

LE JEU DE CURIOUS GEORGE

© H.A. Rey 1977

Age: de 4 à 8 ans 2 à 4 joueurs

BUT DU JEU

George est un petit singe si curieux que sa vie n'est qu'une longue suite d'aventures. Une chose que Curious George aime vraiment beaucoup, ce sont les ballons de couleur. A la fin de la partie, vous collectionnez sur le plateau de jeu toutes les piles de ballons où votre couleur se trouve sur le dessus. Le gagnant est celui qui aura collectionné le plus de ballons pour Curious George. (Voir *LE GAGNANT* ci-dessous.)

LA PARTIE

Pour commencer la partie — Chaque joueur prend 7 ballons d'une même couleur. (*Il y a des ballons supplémentaires pour remplacer les ballons perdus.*) Le premier joueur, celui qui a obtenu le nombre le plus élevé à la flèche pivotante, place le pion CURIOUS GEORGE sur la case de coin de sa couleur, l'utilisant comme la case de départ. Ce joueur actionne alors la flèche pivotante pour déterminer de combien de cases il doit faire avancer George autour du plateau de jeu (dans le sens des aiguilles d'une montre). Le tour passe alors au joueur qui se trouve à la gauche du premier. Chaque joueur, à tour de rôle, continue à faire avancer George autour du plateau de jeu, en plaçant des ballons sur les cases d'aventure du plateau.

Pour placer les ballons — Les cases représentent des images des nombreuses aventures de Curious George. Lorsque vous atterrissez sur une case d'aventure, donnez à George un de vos ballons de couleur vive en le mettant sur le cercle blanc qui fait partie de chaque case d'aventure ou en le posant par-dessus un ballon qui s'y trouve déjà. Mais attention! Si vous atterrissez sur une case d'aventure et qu'il s'y trouve déjà sur le dessus un ballon de la couleur du vôtre (ou si c'est le seul ballon), alors, vous *ne pouvez pas* y placer de ballon pendant ce tour.

Lorsqu'un joueur atterrit sur une case de coin, le joueur dont la couleur se trouve sur cette case de coin a le droit de jouer un ballon sur n'importe quel cercle blanc non couvert. Si tous les cercles blancs sont couverts de ballons, ce joueur peut poser un ballon sur le dessus de n'importe quelle pile qui n'a pas encore sa couleur sur le dessus. (*S'il y a moins de 4 joueurs, on ne peut pas placer de ballons si on atterrit sur la case de coin d'une couleur non utilisée.*)

LE GAGNANT

Le jeu s'arrête lorsque quelqu'un a placé les 7 ballons sur des cases d'aventure. Chaque joueur collectionne alors toutes les piles de ballons du plateau de jeu qui ont sa couleur sur le dessus et les compte. On ne compte pas les ballons non utilisés (c'est-à-dire non placés sur les cases d'aventure). Le joueur qui a gagné le plus de ballons pour Curious George gagne la partie. Si deux joueurs ou plus gagnent le même nombre de ballons, ils gagnent ex aequo.

Nous nous ferons un plaisir de répondre à toutes les demandes de renseignements en ce qui concerne cette règle du jeu.

Adresse: Parker Brothers, C.P. 600, Concord, Ontario L4K 1B7.