1376

Règles du Jeu

Franklin

Franklin et ses amis viennent de sortir de l'école...
Sur le chemin du retour, ils vont vivre des tas d'aventures :
pêcher, jouer au football, se promener dans la forêt et faire du vélo !

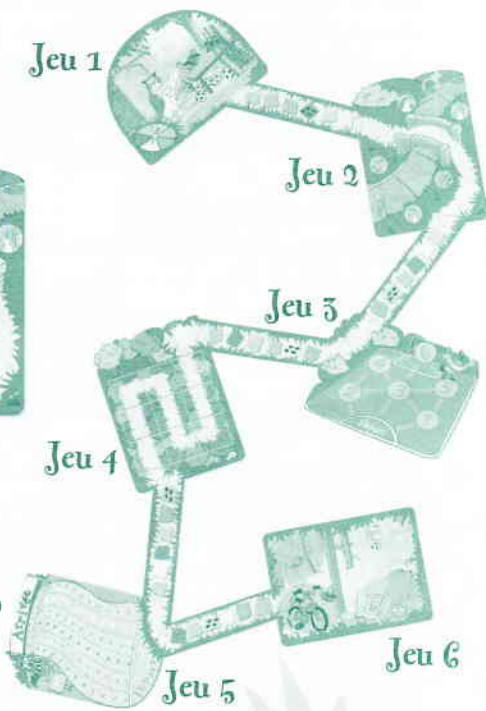
Recommandations

'Mon Premier Jeu d'Aventures' réunit 6 jeux différents qui peuvent se jouer **séparément** (voir II) ou comme un **parcours** (voir I).

- La version "**Jeux Séparés**" est particulièrement adaptée aux 3-4 ans : plus rapide, elle permet de choisir 1 ou plusieurs jeux parmi les 6 proposés, dans n'importe quel ordre.

La version "**Parcours**" est recommandée pour les 5-6 ans : plus complet, le jeu devient alors une course passionnante de 6 activités différentes !

Assemblage du parcours :
emboîtez les 5 chemins dans les 6 aires de jeux correspondantes selon les encoches de formes différentes.



Matériel

1 parcours à monter (6 aires de jeux + 5 chemins)
1 roulette de couleurs
1 dé à gros chiffres
6 pions personnages + socles en plastique
24 jetons-accessoires
24 badges-récompenses
1 Super Trophée
6 planches-poissons (jeu 2)
24 pièces-poissons (jeu 2)
9 pièces-forêt (jeu 4)
1 règle du jeu

Première utilisation du jeu :

Attention ! Détachez soigneusement toutes les différentes pièces prédécoupées du carton.

I - Le Parcours

Principe du Jeu

Pour pouvoir vivre toutes les aventures qui les attendent sur le parcours, Franklin et ses amis devront dans un premier temps s'équiper : ils ne pourront s'élancer sur le parcours qu'avec leurs 4 ***jetons-accessoires****... Ensuite, pour chaque jeu réussi, Franklin et ses amis gagneront aussi des* ***badges-récompenses*** *!*

But du Jeu : *Etre le premier à ramener toutes ses affaires (jetons + badges) dans le cabanon de Franklin pour gagner le Super Trophée !*

Préparation du Jeu

jetons-accessoires

badges-récompenses

- Placez le Super Trophée dans le cabanon (jeu 6).
- Placez les jetons-accessoires et les badges-récompenses à proximité du joueur chargé de les distribuer (le plus âgé).
- Prenez autant de planches-poissons qu'il y a de joueurs. Placez les pièces-poissons correspondant aux planches choisies face cachée au sol, près du parcours.
Ex : Pour 3 joueurs, posez 12 pièces au sol (3 x 4).
- Placez les 9 pièces-forêt du jeu 4 au hasard, face découverte, dans le puzzle-forêt.

Déroulement du Jeu

- Le joueur le plus jeune commence la partie.
- Le joueur le plus âgé s'occupe de distribuer tous les jetons pendant toute la partie.
- Chaque joueur choisit son pion et le pose sur le jeu 1 (s'il y a désaccord entre les joueurs, c'est le plus jeune qui choisit en premier).

Les Jeux : Pour le déroulement de chaque jeu, reportez-vous aux instructions ci-contre (II – Les Jeux).
Quand un joueur est sur un jeu, il ne joue **qu'un coup par tour**, sauf pour le puzzle-forêt (jeu 4) qui s'effectue en un seul tour ! Les joueurs jouent tous à tour de rôle, même s'ils sont sur des jeux différents.
Les Chemins : Dès qu'un jeu est réussi, le joueur tourne la roulette et avance son pion sur les chemins jusqu'à la case de la couleur indiquée.
Si un joueur arrive sur une case déjà occupée par un autre pion, il se place sur la case suivante. Si la roulette affiche une couleur que le pion a déjà passée ou sur laquelle il se trouve, il passe directement au prochain jeu.

La Case Raccourci : Cette case permet de passer directement au jeu suivant ! Après avoir rebondi sur cette case, le joueur rejoue.

Fin du Jeu

Le 1er joueur qui retrouve les 4 paires (jetons + badges) et les range correctement dans le cabanon a réussi tout le parcours et gagne le Super Trophée !

II - Les Jeux

Jeu 1 : l'Ecole

Franklin et ses amis sortent de l'école ! Mais pour aller jouer dans la forêt, Monsieur Hibou doit d'abord leur distribuer les équipements nécessaires (les jetons-accessoires). Le premier à avoir réuni ses 4 jetons peut partir !

