

Les petits  dégourdis

petits pieds... partez!



JEUX NATHAN

*Steppy a disparu.
Pour le retrouver, il faut suivre
les petits pieds et les indications des
animaux de la forêt.*

*Nombre de joueurs : 2 à 4
Âge : 4 à 7 ans
Durée d'une partie : environ
15 minutes*

CONTENU

-  30 petits pieds
-  4 pions personnages
-  1 chien Steppy + 1 socle
-  1 pied géant qui sert de règle de jeu
-  1 dé

BUT DU JEU

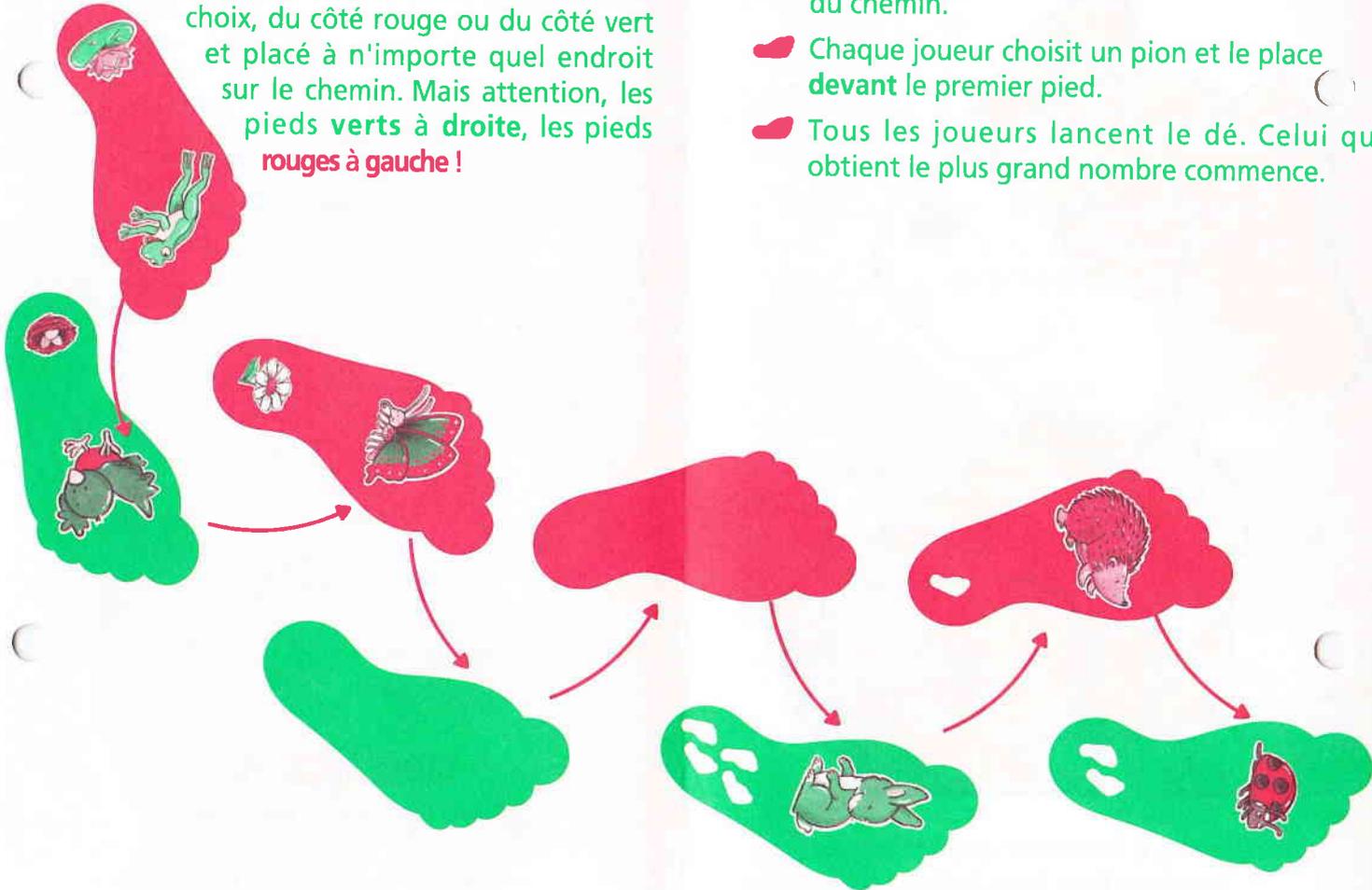
Être le premier à rejoindre le petit chien Steppy.

PRÉPARATION DU JEU

-  Avant de partir à la recherche de Steppy, il faut créer le parcours de jeu en posant les petits pieds qui conduisent à lui. Il est possible de jouer dans la maison, dehors, passer d'une pièce à une autre, commencer sur la table et finir par terre...

