

Les voleurs de fleurs

Passionnante poursuite pour 2 à 4 joueurs âgés de 4 à 8 ans

Contenu:

4 voleurs de fleurs

1 Gogol

1 dé

1 plan de jeu

1 règle

Lourdement chargés des plus belles fleurs du jardin de Gogol, 4 voleurs de fleurs se glissent furtivement dans l'univers. Le chemin qui mène à l'usine où ils transforment ces fleurs en précieux parfums n'est pas facile car ils sont poursuivis par Gogol. Arriveront-ils à mettre leur butin à l'abri avant que Gogol ne les rattrape?

But du jeu

Chacun des joueurs essaie de mettre son voleur de fleurs et le butin de celui-ci à l'abri le plus vite possible.

Préparation

Chaque joueur choisit un voleur de fleurs et le place dans le grand jardin de Gogol qui constitue la case de départ. On place ensuite Gogol sur une case du plan de jeu choisie au hasard.

Règle du jeu

C'est le plus courageux qui commence. Il lance le dé et fait avancer son voleur en direction de l'usine. Chaque case correspond à un point du dé. Chaque coup est composé de deux parties, le joueur jette le dé et déplace son voleur puis place Gogol sur une case de son choix.

Pourquoi déplacer Gogol?

Si Gogol est placé sur une case où se trouvent déjà un ou plusieurs voleurs de fleurs, ces derniers sont en danger car Gogol les traque de près.

Si un des joueurs suivants tire l'OVNI, tous les voleurs qui se trouvent sur la même case que Gogol risquent de se faire attraper. La seule issue consiste à retourner à la dernière case verte précédente. Si un joueur est surpris par Gogol alors qu'il n'a pas encore dépassé la première case verte, il est immédiatement renvoyé dans le jardin où il se retrouve à la case de départ. Le joueur dont le pion a été reculé peut rejouer et faire avancer son pion dès que c'est son tour de jouer.

Le joueur qui tire l'OVNI ne peut pas faire avancer son pion sur ce coup.

A quoi correspondent les cases vertes?

Les deux cases vertes sont des refuges où les voleurs de fleurs sont en sécurité. Gogol ne peut pas être placé sur ces cases. Le joueur qui arrive sur une des cases précédant l'échelle peut au prochain coup utiliser un raccourci en empruntant l'échelle et ainsi se mettre rapidement à l'abri. Ce coup remplace cependant un jet de dé.

Alors à vous de jouer! La chasse est ouverte! Attention à ne pas vous laisser attraper!

Fin du jeu

Le jeu se termine aussitôt que le premier voleur de fleurs arrive à l'usine. Le joueur dont c'est le pion, peut respirer plus à l'aise, il a gagné!