1- Placez tous les pions sur l'aire de jeu. Pour gagner ses jetons, chaque joueur tourne la roulette **à son tour** : à chaque couleur correspond un jeton. Le rouge pour le casque de vélo, le bleu pour la canne à pêche, le vert pour la boussole, le jaune pour le ballon de football. Attention, la couleur rose permet au joueur de choisir le jeton qu'il veut, mais la couleur orange ne donne rien !
Si le joueur tombe sur la couleur orange ou sur une couleur qu'il possède déjà, son tour s'arrête : il retente sa chance au tour prochain. S'il gagne un jeton, il rejoue.
2- Le premier joueur qui a réuni ses 4 jetons a gagné !

En solo, le joueur fait jouer Franklin contre un de ses amis : il tourne la roulette pour lui, puis pour l'autre à tour de rôle. Si Franklin a obtenu les 4 jetons en premier, le joueur a gagné.

Jeu 2 : la Rivière

Franklin et ses amis sont à la rivière pour pêcher un poisson.

1-Prenez autant de planches-poissons qu'il y a de joueurs. Placez les pièces-poissons qui correspondent aux planches choisies face cachée au sol, près du parcours et mélangez-les.
Ex : Pour 4 joueurs, posez 16 pièces au sol (4 x 4).
2- Chaque joueur met son pion à l'emplacement correspondant à son personnage autour de la rivière. Il choisit ensuite une planche-poisson.
3- Chaque joueur retourne alors à son tour une pièce-poisson, et la montre aux autres joueurs.
4- Si la pièce tirée correspond à la planche du joueur, il la place dessus et peut retirer une autre pièce. Sinon, il attend le prochain tour et repose la pièce face cachée.
5- Une fois le poisson reconstitué, le joueur gagne son **badge-poisson** !

En solo, le joueur choisit une planche-poisson et dispose du nombre de pièces qu'il veut, selon le niveau de difficulté souhaité.

Jeu 3 : le Football

But du jeu : Etre le premier à marquer un but !

1- Chaque joueur lance à son tour le dé et place son pion sur le chiffre obtenu, jusqu'à atteindre le but (chiffre 6). Si un joueur obtient 6 avec le dé, il marque un but **quel que soit l'endroit où il se trouve sur le terrain**. Sinon, les déplacements d'un chiffre à l'autre ne peuvent se faire que dans le sens des flèches.
Ex : La case de départ permet d'aller sur les chiffres 1, 2, 3 et 6 mais pas sur les chiffres 4 et 5. La case 3 permet d'aller sur les chiffres 4, 5 et 6 mais pas sur les chiffres 1 et 2.
2- Le premier joueur qui marque un but gagne son **badge-maillot de foot** !

En solo, le joueur joue avec Franklin contre un des ses amis : il déplace les 2 pions à tour de rôle. Si Franklin marque le but le premier, le joueur a gagné.

Jeu 4 : la Forêt

Franklin et ses amis sont perdus et doivent retrouver leur chemin dans la forêt !

1- **Ce jeu se joue en un tour** : le joueur doit reconstituer son chemin en déplaçant les 9 carrés chemins (droits ou coudés) comme il le veut pour traverser la forêt. Il peut les tourner sur eux-mêmes et les intervertir, mais les carrés doivent tous être placés dans la forêt (3 en largeur par 3 en longueur). Le chemin reconstitué doit être continu, mais ne doit pas forcément utiliser tous les carrés.

2- Dès que le joueur a reconstitué le puzzle, il traverse la forêt et gagne son **badge-carte** !

Jeu 5 : la Course de Vélo

Mathieu organise une course de vélo dans la forêt pour Franklin et tous ses amis. Il faut atteindre le plus vite possible la ligne d'arrivée !

1- Chaque joueur pose son pion sur le couloir de la couleur de son choix. Chacun à son tour lance ensuite le gros dé et avance du nombre de points indiqués.

2- Le premier qui franchit la ligne d'arrivée gagne son **badge-vélo** !

En solo, le joueur joue avec Franklin contre un de ses amis : il lance le dé et fait avancer les pions à tour de rôle. Si Franklin arrive en premier, le joueur a gagné !

Jeu 6 : le Cabanon de Franklin

Tout le monde rentre pour aller prendre son goûter chez Franklin. Mais chacun doit d'abord ranger ses affaires dans le cabanon !

1- Chaque joueur retourne ses 4 jetons et ses 4 badges face cachée devant lui et les mélange.

2- A chaque tour, le joueur **retourne 1 jeton (rond) + 1 badge (carré)** pour retrouver les 4 paires de même couleur et les range **dans la zone de couleur correspondante** sur l'aire de jeu. Si le jeton et le badge ne forment pas une combinaison, le joueur les replace face cachée.

Les Combinaisons :

jeton-casque rouge + **badge-vélo** rouge se placent dans la zone **rouge**.
jeton-boussole vert + **badge-carte** vert se placent dans la zone **verte**.
jeton-ballon jaune + **badge-maillot de foot** jaune se placent dans la zone **jaune**
jeton-canne à pêche bleu + **badge-poisson** bleu se placent dans la zone **bleue**.

Le 1er joueur qui retrouve les 4 paires et parvient à les ranger correctement a gagné !

GAMES

Un jeu développé et édité par TF1 Entreprises

Franklin

KIDS CAN PRESS †

NELVANA *
A CORUS™ Entertainment Company

*® & © NELVANA - †™ Kids Can Press - © P. Bourgeois & B. Clark
Corus est une marque de Corus Entertainment Inc.
Tous droits réservés