

Les trèfles magiques

Jeu dès 5 ans - De 2 à 5 joueurs
Durée d'une partie environ 20 minutes

Les personnages de ce jeu sont :



une coccinelle



un castor



un serpent



une abeille



un escargot



Un jour le castor trouve une carte au trésor. Tous décident de partir à la recherche du trésor composé de 5 trèfles magiques de couleurs différentes (Trèfle de l'Amazonie, Trèfle des lacs, Trèfle de la Savane, Trèfle des Montagnes, Trèfle des Prairies).

Contenu :

1 plateau de jeu, 5 pions personnages, 20 cartes personnages, 21 cartes magiques, 30 cartes trèfles magiques, 6 blocs de trèfles magiques vides. Se munir d'un dé.

But du jeu :

Etre le premier à récupérer les 5 cartes trèfles magiques (de couleurs différentes), qui constituent le trésor.

Règle du jeu :

Les cartes trèfles magiques sont empilées par couleur à côté du plateau de jeu. Chaque joueur choisit son pion personnage et se munit de son bloc de trèfles magiques vide. Il place son pion sur la case **DÉPART** du plateau de jeu.

Les joueurs lancent le dé chacun leur tour et celui qui a le nombre le plus élevé commence la partie. Si deux joueurs ou plus sont à égalité, ils recommencent. Chaque joueur part de la case **DÉPART** et avance son pion horizontalement ou verticalement d'autant de cases que l'indique le dé.



CASES OBSTACLES (rivière, pluie, arbre, soleil, colline, champs et croisé des chemins) : Cases à franchir pour pouvoir avancer son pion.

Pour pouvoir avancer son pion et franchir l'obstacle, le joueur pioche une carte personnage (la Coccinelle, le Castor, le serpent, l'abeille, l'escargot).



Si le personnage permet de franchir l'obstacle (dessiné dessus), le joueur avance son pion d'autant de cases que l'aura indiqué le dé après l'obstacle puis c'est au joueur suivant de jouer. Si le personnage ne permet pas de franchir l'obstacle, le



joueur pioche une carte magique (le radeau, l'échelle, les bottes, la boussole, l'ombrelle, la montgolfière, le chapeau). Si la carte magique permet de franchir l'obstacle (dessiné dessus), il avance son pion d'autant de cases que l'aura indiqué le dé après l'obstacle puis c'est au joueur suivant de jouer. Si ce n'est pas le cas, le joueur ne bouge pas son pion. C'est au joueur suivant de lancer le dé.

CASES GROTTES : Passages secrets permettant de passer d'une case grotte à une autre grotte. Si le joueur tombe sur une case grotte, il déplace son pion sur une autre case grotte de son choix du plateau de jeu puis c'est au joueur suivant de jouer.



CASES TRÈFLES MAGIQUES : Cases qui permettent de gagner la carte trèfle magique correspondante.

Si le joueur tombe sur une des cases trèfles magiques, il gagne la carte trèfle correspondante et la place sur son bloc trèfle magique puis c'est au joueur suivant de jouer.