à nouveau la flèche et déplace sa figurine.



– Pas bien ! Votre animal a fait ses besoins, et vous devez nettoyer. Si un joueur tombe sur cette case, il perd un tour. Au prochain tour, il ne peut pas faire tourner la flèche ni déplacer son pion.



– Il y a un problème. Votre animal ne se sent pas bien et vous devez aller chez le vétérinaire ! Si le joueur tombe sur cette case, il déplace sa figurine sur

la case « vétérinaire » .



– La fourrure de votre animal est trop longue, il est l'heure de la couper ! Si le joueur tombe sur cette case, il déplace sa figurine sur la case

« toilettage » .

FIN DU JEU



Le premier joueur qui atteint la ligne d'arrivée avec l'ensemble des jetons de son animal remporte la partie. Il n'est pas nécessaire d'obtenir le nombre exact de cases situées avant la ligne d'arrivée pour l'atteindre.

Si un joueur parvient à la ligne d'arrivée, mais n'a pas tous ses jetons, il se rend sur une case spéciale, la case de marché . Il peut retourner un jeton dès qu'il arrive sur cette

case. S'il retourne un jeton qui correspond à son animal, il peut le placer sur son plateau. Le joueur devra ensuite repasser la ligne d'arrivée.



VARIANTE 2 (DÈS 4 ANS)

ÉLÉMENTS NÉCESSAIRES :

- 1 plateau de jeu
- 5 jetons des planches d'animaux
- 3 figurines d'animaux en caoutchouc (chat, chien, lapin)

PRÉPARATION DU JEU

La préparation du jeu est la même que pour la variante 1.

Placez 4 jetons* face cachée à côté de la planche.

Vous n'aurez pas besoin des planches d'animaux pour jouer.

* Si vous jouez à cette variante pour la première fois, utilisez 5 jetons.



BUT DU JEU



Il s'agit d'un jeu coopératif. Tous les joueurs collaborent pour aider les animaux à passer la ligne d'arrivée. Il faut le faire avant que tous les jetons ne soient retournés.

DÉROULEMENT DU JEU

Le premier joueur fait tourner la flèche. Avec cette variante, les couleurs du disque sont aussi importantes. Elles déterminent l'animal que vous devez déplacer.



Si la flèche pointe vers la couleur violette : déplacez le chien.



Si la flèche pointe vers la couleur verte : déplacez le chat.



Si la flèche pointe vers la couleur jaune : déplacez le lapin.



Si la flèche pointe vers deux couleurs, vous pouvez choisir l'animal que vous souhaitez déplacer. Par exemple, si la flèche pointe vers la case contenant du violet et du vert, le joueur peut choisir s'il veut déplacer le chat ou le chien.

Le joueur peut atterrir sur les cases suivantes :



– Rien ne se produit.



– Le joueur retourne un jeton.

Heureusement, vous allez avoir de l'aide !

Si le joueur finit son tour sur l'une des cases suivantes, il peut retourner l'un des jetons dont la face est visible.



FIN DU JEU

Si les joueurs atteignent la ligne d'arrivée avant que tous les jetons ne soient révélés, vous remportez la partie ! Toutefois, si tous les jetons sont révélés avant que les animaux ne dépassent la ligne d'arrivée, vous avez perdu. Réessayez !



TREFL SA, Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com
Made in Poland

Illustrations: Agnieszka Matz

The Team: Monika Rutowska-Leśniewska, Justyna Kieczmer-Kalisz,
Agnieszka Walczak, Paulina Kortas, Adam Strzelecki

Graphic design: Monika Duc, Iwona Murawska, Przemysław Walczak

Technical design: Grzegorz Traczykowski



WIDEOINSTRUKCJA