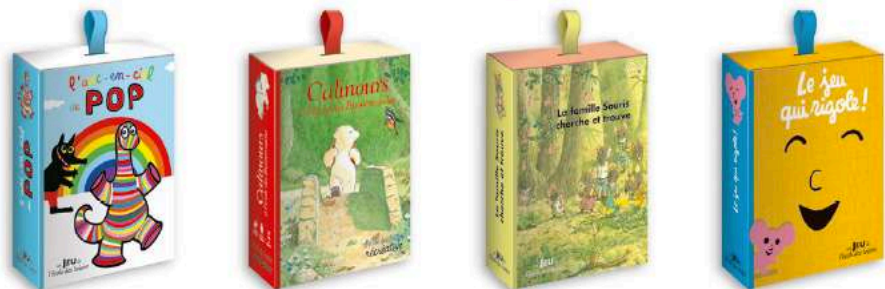


Fin de la partie

Lorsqu'un joueur a échangé 5 jetons « Tétine » contre 5 jetons « Bravo » différents, il se déplace pour rejoindre le loup dans la forêt. Il n'est pas obligé de faire exactement le nombre de points à la fin. Une fois face au loup, pour le calmer, il lui offre sa toute dernière tétine ! Le joueur, lui, n'en a plus besoin, c'est un grand et en plus... il a gagné la partie !

Retrouvez dans la même collection :

Pour les tout-petits



À partir de 5 ans



La tétine de Nina Le jeu !

D'après l'univers de Marianne Barcilon
et Christine Naumann-Villemin



De 3 à 6 ans
De 2 à 4 joueurs

Contenu du jeu

- 1 plateau
- 1 dé
- 4 pions
- 30 cartes « Défi »
- 44 jetons (24 jetons « Tétine » et 20 jetons « Bravo »)

But du jeu

Être le premier à échanger ses 5 jetons « Tétine » contre 5 jetons « Bravo » différents et à rejoindre le loup pour lui offrir sa toute dernière tétine !

Préparation du jeu

Assemblez les pièces de puzzle du plateau de jeu selon le modèle ci-contre.

Chaque joueur choisit son pion et le place sur la case départ (la première case du plateau). Distribuez 6 jetons « Tétine » à tous les joueurs et faites une pioche avec toutes les cartes « Défi ».



Le plateau représente le grand jardin de Nina. Il est constitué de **5 cases « Action »** (le pique-nique, le potager, le jardin fleuri, la piscine et la maison de Nina) et de **cases blanches**.

Placez, comme indiqué sur le schéma ci-dessous, les jetons « Bravo » sur les 5 cases « Action » :

- Les 4 jetons « Bravo » **orange** sur la case « Maison de Nina »
- Les 4 jetons « Bravo » **rouges** sur la case « Pique-nique »
- Les 4 jetons « Bravo » **verts** sur la case « Potager »
- Les 4 jetons « Bravo » **bleus** sur la case « Piscine »
- Les 4 jetons « Bravo » **roses** sur la case « Jardin fleuri »

Toutes les cases « Action » et les cases blanches font partie du parcours et comptent **pour tous les déplacements selon le nombre de points indiqué par le dé.**



Déroulement du jeu

Le joueur qui mime le mieux Nina qui suce sa tétine commence, sinon, le plus jeune joueur commence.

Le premier joueur lance le dé. Il avance d'autant de cases que de points indiqués par le dé.

- **S'il tombe sur une case « Action », il pioche une carte « Défi »** et doit le réaliser immédiatement. Si le défi est relevé, **il échange un de ses jetons « Tétine » contre un jeton « Bravo » de la case « Action » correspondante**. Sinon, **il recule de 2 cases**. Si, à ce moment précis, le joueur tombe sur une case blanche avec une consigne, il ne la fait pas. C'est ensuite au joueur suivant de prendre la main.

- **S'il tombe sur une case blanche avec une consigne (raccourci, -1, +1, +2), il avance ou recule du nombre de cases indiqué**. S'il s'arrête sur une case « Raccourci », il va directement sur la case « Action » de son choix. **Il pioche alors une carte « Défi » et doit réaliser immédiatement l'action indiquée (cf. ci-dessus)**. Si le défi est relevé, **il échange un de ses jetons « Tétine » contre un jeton « Bravo » de la case « Action » correspondante**.

- **S'il tombe sur une case blanche, il ne se passe rien.**

C'est, ensuite, au tour du joueur suivant de lancer le dé. Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.

À noter :

- **Un joueur ne peut pas récolter 2 jetons « Bravo » de la même couleur**. Il doit récolter **un jeton « Bravo » de chaque couleur et correspondant aux 5 cases « Action »** du plateau et ne garder **qu'un seul jeton « Tétine » pour pouvoir rejoindre le loup et le lui offrir !**

- **Les cartes « Défi » doivent être jouées tout de suite et sont ensuite défaussées**. Quand la pioche est vide, les cartes sont de nouveau mélangées pour faire une nouvelle pioche.