

Corso Cannelloni

C'est parti pour un tour !
2 jeux de dés pour petits
livreurs à partir
de 3 et 4 ans respectivement.

Type de jeu : Jeux pour toute la
famille avec enfants
à partir de 3 ans

Nombre

de joueurs : 2 à 4 joueurs

Contenu : 1 plateau de
jeu rond (Ø 44 cm),
4 voitures,
6 melons,
6 briques de lait,
6 pizzas,
6 paquets de pâtes,
4 listes de courses,
12 cartes montrant
une porte,
1 dé à points,
1 dé à symboles,
1 règle du jeu

Auteur et

Illustration : Barbara Kinzebach

Un jeu pour enfants à partir de 3 ans :

L'histoire

Dans ton village habitent quatre amis
qui prennent leur voiture pour faire leurs
courses. Afin de ne rien oublier, ils se
sont fait une liste de courses. Chacun doit
acheter 1 melon, 1 pizza, 1 brique de lait
et 1 paquet de pâtes

Qui sera le premier à finir ses
emplettes et à les ramener à la maison ?



Préparation

Posez le plateau de jeu au milieu de la
table. Chaque joueur prend une voiture et
une liste de courses bordée de la même
couleur. Chacun place sa voiture sur la
case de sa couleur cette case est à la fois
sa case de départ et sa case d'arrivée.

Distribuez maintenant les marchandises équitablement (un melon, une brique de lait, une pizza, un paquet de pâtes) sur les cases des épiciers. Mettez les autres marchandises et le dé à symboles de côté.

But du jeu

Les joueurs essaient de faire leurs emplettes le plus rapidement possible. Qui sera le premier à avoir acheté tout ce qui figure sur sa liste de course et à ramener ses emplettes à la maison ?

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence et lance le dé. Il déplace sa voiture en fonction du nombre de cases indiqué sur le dé, en suivant le sens des aiguilles **d'une montre**.

S'il arrive sur la **case d'un épicier**, il relance le dé. En fonction du nombre de point obtenu (1 = 1 objet, 2 = 2 objets, 3 = 3 objets), il choisit parmi les marchandises ce qu'il lui faut selon sa liste de courses. Ensuite, le joueur charge ses emplettes dans son camion et son tour est fini.

Au cas où un joueur arrive chez un épicier qui a déjà été dévalisé, le joueur ne peut prendre que ce qui reste si cela correspond à sa liste de courses.

Il ne faut pas oublier qu'il faut acheter un de chaque, et pas plus : une pizza, un melon, une brique de lait ou un paquet de pâtes. Si l'on ne trouve pas ce qu'il faut chez un épicier, on finit son tour et on passe le dé au joueur suivant.

Lorsqu'un joueur a acheté tout ce qu'il lui faut, il se dirige vers sa maison.

Un joueur ne peut pas s'arrêter sur une case déjà occupée par un autre joueur. Dans ce cas, on saute la case sans la compter. Il faut se déplacer d'autant de cases que de points obtenus en lançant le dé, sauf pour atteindre la case d'arrivée.

Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'un joueur arrive à sa case d'arrivée avec toutes ces courses sur le camion.

Variante

La préparation du jeu et les règles de déplacement restent les mêmes. En revanche, les joueurs ne font **qu'une seule fois** le tour du village. Celui qui a acheté le plus de marchandises figurant sur sa liste de courses à la fin du tour aura gagné.

Et maintenant, à vos camions !

Jeu pour enfants à partir de 4 ans :

L'histoire

Dans le tout petit village où tu habites vivent beaucoup d'animaux différents. Il n'y a qu'un seul magasin, à savoir la boulangerie « La Grignotière ». C'est pourquoi les souris commandent leur pizza préférée et les chats font leur réserve de lait en ville. Les marchands arrivent ensuite en voiture pour livrer les marchandises commandées le plus vite possible.

Malheureusement, ce n'est pas si facile que ça de trouver son chemin dans le village. Toutes les maisons se ressemblent, et tous les habitants plantent les mêmes roses dans leur jardin ! Il faut donc faire attention à ne pas se perdre, sinon la pizza sera froide et le lait aura tourné avant que le chauffeur n'ait trouvé la bonne maison.

En outre, les habitants du village tiennent à leur commande et n'acceptent que les marchandises qu'ils ont commandées. Ainsi, on ne peut pas livrer qu'une seule pizza à un client qui en a commandé trois, même si on n'en a qu'une dans la camion.

Les livreurs peuvent également être tentés par une petite pause gourmandie à la boulangerie et préférer manger un

croissant au lieu de vite livrer leurs marchandises.

Mais, grâce à la gentille Madame Cochon, avec un peu de chance et surtout une bonne mémoire, les marchands arriveront à livrer à chacun ce qu'il a demandé .

Préparation

On place le plateau de jeu au milieu de la table. Ensuite, on mélange les cartes montrant une porte, face cachée, et on les répartit au hasard sur les maisons. Faites attention à ce que les serrures se trouvent toujours à droite.



Les cases événements de Madame Cochon, de la boulangerie « La Grignotière » et de Madame Vache restent libres. On place le dé à symboles sur le plan du village. Dans cette version du jeu, vous n'avez pas besoin des listes de courses.

