

Split

Le grand voyage

Règle du jeu

But du jeu

Le premier qui arrive pile sur la case du château du chocolat avec les six jetons d'ingrédients a gagné la partie et recevra en récompense le trésor au chocolat noisetté Minor.

Contenu

1. Un plateau
2. Le château du chocolat (monter les quatre morceaux)
3. Figurines d'écureuil (4x)
4. Jetons d'ingrédients (24x, 4x cacao, lait, vanille, amandes, sucre, noisettes)
5. Cartes (45x)
 - a) **Départ ou Avancer (8x)** – avancer de la case départ jusqu'au petit banc ou avancer de la valeur indiquée (1 ou 6) lorsqu'on est déjà dans le jeu.
 - b) **Avancer (24x)** avancer de la valeur indiquée.
 - c) **Échanger les écureuils (4x)** – échanger la position de son écureuil contre celle d'un autre joueur. Les joueurs étant sur la case ronde de départ ne peuvent pas être échangés.
 - d) **Échanger les ingrédients (1x)** – échanger tous les jetons d'ingrédients avec un adversaire. Si l'on n'a pas soi-même d'ingrédients, on peut prendre ceux de son adversaire sans contrepartie.
 - e) **Voleur (4x)** voler un jeton d'ingrédient de son choix à un adversaire (si l'on possède soi-même le jeton volé, il retourne à la banque).
 - f) **Joker (4x)** le joker peut être utilisé pour tout.



Préparation du jeu

- Monter le château et le placer avec Minor sur le plateau.
- Poser les jetons d'ingrédients à découvert près du plateau.
- Placer un écureuil par joueur sur la case ronde du départ.
- Distribuer 4 cartes par joueur, face cachée.
- Poser le reste des cartes près du plateau, face cachée.

4 cartes sont distribuées à chaque partie et c'est alors au tour d'un autre joueur de commencer. Le joueur qui commence reçoit ses cartes en premier. Le changement s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre. Une partie est finie lorsque tous les joueurs ont posé leurs cartes, ou dû les poser (voir Avancer).



Avancer

On ne peut passer de la case ronde du départ au petit banc qu'avec la carte Départ (ou un joker). Si un joueur n'a pas de carte Départ (ni de joker), il doit abandonner la partie en cours et déposer ses cartes sans les avoir utilisées. On peut avancer dans toutes les directions, même en sautant par-dessus le petit banc de départ.

Renvoyer à la case départ

Il ne peut y avoir qu'un seul écureuil par case, sauf sur le petit banc de départ. Si un joueur atterrit sur une case où se trouve déjà un autre écureuil, ce dernier doit retourner à la case ronde de départ et ne peut continuer à jouer qu'avec une carte Départ (ou un joker). Il est possible de doubler. Cette manœuvre n'a aucune conséquence.

Collecter les jetons d'ingrédients

On ne peut posséder chaque ingrédient qu'une seule fois. Si un joueur atterrit pile sur une case d'ingrédient, il peut prendre le jeton correspondant. Si un joueur a collecté les 6 ingrédients, il se rend vers le château du chocolat, mais doit arriver pile sur la case.

Obligation de jouer

Chaque joueur doit jouer sa carte, même si c'est à son désavantage (par exemple jouer la carte «Échanger les ingrédients» lorsqu'on les a déjà tous ou en grande partie, ou la carte «Avancer» lorsque sa valeur est trop élevée pour arriver pile sur la case du château du chocolat).

Option: mode équipe avec 4 joueurs

Avec 4 joueurs, il est possible de faire des équipes de 2. Les personnes se faisant face jouent ensemble et forment une équipe. Si un joueur a fini, il peut aider l'autre. Avant le début de chaque partie, les partenaires s'échangent une carte. Elle ne peut être découverte qu'après avoir rendu soi-même une carte face cachée. Les joueurs essaient du mieux possible de s'aider avec une carte «utile».



Deviens un ami de Split et gagne des cadeaux cools et noisettés!

www.fb.me/minor.original
www.instagram.com/minor_original



Prends place dans un fauteuil de cinéma et accompagne Split dans son voyage:

www.minor.ch/kino



Joue avec ton smartphone ou ta tablette et tente de gagner toute une année de chocolat:

www.minor.ch/game



Viens visiter la fabrique du chocolat où est produit Minor:

www.chocolarium.ch

