



# RUN AND FUN

## BOARD GAME



3+



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 pièces en bois, leurs sujets passionnants et adaptés à leur âge, mais aussi leurs magnifiques illustrations séduiront à coup sûr vos enfants !



## RUN AND FUN

Les petits hérissons adorent faire la course et encore plus jouer avec leur maman. Réussiront-ils à se cacher dans leur fort en feuilles avant qu'elle ne les retrouve ? Parviendront-ils à la distraire assez longtemps ? Après avoir joué avec leur maman, les petits hérissons feront la course. Lequel sera le plus rapide ?

Venez vous amuser avec eux !

**Run and Fun** est un jeu évolutif proposant deux variantes.



## CONTENU DE LA BOÎTE :

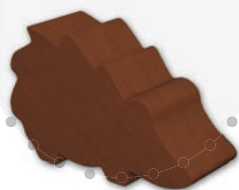
Plateau de jeu  
recto verso



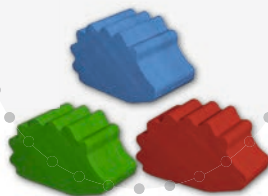
Fort en feuilles



Gros  
hérisson  
en bois (maman)



3  
petits hérissons  
en bois



3  
supports de cartes



3  
pommes  
en bois



1  
dé en bois



Règles du jeu



Cartes



3  
boutons  
pression



Ce jeu est évolutif et propose 2 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 !*



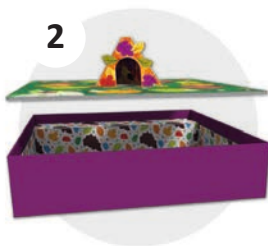
## VARIANTE 1 (DÈS 3 ANS)

### ÉLÉMENTS NÉCESSAIRES :

- Plateau « A » avec fort en feuilles monté
- Gros hérisson en bois (maman)
- 3 petits hérissons en bois
- 1 dé en bois
- 3 pommes en bois

### PRÉPARATION DU JEU

Montez le fort en feuilles sur la face « A » du plateau, puis placez celui-ci dans la boîte.



Placez le pion du gros hérisson sur la case départ et les pions des petits hérissons sur la feuille de départ



Placez ensuite 3 pommes à côté du plateau.



### BUT DU JEU

Vous jouez un petit hérisson dont le but est d'arriver au fort en feuilles avant sa maman.

### DÉROULEMENT DU JEU

Ce jeu est coopératif : tous les joueurs œuvrent ensemble dans le même but. C'est le joueur le plus jeune qui commence. Il lance le dé et effectue l'action correspondant au résultat obtenu :



**GROS HÉRISSON** – La maman hérisson avance d'une case.



**PETIT HÉRISSON** – Le petit hérisson de la couleur représentée sur le dé\* avance d'une case.



**POMME** – Placez une pomme sur la maman hérisson ou à côté. Elle l'empêche de bouger. La prochaine fois que le dé tombera sur la maman hérisson, elle devra ramasser la pomme et la placer à côté du plateau, sans avancer (et donc sans se rapprocher des petits hérissons). La pomme peut être utilisée plusieurs fois. La maman hérisson doit attendre autant de tours qu'il y a de pommes à côté d'elle.



**PETIT HÉRISSON/POMME** – Le joueur peut **décider** de faire avancer l'un ou l'autre des petits hérissons ou de choisir la pomme pour bloquer la maman hérisson.

\* Si le dé tombe sur la couleur d'un petit hérisson déjà arrivé au fort, vous pouvez faire avancer n'importe quel autre petit hérisson.

Plusieurs hérissons peuvent partager une même case.

Si la maman hérisson rattrape un des petits hérissons, tout n'est pas perdu pour autant ! Le jeu se poursuit jusqu'à ce que la maman hérisson ou les trois petits hérissons arrivent au fort.

## FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsque les trois petits hérissons arrivent dans le fort. Vous avez gagné, bravo ! Le jeu se termine également si la maman hérisson découvre votre cachette et l'atteint avant vous. Dans ce cas, les petits hérissons ont perdu.



## VARIANTE 2 (DÈS 4 ANS)

### ÉLÉMENTS NÉCESSAIRES :

- Plateau « B » avec fort en feuilles monté
- 3 petits hérissons en bois
- Cartes
- 3 supports de cartes
- 3 boutons pression

### PRÉPARATION DU JEU

Montez le fort en feuilles sur la face « B » du plateau, puis placez celui-ci dans la boîte. Positionnez ensuite les petits hérissons sur la case départ.

Chaque joueur choisit un hérisson.  
S'il n'y a que deux joueurs, remettez un des petits hérissons dans la boîte. Mélangez les cartes et distribuez-en 3 à chaque joueur. Placez les cartes restantes à portée de tous les joueurs, face cachée.



Chaque joueur prend également un support de cartes.



## BUT DU JEU

L'objectif est d'atteindre le fort en feuilles. Le premier joueur arrivé a gagné.

## DÉROULEMENT DU JEU

C'est le joueur le plus jeune qui commence. Les petits hérissons se déplacent à l'aide des cartes. Chacun son tour, les joueurs jouent une des cartes qu'ils ont en main et effectuent l'action correspondante.

### Actions des cartes :



Le joueur fait avancer son hérisson de 1 ou 2 cases.



Le joueur fait reculer le hérisson de son choix de 1 ou 2 cases.

# +3

Le joueur fait avancer son hérisson de 3 cases.



Le joueur fait avancer les deux hérissons indiqués sur la carte d'une case chacun.



Le joueur fait avancer un hérisson d'une case et fait reculer un autre hérisson d'une case en fonction de ce qui est indiqué sur la carte.



Le joueur fait avancer un hérisson de deux cases et un autre hérisson d'une case, et fait reculer un troisième hérisson d'une case en fonction de ce qui est indiqué sur la carte.

Après avoir effectué l'action de la carte, le joueur s'en défait et pioche une nouvelle carte de sorte à toujours avoir trois cartes en main. Ensuite, le joueur suivant entame son tour.

Il peut décider de ne pas faire d'action et d'échanger 1 à 3 cartes. Il se défait des cartes dont il ne veut plus et en pioche le nombre approprié.

**Attention !** Si la partie ne compte que deux joueurs, les actions concernant le troisième petit hérisson doivent être ignorées.

Si la pioche est vide, mélangez la pile de défausse pour créer une nouvelle pioche.

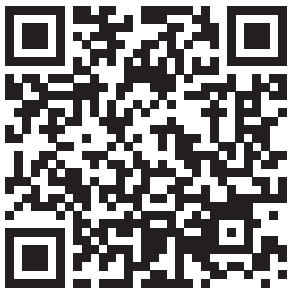
## FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsque le petit hérisson de l'un des joueurs arrive au fort en feuilles. Les joueurs restants peuvent poursuivre le jeu pour déterminer qui est deuxième.



TREFL SA, Kontenerowa 25  
81-155 Gdynia, Poland  
[www.trefl.com](http://www.trefl.com)  
Made in Poland

**Illustrations:** Małgorzata Detner, Michał Ambrzykowski  
**The Team:** Monika Rutowska-Leśniewska, Justyna Kieczmer-Kalisz,  
Agnieszka Walczak, Paulina Kortas, Adam Strzelecki  
**Graphic design:** Monika Duc, Adam Strzelecki,  
Przemysław Walczak, Iwona Murawska  
**Technical design:** Grzegorz Traczykowski



WIDEOINSTRUKCJA

02479