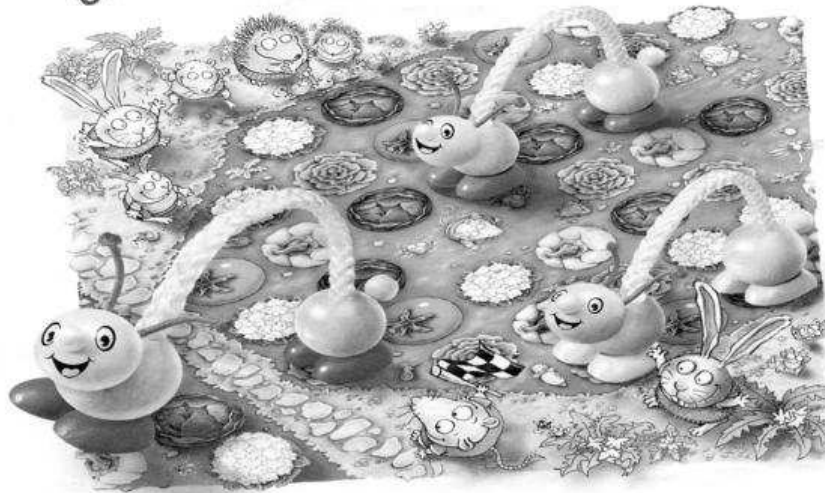


belsduc

CROC'CHENILLE

Une folle course au milieu du potager



Auteurs :
Massholder
und Gutmayer

Illustrations :
Gabriela Silveira,
Wolfgang Scheit

N° 22 631 3

Ravensburger

Croc'chenille

Une course amusante à travers le potager. Pour **2 à 4** joueurs de **3 à 7** ans

Contenu :

- 4 grandes chenilles en bois de différentes couleurs
- 1 plateau de jeu
- 1 dé Couleurs

A vos marques... prêts? Partez!
Quatre bébés chenilles organisent une folle course à travers le potager. Mais quel désastre! Ils escaladent les pauvres légumes et grimpent même parfois sur la salade. Qui aidera d'un coup de dé chanceux les petits insolents à trouver le chemin le plus rapide pour arriver à destination?

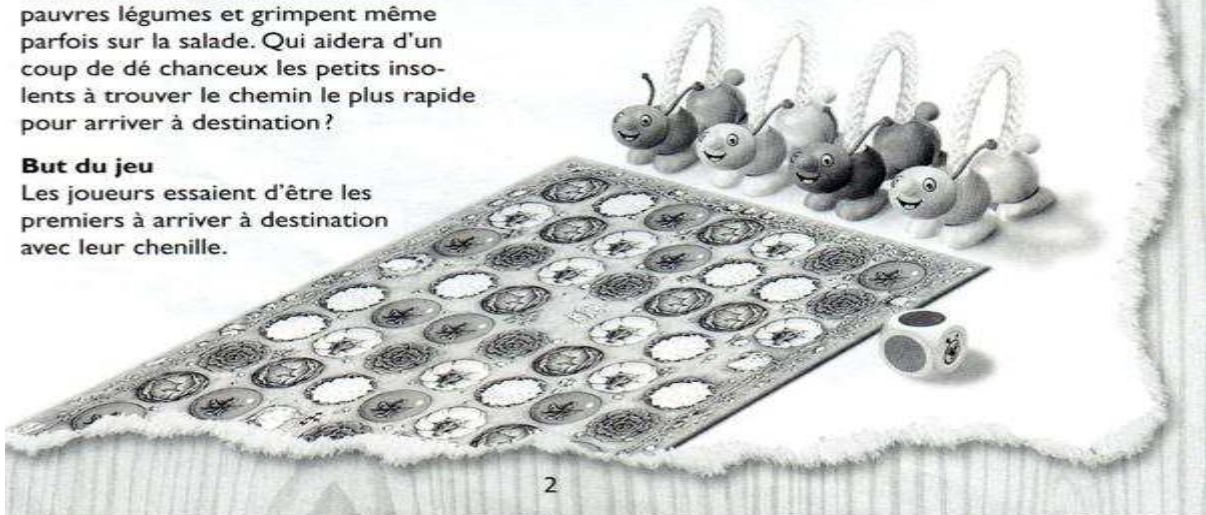
But du jeu

Les joueurs essaient d'être les premiers à arriver à destination avec leur chenille.

