

Fin de la partie :

Quand un joueur a 1 carte « Doudou » et 3 cartes « Lucioles », il doit rejoindre Croque-Bisous au centre du plateau le plus vite possible.

- Si le dé tombe sur la face « Croque-bisous », le joueur peut aller rejoindre directement Croque-bisous ! Il a gagné ! Et tout le monde doit lui croquer un bisou !

- Sinon, il doit avancer comme d'habitude selon son score au dé.

Attention aux chauves-souris qui sont encore dans le jeu !

Retrouvez dans la même collection :

Nos jeux pour les tout-petits



Nos jeux pour les 4-5 ans



© 2019, illustrations de Kimiko



CROQUE-BISOUS et la course aux lucioles

D'après l'univers de **Kimiko**

Conception : Kimiko et Cédric Ramadier



De 3 à 103 ans
De 2 à 4 joueurs

Contenu du jeu :

- un plateau de jeu à assembler (9 pièces de puzzle)
- 4 pions « Petite Souris »
- 44 cartes : 20 lucioles, 8 doudous, 8 chauves-souris, 2 Croque-bisous, 6 étoiles filantes
- 1 dé



But du jeu :

Être le premier à rejoindre Croque-bisous au centre du plateau après avoir récolté 1 carte « Doudou » et 3 cartes « Luciole ». Mais attention aux chauves-souris qui mangent les lucioles !

Préparation du jeu :

Assemblez les 9 pièces du plateau, mélangez les cartes et placez-les sur les cases, faces cachées.

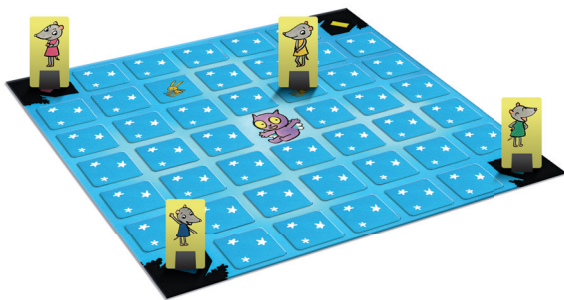


Déroulement du jeu :

Chaque joueur place son pion « Petite Souris » sur la case de départ correspondant à sa couleur, aux quatre coins du plateau. Celui qui fait le bisou le plus sonore commence.

Le joueur lance le dé et avance du nombre de points indiqués. Il peut se déplacer en avant, en arrière ou sur les côtés mais pas en diagonale. S'il tombe sur la face Croque-Bisous du dé, il peut aller directement sur la case de son choix.

À noter : deux pions « Petite Souris » ne peuvent pas être sur une même case, en même temps.



Quand le joueur s'arrête sur une case, il retourne la carte :



S'il retourne une carte « Doudou » :

Le joueur retourne une autre carte de son choix pour tenter de constituer une paire.

- Si c'est une autre carte « Doudou », il empoche l'une des deux cartes et laisse l'autre à sa place sur le plateau, face cachée. Puis il relance le dé.
- Sinon, il remet les deux cartes, faces cachées, et le joueur suivant lance le dé.



S'il retourne une carte « Luciole » :

Le joueur retourne une autre carte de son choix pour tenter de constituer une paire.

- Si c'est une autre carte « Luciole », il empoche l'une des deux cartes et laisse l'autre à sa place sur le plateau, face cachée. Puis il relance le dé.
- Sinon, il remet les deux cartes faces cachées et le joueur suivant lance le dé.



S'il retourne une carte « Chauve-souris » :

Aïe, aïe, aïe ! Les chauves-souris ne sont pas méchantes... mais elles aiment bien manger les lucioles ! Le joueur rend une luciole dans la pioche. S'il n'en a pas, il ne fait rien. La carte « Chauve-souris » est remise sur le plateau, face cachée. Le joueur suivant lance le dé. Il va falloir se souvenir de son emplacement pour l'éviter la prochaine fois !



S'il retourne une carte « Croque-bisous » :

Le joueur a de la chance ! Croque-bisous est l'ami des chauves-souris et leur demande de te rendre une luciole de la pioche ! La carte « Croque-Bisous » est ensuite retirée du jeu. S'il n'y a pas de lucioles dans la pioche, le joueur remet la carte « Croque-bisous » sur le plateau, face cachée. Il va falloir se rappeler de son emplacement pour une prochaine fois !



S'il retourne une carte « Étoile filante » :

Le joueur se repose ! Il attend le tour suivant. La carte « Étoile filante » reste face visible.