

CHICOT LOCO REND-LE SES DENTS ! RÈGLES DU JEU

MATÉRIEL

1 Roue
1 Roue Bonus
1 tapis d'atterrissage
4 plateaux Mafflu
36 cartes
60 pions Dent

4 ANS ET +

2-4 JOUEURS

10 MIN

Un jeu de Brian Spence,
développé par Kitten Games.

Version 2

HÉ ! VOUS LES ADULTES !

Cette partie des règles s'adresse à vous, car les enfants s'ennuieraient en vous écoutant la lire. Vous trouverez une version spécialement conçue pour eux à la fin des règles, que vous pourrez leur lire.

Les Dents de votre Mafflu dentu adorent se faire la malle et partir à l'aventure ! À vous de les rattraper ! Le premier joueur qui rassemble les 12 Dents de son Mafflu gagne la partie.

MISE EN PLACE

Placez les éléments de jeu sur la table de la façon suivante :



Vous pouvez écrire votre nom sur votre Mafflu. N'hésitez pas à le personnaliser (avec des dessins par exemple) pour le reconnaître plus facilement au cours de la partie.

9 Choisissez le premier joueur et c'est parti !

À VOTRE TOUR

Quand c'est à vous de jouer, faites tourner la Roue :

Placez une main ici pour que la Roue ne bouge pas quand vous la faites tourner.



Le bout de la dent indique ce que vous devez faire !

Suivant la case indiquée, voici ce que vous devez faire :

Criez Jackpot !!

JACKPOT ! Prenez toutes les Dents du tapis d'atterrissage et placez-les dans la gueule de votre Mafflu ! (Vous vous rapprochez de la victoire !)

Ensuite, placez 2 Dents de la pile de Dents sur le tapis d'atterrissage pour le remettre en configuration de départ.

Placez 1 Dent de la pile de Dents sur le tapis d'atterrissage.

Le prochain joueur à remporter le Jackpot gagnera encore plus de Dents !

Placez 2 Dents de la pile de Dents sur le tapis d'atterrissage.

Le prochain joueur à remporter le Jackpot gagnera encore plus de Dents !

Piochez 2 cartes et placez-les face visible devant vous.

Nous vous expliquerons comment utiliser les cartes un peu plus tard !

Piochez 1 carte et placez-la face visible devant vous.

Nous vous expliquerons comment utiliser les cartes un peu plus tard !

Votre tour est à présent terminé. C'est maintenant au joueur suivant, dans le sens horaire, de jouer.

VOS CARTES ET LA ROUE BONUS

Ce jeu comporte des cartes de 3 couleurs différentes.

Règle mise en ligne par
didacto
jeux éducatifs et matériels pédagogiques



Lorsque la Roue vous fait piocher une ou plusieurs cartes, prenez-les au sommet de la pioche et placez-les face visible devant vous.

Si vous avez plusieurs cartes d'une même couleur, empilez-les de manière à bien voir combien vous en possédez.

UTILISER LA ROUE BONUS

AVANT DE FAIRE TOURNER LA ROUE,

si vous avez plusieurs cartes d'une même couleur, vous pouvez les dépenser pour utiliser la Roue Bonus, que vous fixez sur la Roue normale ! (Quand vous dépensez des cartes, placez-les face visible dans la défausse.)



LES 2 FACES DE LA ROUE BONUS

FACE BONUS

Il faut dépenser 2 cartes d'une même couleur pour l'utiliser. Elle augmente vos chances de gagner !



FACE MÉGA BONUS

Il faut dépenser 3 cartes d'une même couleur pour l'utiliser. Elle augmente encore plus vos chances de gagner !



FACE BONUS – COÛT : 2 CARTES

Pour utiliser la face Bonus, vous devez dépenser 2 cartes d'une même couleur.



JACKPOT ! Prenez toutes les Dents du tapis d'atterrissage et placez-les dans la gueule de votre Mafflu !

Ensuite, placez 2 Dents de la pile de Dents sur le tapis d'atterrissage pour le remettre en configuration de départ.

Placez 1 Dent de la pile de Dents dans la gueule de votre Mafflu !

Piochez 1 carte et placez-la face visible devant vous.

FACE MÉGA BONUS – COÛT : 3 CARTES

Pour utiliser la face Méga Bonus, vous devez dépenser 3 cartes d'une même couleur.



JACKPOT ! Prenez toutes les Dents du tapis d'atterrissage et placez-les dans la gueule de votre Mafflu !

Ensuite, placez 2 Dents de la pile de Dents sur le tapis d'atterrissage pour le remettre en configuration de départ.

Placez 1 Dent de la pile de Dents dans la gueule de votre Mafflu !

Après avoir fait tourner la Roue, retirez la Roue Bonus pour le tour du joueur suivant.

La taille du Jackpot varie au cours de la partie, alors soyez vigilants ! Autant dépenser vos précieuses cartes quand le Jackpot est vraiment gros !



QUE SE PASSE-T-IL SI LE TAPIS D'ATTERRISSAGE EST VIDE ?

Chaque fois que le tapis d'atterrissage est vide (parce que c'est le début de la partie ou que quelqu'un a gagné les Dents qui se trouvaient dessus), remettez-le dans sa configuration de départ en ajoutant 2 Dents de la pile de Dents.

VICTOIRE

C'EST GAGNÉ !

Le premier joueur qui place au moins 12 Dents dans la gueule de son Mafflu gagne la partie !



INSTRUCTIONS POUR LES ENFANTS LISEZ CETTE SECTION AUX PLUS JEUNES !

Les Dents de ton Mafflu se sont toutes enfuies en sautant de sa bouche, il faut absolument aider ce gentil monstre à les récupérer !

Quand c'est à ton tour de jouer, tu fais tourner la Roue et tu gagnes ce qu'elle indique. Pour améliorer tes chances de gagner, tu peux dépenser des cartes afin d'utiliser la Roue Bonus ! Si tu as vraiment de la chance, tu gagneras le Jackpot (en bleu), qui te donne toutes les Dents du tapis d'atterrissage ; tu peux même crier « Jackpot » si tu veux !

Le premier joueur qui rend toutes ses Dents à son Mafflu gagne la partie !

© 2024 Exploding Kittens | Fabriqué en Chine.
7162 Beverly Blvd #272 Los Angeles, CA 90036 USA
Importé dans l'UE par Exploding Kittens
10 rue Pergolèse, 75116 Paris, France
Distribué en France par Asmodee France
18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy,
BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France
Distribué en Belgique par Asmodee Belgique
Guldendelle Park, Theodoor Swartsstraat 3/B0101,
3070 Kortenberg, Belgique

support@kittengames.com | www.kittengames.com
LONP-202404-13