Avant la partie

Avant de commencer à jouer, placez le plateau au milieu de la table et donnez une chenille à chaque joueur. Les parties avant et arrière du corps de l'animal sont unies par un cordon pour que les joueurs puissent déplacer les deux parties séparément. Posez les chenilles sur la table **devant le plateau** et veillez à ce que l'avant et l'arrière du corps de l'animal se touchent.

Le joueur le plus jeune commence la partie.



La folle course des chenilles commence

Premièrement, lance le dé Couleurs.

Ensuite, regarde bien le plateau pour repérer les légumes qui correspondent à la couleur indiquée par le dé. Est-ce que c'est rouge comme une tomate, jaune comme un poivron, blanc comme un chou-fleur, bleu comme un chou rouge ou vert comme une laitue ? Déplace alors ta chenille sur une case de cette couleur.

Les règles pour le déplacement :

Bloque la partie arrière du corps de ta chenille et déplace la partie avant de son corps sur une case accessible de la couleur indiquée par le dé. Essaie d'aller le plus possible vers l'arrivée. Sache que tu peux déplacer ta chenille en ligne droite ou en diagonale sur la case de ton choix, située

sur la rangée qui présente la bonne couleur. Attention, il faut que la partie avant de la chenille atteigne cette case sans que la partie arrière ne bouge !

Lorsque l'avant de la chenille se trouve sur la nouvelle case, pose la partie arrière sur la case située juste derrière. S'il n'y a pas de case derrière la nouvelle case ou si elle est occupée par un autre joueur, tu peux placer la partie arrière de ta chenille sur la case qui se trouve à côté de sa partie avant. Mais tu ne dois pas passer devant la tête.

Si tu rencontres la chenille d'un autre joueur sur ton chemin, tu peux lui grimper dessus, mais tu ne dois pas t'arrêter sur la même case que lui.



En jetant le dé tu es tombé sur le symbole de la chenille ? Tu peux donc déplacer l'avant de ta chenille



3

sur la case accessible de ton choix et poser sa partie arrière sur la case qui se trouve juste derrière.

C'est maintenant au joueur suivant de lancer le dé.

La partie prend fin lorsqu'une chenille réussit à passer la ligne d'arrivée avec la partie avant de son corps.

L'heureux propriétaire de la chenille qui réussit la première à atteindre l'arrivée **gagne la partie**.

Variante pour les joueurs avancés

Les règles de cette variante sont les mêmes que celles de la partie normale, à quelques exceptions près :

Bloque la partie arrière de ta chenille, choisis une case, correspondant à la couleur indiquée par le dé, que la chenille peut atteindre avec l'avant de son corps et pose-le sur cette case. Attention, tu ne dois pas faire bouger la partie arrière de son corps ! Contrairement aux règles du jeu normal, ici l'arrière de la chenille reste à sa place.

Lorsque ta chenille est étendue et que les deux parties de son corps sont éloignées l'une de l'autre, déplace, après avoir lancé le dé, la partie arrière de son corps sur une case de la bonne couleur située près de la tête de la chenille. Tu peux aussi choisir d'utiliser une case qui se trouve à côté de la tête, mais tu ne dois pas passer devant l'avant du corps. A chaque fois que tu joues, à toi de décider si tu veux déplacer l'avant ou l'arrière de ta chenille.

Le joueur dont la chenille est la première à atteindre l'arrivée **gagne la partie**.

belsduc

© 2004 beleduc
beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau
www.beleduc.de

Distr. CH:
Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

© 2004 Ravensburger Spieleverlag
Jeux Ravensburger S.A.
Service Consommateurs
B.P. 60159
F-60111 Méru Cedex
www.ravensburger.com

22861

Ravensburger