

De 2 à 6 joueurs

RÈGLEMENT DU DU JEU SANS JETONS

Préparation : insérer la flèche dans le plateau, chaque joueur choisit une carte-personnage et l'insère dans le porte-cartes avant de positionner ce dernier sur la case « GO! ».

Objectif du jeu : celui arrive le premier à la maison de Mickey remporte la partie.

Règles du jeu : le joueur le plus jeune commence la partie en faisant tourner la roulette et avance son personnage du nombre de cases indiqué par la flèche. Si la flèche termine sur « STOP ! », le joueur reste immobile et passe son tour, c'est alors au joueur suivant. Le jeu avance dans le sens des aiguilles d'une montre. Tout au long du parcours, il est possible de passer par des cases spéciales ; si un joueur termine son tour sur une de celles-ci, il doit respecter les règles suivantes :

- ❶ **Utilise le skateboard :** avance à nouveau du même nombre de cases.
- ❷ **Quelle chance ! Tu peux faire tourner la roulette à nouveau et avancer directement.**
- ❸ **Le petit agneau a besoin d'aide :** recule de deux cases et saute un tour.
- ❹ **Prends l'avion et avance immédiatement de trois cases.**
- ❺ **Tu as un imprévu :** reste immobile jusqu'à ce que la flèche t'indique un 5 ou un 6.
- ❻ **Attention :** la maison de Mickey doit être atteinte avec un nombre de cases exact, autrement, tu devras reculer d'autant de cases que les points en trop.

RÈGLEMENT DU JEU AVEC JETONS

Préparation : suivre la procédure de la version « sans jetons » puis positionner les jetons à votre loisir sur les cases du parcours, excepté sur les cases spéciales signalées par des numéros.

Objectif du jeu : celui qui arrive en premier à la maison de Mickey avec deux jetons divers (un « canard » et une « fusée » ; un « canard » et un « Ok » ; une fusée et un « Ok »).

Règles du jeu : il faut procéder comme dans la version du jeu « sans jetons » en appliquant tous les effets des cases spéciales, de plus, les joueurs devront recueillir les jetons tout au long du parcours. Lorsqu'un joueur finit son tour sur une case avec un jeton, il gagne celui-ci. Les joueurs peuvent recueillir un seul jeton par type et peuvent en garder au maximum deux. Si un joueur finit sur une case avec un jeton du type qu'il possède déjà ou dont il a déjà deux exemplaires, il ne peut prendre ce jeton. La maison de Mickey doit être atteinte avec un nombre de cases exact indiqué par la flèche.

Contenu

Une table de jeu
6 personnages indiqués
12 jetons
6 porte-cartes
Une roulette
Une fléchette pour la roulette
Instructions

