

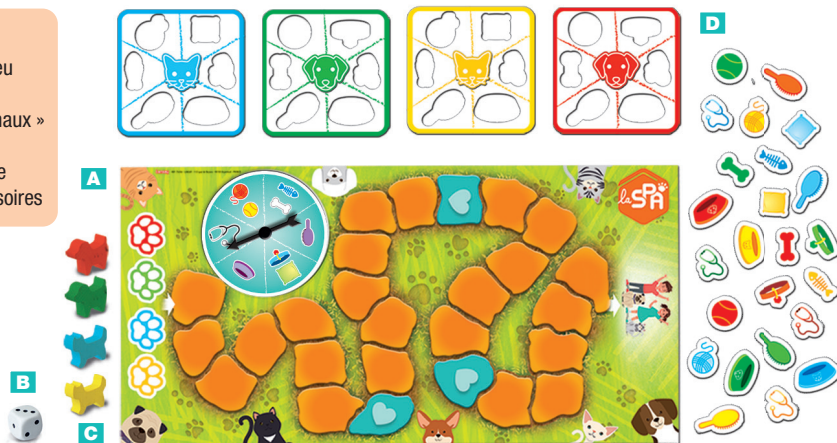
Les journées à la SPA sont très remplies !
De nouveaux animaux sont accueillis tous les jours
et n'attendent que de trouver un foyer.

BUT DU JEU

Le premier joueur ayant rempli sa carte puzzle avec tous ses accessoires et ayant emmené son animal jusqu'à la case « Famille / Arrivée » remporte la partie.

CONTENU :

- A. 1 plateau de jeu
- B. 1 dé
- C. 4 pions « Animaux » en bois
- D. 4 cartes puzzle et ses 24 accessoires









MISE EN PLACE DU JEU

LES PIONS « ANIMAUX » : Choisis un pion « Animal » et donne-lui le prénom de ton choix. Ensuite, place-le sur la case « Patte de chien / Départ »     correspondant à la couleur de ton pion.

LES CARTES PUZZLE ET LEURS ACCESSOIRES : Place devant toi la carte puzzle de la couleur de ton pion. Place tous les accessoires sur la table de jeu, hors du plateau, de sorte qu'ils soient accessibles à tous les joueurs.

Les accessoires sont essentiels pour accéder à l'adoption. Tu auras besoin de les avoir tous récupérés pour que ton animal puisse être adopté par une famille !

LES CASES DU PLATEAU :

- **Cases « Pattes de chien / Départ »**     : Place ton pion sur la case de la même couleur pour démarrer la partie.
- **Cases « Oranges »** : Déplace ton pion sur ces cases pour avancer vers la famille d'adoption.
- **Cases Chance**  : Si tu tombes dessus, tu peux choisir l'accessoire que tu souhaites ajouter à ta carte puzzle. Si tu as déjà tous tes accessoires et que tu tombes sur une case « Chance », tu as le droit de rejouer.
- **Case « Famille / Arrivée »**  : Si tu as obtenu tous tes accessoires et que tu arrives sur cette case en premier, tu as gagné la partie !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE


Tu es désormais prêt à faire adopter ton nouveau copain !

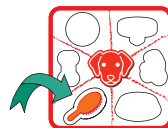
DÉBUT DE LA PARTIE : Le joueur le plus jeune commence la partie.
Dès le début et à chaque tour, tu dois réaliser 2 actions :

1. Tourner la flèche : Récupère la pièce du puzzle correspondant à l'accessoire désigné.



Exemple :

- Si la flèche s'arrête sur l'accessoire « brosse » , récupère la brosse de la couleur correspondant à ton pion et place-la au bon endroit dans ta carte puzzle.
- Si tu tombes sur un accessoire que tu as déjà, tu as le droit de tourner à nouveau la flèche pour retenter ta chance. Si tu tombes de nouveau sur un accessoire que tu as déjà, c'est au joueur suivant de jouer.



2. Lancer le dé : Déplace ton pion selon le nombre indiqué par le dé.

FIN DE LA PARTIE : Les animaux ont besoin de tous leurs accessoires pour être adoptés par leur famille !

Tu peux arriver sur la case « Famille / Arrivée » sans avoir terminé ton puzzle. Cependant, tu dois continuer de tourner la flèche à chacun de tes tours, jusqu'à ce que ta carte puzzle soit complète pour pouvoir adopter ton animal et gagner la partie.



À l'inverse, il est possible que tu aies terminé le puzzle avant d'avoir terminé le parcours. Tu dois donc lancer le dé à chacun de tes tours, sans tourner la flèche, jusqu'à ce que tu arrives sur la case « Famille / Arrivée ».



Le premier joueur à arriver sur la case « Famille / Arrivée » avec sa carte puzzle complétée, gagne la partie !

Note : Tu n'as pas besoin de faire le chiffre exact avec le dé pour arriver sur la case « Famille / Arrivée ».

VARIANTE DE JEU :

Lance le dé et avance **OU** tourne la flèche et récupère un accessoire.

Tu ne peux pas faire les 2 actions au même tour. À toi de choisir ta stratégie.

Attention ! Si tu décides de jouer avec cette variante, tous les joueurs doivent suivre la même règle.



Attention !



Présence de petites pièces. Danger d'étouffement

Informations à conserver. Les couleurs et décorations peuvent varier. Il est recommandé de bien enlever toutes les attaches en plastique et autres éléments de protection ne faisant pas partie du jouet avant de le donner à l'enfant.



Lansay

112 quai de Bezons
95100 Argenteuil - FRANCE
www.lansay.fr

Ref. 75058