

grandir avec Nathan

Conseils, activités, jeux et livres, au rythme des enfants... et des parents



- > Une histoire par jour... ou plus!
- > Les premiers jeux de société
- > La règle du jeu de la marelle
- > Je fabrique un décor de conte...

www.grandiravecnathan.com

photo © Dmitriy Shironosov / Shutterstock.com



Un jeu illustré par Coralie Vallageas

© Diset, 2023 - Conception Nathan

Fabriqué sous licence marque Nathan® par Diset S.A.:
Calle C, nº 3, Sector B, Zona Franca - 08040 Barcelone - Espagne
Groupe Jumbodiset

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur jeux.nathan.fr

service consommateurs : info.fr@jumbodiset.com

Nathan

le royaume des LICORNES



Contenu:

- 36 licornes
- 2 couronnes
- 3 dés en bois
- 4 plateaux de jeu

réf. 1120600106

Il était une fois 36 licornes qui vivaient dans un royaume enchanté.

À pois, zébrées ou étoilées, retrouve-les vite et pose-les dans ton pré!



MODE DE JEU 1 (dès 3 ans)

préparation

Chaque joueur choisit un petit plateau et le pose devant lui. Les 36 licornes sont étalées au milieu de la table.

comment jouer?

Le joueur le plus jeune commence. Il lance les **3 dés en même temps**: une combinaison de **2 couleurs** et **1 motif** apparaît.

Par exemple: rouge - violet - pois.

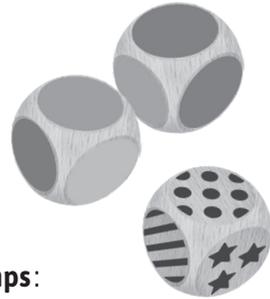
Il existe **une seule** licorne rouge, violette et avec des pois.

Les joueurs la cherchent tous en même temps. Le premier qui la trouve **la pose sur son plateau**. Puis, c'est au suivant de lancer les 3 dés.

Si la licorne est déjà sur le plateau d'un autre joueur, tant pis! On relance les dés.

fin de la partie

Le joueur qui a rempli le premier son plateau avec 4 licornes a gagné.



MODE DE JEU 2 (pour les plus grands)



préparation

Les 36 licornes sont étalées au milieu de la table. Les plateaux ne sont pas utilisés. Les joueurs choisissent ensemble **la Reine et la Princesse des Licornes** et leur posent une couronne sur la tête.

comment jouer?

Le joueur le plus jeune commence. Il lance les 3 dés.

Tous les joueurs cherchent la licorne désignée par la combinaison des 3 dés.

Le premier qui la trouve **la pose devant lui**.

Puis, c'est au suivant de lancer les 3 dés.

Cas particuliers:

- Les dés désignent **une licorne déjà posée devant un joueur** (qui l'a gagnée lors d'un tour précédent). Les autres joueurs ont le droit d'essayer de **la lui prendre**. Pour conserver sa licorne, le joueur doit vite poser sa main dessus.
- Les dés désignent **la Reine ou la Princesse des Licornes**. Le joueur qui la trouve pose devant lui la couronne et la licorne. La couronne est définitivement gagnée. En revanche, la licorne pourra être volée par un autre joueur (cf. point précédent).

fin de la partie

Pour une partie à 2 ou 3 joueurs, le jeu s'arrête quand un joueur a gagné 10 jetons (on compte les licornes et les couronnes).

À 4 joueurs, il faut obtenir 8 jetons pour gagner la partie.