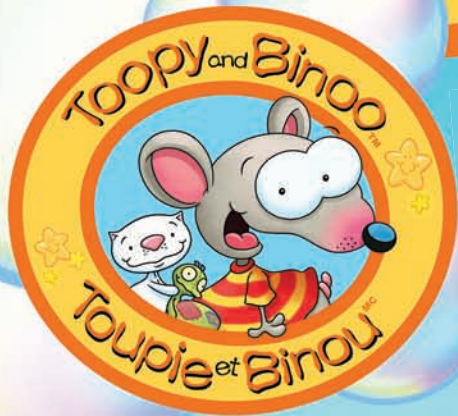


2+ joueurs

3+ ans



Serpents et échelles

But du jeu

Il s'agit d'arriver le plus rapidement à la fête, pour devenir « le roi ou la reine de l'aventure de Toupie et Binou^{MC} » et ainsi avoir le privilège de porter la couronne!



Avant de jouer

Après avoir placé le plateau de jeu sur la table, les joueurs choisissent leur pion, puis lancent le dé à tour de rôle afin de déterminer qui sera le premier à jouer. Celui qui obtient le chiffre le plus haut commence. Chacun jouera à son tour en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement de la partie

Les joueurs placent leurs pions sur la case départ. Le premier joueur lance le dé, puis avance son pion du nombre de cases indiqué sur celui-ci.

Si son pion arrive sur une case où se trouve le personnage de Toupie (3, 15, 25, 31 et 45), il peut alors accéder immédiatement à une case supérieure. Pour ce faire, il suit l'élément lui permettant de rejoindre son ami Binou.

Méfiez-vous des serpents! Le joueur dont le pion termine son déplacement sur une case où se trouve la queue d'un serpent (11, 20, 37, 40 et 48) « glisse » pour se retrouver quelques cases plus bas.

Le premier joueur qui atteint la case d'arrivée, avec le chiffre exact, gagne la partie. Le joueur qui n'obtient pas le chiffre correspondant au nombre de cases restantes passe son tour.

Le défi de Toupie

Lorsqu'un joueur obtient un 6 au lancer du dé, il doit dire « C'est génial », puis avancer son pion de six cases. S'il oublie de dire l'expression féérique de Toupie, il doit remettre son pion sur la case où il était. Il passe alors son tour.

Variante avec le dé de couleurs

Le joueur lance le dé et avance son pion à la prochaine case correspondant à la couleur obtenue. Pour les cases spéciales, il faut se référer à leur contour de couleur. Cette variante de jeu permet aux tout-petits d'apprendre leurs couleurs tout en s'amusant.



Variante avec le dé traditionnel et le dé de couleurs

Le joueur lance les 2 dés. Il a alors la possibilité de choisir le dé qui l'avantage le plus, selon le parcours. Prenons l'exemple d'un joueur qui obtient un 2 et la couleur rouge: le premier dé l'amène à deux cases plus loin et l'autre, à 5 cases plus loin mais il s'y trouve une queue de serpent qui le fera reculer de 7 cases. Après réflexion, le joueur choisit de prendre le dé indiquant le chiffre 2.



Avant de jouer la première fois

Les joueurs doivent coller les autocollants fournis avec le jeu sur chacun des pions personnages. Il est important de coller le même personnage sur les 2 côtés d'un même pion.



Toupie et Binou^{MC}
vous souhaitent
bonne chance!



www.gladius.ca

© 2010

www.toupieetbinou.com

Informations à conserver

© Spectra Animation Inc.

