



Le JEU de NOËL

2 à 6 joueurs / à partir de 6 ans



COMPOSITION DU JEU:

- 1 plateau
- 30 cadeaux
- 1 dé
- 1 pion rouge « compte tour »

Le but du jeu :

D'abord choisir le mode coopératif, ou le mode compétitif, puis définir l'objectif à atteindre.

En mode coopératif : réussir, en 25 tours de jeu, à livrer 5 cadeaux dans chaque maison.

En mode compétitif : être le premier joueur à livrer 5 cadeaux dans sa maison.

Pour des parties plus faciles, le nombre de cadeaux à livrer peut être réduit à 4 ou à 3 seulement.

RÈGLE DU JEU:

Dans les deux modes de jeu, les joueurs vont aider le Père-Noël à distribuer les cadeaux commandés.

Ils s'installent autour du plateau et tous les cadeaux sont placés près du Père-Noël.

A son tour, le joueur lance le dé et avance le cadeau de son choix d'autant de cases que la valeur du dé.

Au début, les cadeaux sont tous au même endroit, ensuite, le joueur pourra choisir un cadeau déjà en piste sur le chemin de flocons. En déplaçant un cadeau, toutes les cases déjà occupées par d'autres cadeaux, ne sont pas comptées. Ainsi, plus un cadeau passe par-dessus d'autres cadeaux plus il progresse vite sur le chemin.

Pour arriver dans une maison, il faut terminer précisément de nombre défini par le dé. Quand le cadeau arrive à destination, le joueur doit dire ce qu'il y a dedans en fonction de ses propres envies ou de son humour.

Mode coopératif : Un des joueurs place le pion rouge sur la première étoile sur le bord du plateau. Lui seul déplacera le pion sur l'étoile suivante, à chaque fois que viendra son tour de jouer, puis il jouera normalement.

Attention ! En fin de partie, il ne doit pas y avoir de cadeaux non distribués encore sur le chemin. Les joueurs devront les rapporter au Père-Noël avant que le pion rouge ne soit posé sur la 25^e étoile.

Mode compétitif : Le pion rouge n'est pas utilisé. La partie s'arrêtera dès qu'un joueur aura atteint son objectif.

Chaque joueur choisit une maison. Elles sont toutes à égale distance du point de départ.

Là aussi, tant qu'ils ne sont pas arrivés à destination, les cadeaux sont à tous les joueurs.

A son tour, le joueur lance le dé et avance le cadeau de son choix. Un joueur peut embêter un adversaire en reculant un cadeau sur le chemin de flocons.