



WINNIE-THE-POOH

ENREGISTRÉ AU BUREAU DES BREVETS DES E.-U.

Un jeu d'enfant

FABRICATION AU CANADA

PARKER

Pour joie et jeux

DESSINS ADAPTÉS DES ILLUSTRATIONS DE SHEPARD

Droits réservés 1933 par Stephen Slesinger, Inc. N.-Y.



INTRODUCTION

Le jeu WINNIE-THE-POOH est basé sur les personnages des fameux livres WINNIE-THE-POOH. Il est destiné aux très jeunes enfants et est donc très facile à jouer. Le mouvement est contrôlé par les couleurs assorties.

ÉQUIPEMENT



L'équipement consiste en une planchette pliante en couleur montrant des scènes des livres WINNIE-THE-POOH, quatre pièces de jeu représentant les personnages principaux, un sac à tout mettre WINNIE-THE-POOH et un assortiment de disques colorés.

PRÉPARATION

Chaque joueur choisit une pièce de jeu pour le représenter durant la partie. Les disques sont placés dans le sac et brassés vigoureusement pour bien les mélanger. Un joueur est choisi pour commencer.



LE JEU

Le premier joueur met la main dans le sac à tout mettre et, sans regarder, tire un disque coloré. Il avance sa pièce du carreau départ le long du sentier jusqu'au premier carreau qui correspond à la couleur du disque qu'il a tiré. Le joueur à sa gauche tire ensuite un disque et avance sa pièce de la même manière et les autres joueurs suivent tour à tour.

Deux pièces ne peuvent jamais se trouver sur le même espace en même temps. Si l'espace suivant correspondant à la couleur du disque tiré est déjà occupé, le joueur continue à avancer jusqu'à l'espace suivant de la même couleur et inoccupé.

ESPACES SPÉCIAUX

Lorsqu'un joueur arrête sur un espace où il y a des "Instructions

Spéciales", il suit ces instructions immédiatement. Par exemple, un joueur qui arrête sur l'espace jaune marqué "Traversez le pont à vert" place immédiatement sa pièce sur l'espace vert au bout opposé du pont. Si cet espace est occupé, il l'avance à l'espace vert au bout opposé du pont. Si cet espace est occupé, il l'avance à l'espace vert inoccupé suivant. Certains espaces contiennent des instructions pour des pièces particulières seulement et n'affectent pas les pièces qui ne sont pas indiquées. Par exemple, si Christopher ou Pooh arrête sur l'espace marqué "Christopher ou Pooh allez au jaune suivant", il avance immédiatement à l'espace jaune suivant. Le cochonnet et le lapin, cependant, n'avanceraient pas.



Tout joueur qui arrête sur le carreau bleu ou rouge marqué "Allez à la réception de Pooh" enlève sa pièce du sentier et la place sur l'image de la réception. A son prochain tour, il avance du carreau rouge au carreau suivant de la couleur qu'il tire.

Un joueur qui arrête sur le carreau orange marqué "Asseyez-vous sur le banc" ou qui est renvoyé de la trappe pour Heffalumps enlève sa pièce du sentier jusqu'à son prochain tour. Cela laisse l'espace libre pour les autres joueurs et plus d'une pièce peut prendre place sur le banc en même temps. A son prochain tour, il avance du carreau orange de la manière habituelle.



BUT DU JEU

Le but du jeu est d'être le premier joueur à atteindre le Pôle Nord. Lorsqu'un joueur approche la fin de la partie, il peut remarquer qu'il ne peut avancer à un espace de la couleur qu'il a tirée. Dans ce cas, il n'avance pas et perd son tour. Le premier joueur qui réussit à arrêter sur l'espace rouge ou l'espace bleu directement au-dessous de l'enseigne du Pôle Nord, gagne la partie.