À chaque partie, le chemin est différent. Poser un pied devant l'autre en changeant de couleur à chaque pied : un vert, un rouge, un vert...

Chaque pied peut être retourné au choix, du côté rouge ou du côté vert et placé à n'importe quel endroit sur le chemin. Mais attention, les **pieds verts à droite**, les **pieds rouges à gauche** !



Une seule obligation : aucun animal ne doit figurer sur au moins un des six derniers pieds du parcours.

- Placer Steppy **après** le dernier pied, au bout du chemin.
- Chaque joueur choisit un pion et le place **devant** le premier pied.
- Tous les joueurs lancent le dé. Celui qui obtient le plus grand nombre commence.

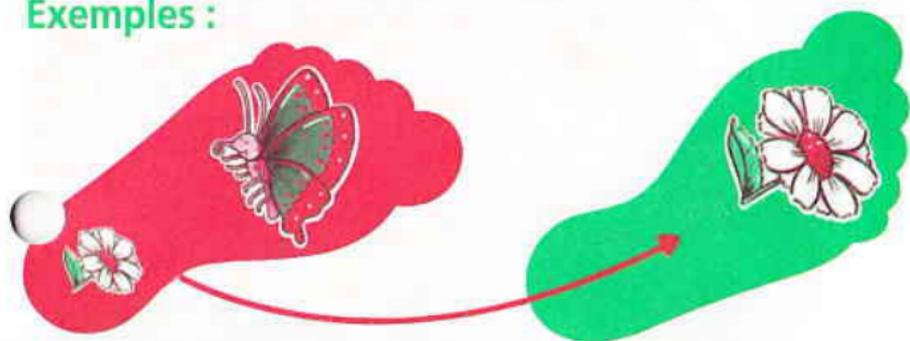
DÉROULEMENT DU JEU

Chaque joueur, à son tour, lance le dé et avance son pion du nombre de pieds correspondant aux points indiqués.

- S'il arrive sur un pied sur lequel aucun animal ne l'attend, il se repose. C'est au tour du joueur suivant.
- S'il arrive sur un pied sur lequel un animal l'attend, attention à ne pas l'écraser !

Le dessin plus petit situé sur le talon indique l'action que le joueur doit faire immédiatement : rejouer, avancer, reculer, changer de place, aller se poser sur un autre pied... Toutes ces actions sont expliquées sur le pied géant. Elles sont logiques et correspondent au caractère de l'animal : la fourmi travailleuse rejoue, l'escargot très lent passe son tour...

Exemples :



Un joueur arrive sur le pied sur lequel figure un papillon; il se rend directement sur la fleur, comme l'indique le dessin sur le talon.

Un joueur arrive sur le lièvre; il avance de 4 pieds.

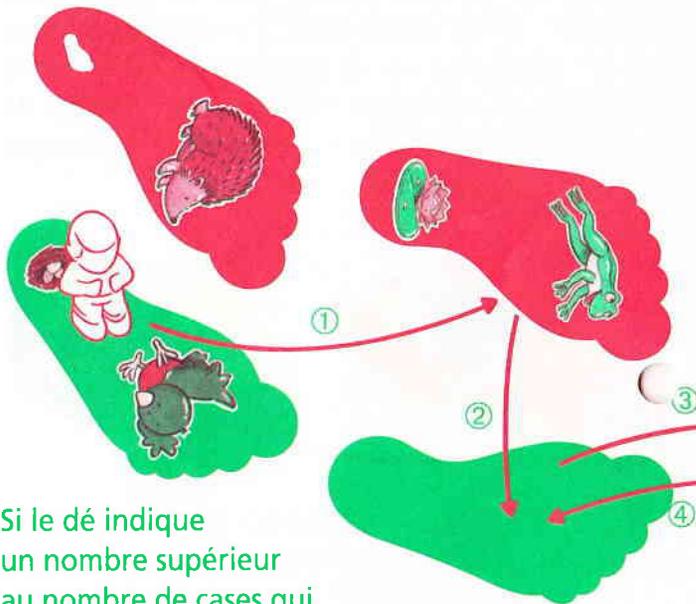
Si, en faisant cette action, le joueur arrive de nouveau sur un pied sur lequel figure un animal, il ne se déplace plus. Il ne peut faire **qu'une action par tour**.

Il peut y avoir plusieurs pions sur un même pied.

FIN DE LA PARTIE



Le vainqueur est le premier joueur qui a retrouvé Steppy. Pour cela, il faut que le pion arrive directement sur lui.



Si le dé indique un nombre supérieur au nombre de cases qui le sépare de Steppy, il repart en arrière.

Si, en reculant, il tombe sur un pied sur lequel est dessiné un animal, il doit aussi faire ce qu'il indique.



Allez, vite, il faut retrouver Steppy avant qu'il ne fasse nuit !