Chaque joueur choisit alors un camion ainsi que les marchandises suivantes :

	2 joueurs		3 joueurs			4 joueurs			
joueurs	A	B	A	B	C	A	B	C	D
Pizza(s)	6		1	2	3	6			
Melon(s)	6		6				6		
Lait		6		6				6	
Pâtes		6			6				6

Maintenant, chacun prépare ses marchandises pour différentes livraisons et les pose devant lui comme suit :

	2 joueurs		3 joueurs			4 joueurs			
joueur	A	B	A	B	C	A	B	C	D
Pizza(s)	3, 2, 1		1	2	3	3, 2, 1			
Melon(s)	3, 2, 1		3, 2, 1				3, 2, 1		
Lait		3, 2, 1		3, 2, 1				3, 2, 1	
Pâtes		3, 2, 1			3, 2, 1				3, 2, 1

But du jeu

Les joueurs essaient de livrer toutes les marchandises à celui qui les a commandées.

Déroulement du jeu

Chaque joueur pose son camion sur la case de départ de sa couleur.

Ensuite, chacun charge son camion selon un des chargements du tableau ci-dessous (ou deux chargements, lorsqu'on joue à deux). Il peut choisir entre les chargements suivants, car l'ordre des livraisons des différentes commandes n'a pas d'importance.

	2 joueurs		3 joueurs			4 joueurs			
joueur	A	B	A	B	C	A	B	C	D
Chargement A	1 pizza	1 lait	1 pizza	2 pizzas	3 pizzas	1 pizza	1 melon	1 lait	1 nouilles
Chargement B	2 pizzas	2 laits	1 melon	1 lait	1 nouilles	2 pizzas	2 melons	2 laits	2 nouilles
Chargement C	3 pizzas	3 laits	2 melons	2 laits	2 nouilles	3 pizzas	3 melons	3 laits	3 nouilles
Chargement D	1 melon	1 nouilles	3 melons	3 laits	3 nouilles				
Chargement E	2 melons	2 nouilles							
Chargement F	3 melons	3 nouilles							

Le plus jeune joueur commence et lance le dé. Ensuite, on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur déplace sa voiture d'autant de cases que de points et ouvre la porte de la maison devant laquelle il s'arrête. Pour ce faire, il retourne la carte correspondante et la place à nouveau sur la maison. Il prend alors connaissance de la commande, qui doit être **visible pour tous les joueurs**.

Pendant la partie, les joueurs peuvent aussi ne pas utiliser tous les points obtenus au dé. Si on sait, par exemple, qu'il suffit d'avancer de deux cases pour livrer ses marchandises, mais que le dé montre un 3, on a le droit de déplacer sa voiture de deux cases seulement pour livrer ses marchandises. Cette règle n'est pas valable pour les cases d'événement.

Si le **chargement du camion correspond à la commande**, le joueur peut placer son chargement sur la porte ouverte du client et charger une nouvelle marchandise sur son camion. Si vous jouez à deux, vous pouvez charger de nouveau deux chargements, mais si vous jouez à trois ou quatre, on ne peut prendre en charge qu'un seul chargement à la fois.

Si le **chargement ne correspond pas à la commande**, le joueur referme la porte en retournant la carte.

Si, pendant la partie, un joueur arrive devant une maison dont la porte est ouverte et s'il a déjà livré des marchandises à ce domicile, il peut relancer le dé.

Si on arrive sur une case occupée par un autre camion, on saute cette case sans la compter.

Si un joueur arrive sur une case **événement** (case qui peut être occupée simultanément par plusieurs joueurs), les règles suivantes s'appliquent :

1. La boulangerie



Le boulanger fabrique les pâtisseries les plus savoureuses et le pain le plus croustillant de toute la région. Les marchands qui passent devant la boulangerie adorent faire une pause de gourmandise. Ils s'y arrêtent donc pour un petit moment.

2. Madame Cochon

Madame Cochon est une voisine très aimable et accepte volontiers les marchandises commandées par ses voisins. Si un joueur arrive sur cette case, il peut y décharger son camion.



Si, au cours de la partie, la carte du destinataire réel de cette livraison est retournée par n'importe quel joueur, celui-ci a le droit de livrer tout de suite les marchandises (qui se trouvent donc déjà dans la maison de Madame Cochon) au destinataire. Il prend donc la livraison

chez Madame Cochon et la place sur la maison du destinataire.

Si vous jouez à 2, chaque joueur ne peut placer **qu'un seul** des deux charge-ments sur la maison de Madame Cochon.

Lorsqu'une livraison est en attente chez Madame Cochon, elle n'est pas considérée comme étant livrée à domicile. Si un joueur a déjà livré toutes ses autres marchandises, il doit continuer à déplacer son camion vide jusqu'à ce que les marchandises de Madame Cochon soient livrées au bon destinataire. C'est seulement à ce moment qu'il aura gagné la partie.

3. Madame Vache

Madame Vache connaît le village et donne volontiers des renseignements sur les repas préférés des habitants. Malheureusement, elle ne sait pas toujours tout et peut se tromper.



Si un joueur arrive chez Madame Vache, il peut échanger deux cartes montrant une porte sans les regarder. Cette règle ne s'applique pas s'il ne reste que deux cartes dans le jeu.

4. Plan du village

Heureusement, il y a un plan du village sur lequel figurent toutes les maisons et tous les chemins. Les personnes qui ne connaissent pas très bien le village peuvent y avoir recours pour s'orienter ce qui peut les aider à livrer leurs marchandises plus vite. Si un joueur arrive sur cette case, il lance le dé à symboles et déplace son camion en fonction du résultat pour s'arrêter à la boulangerie, chez Madame Vache ou chez Madame Cochon. Une fois arrivé sur la case, il suit les règles correspondantes décrites ci-dessus.



Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'un joueur est arrivé à effectuer toutes ses livraisons, y compris celles entreposées chez Madame Cochon.

Bonne route !