



## JOUEZ EN FAMILLE RÈGLES DU JEU

### Matériel:

Ton couvercle Delacré + Des pions et un dé

**Pour les pions:** Utilise des vieux boutons ou pièces de monnaie de formes ou de couleurs différentes. Ou découpe des rondelles de bouchon de liège que tu peins de différentes couleurs.

**Pour le dé:** récupères-en un d'un autre jeu de société.

Ou rendez-vous sur [www.delacré.be](http://www.delacré.be) pour télécharger tes pions et ton dé.

Mime, dessine et rigole en famille. Fous rires garantis !

**Nombre de joueurs :** minimum deux.

Les joueurs placent leurs pions sur la case départ **OISEAU**. Le plus jeune joueur commence, lance le dé et avance son jeton du nombre de cases égal au nombre de points obtenus. Chaque joueur doit tenir compte des cases "ACTION" qui permettent d'avancer plus vite, de stagner, voir de rétrograder.

**Comment gagner la partie :**

Pour gagner la partie, tu dois être le premier à arriver sur la dernière case "31" mais avec l'obligation d'arriver pile sur cette case. Au cas où tu fais un score supérieur au nombre de cases te séparant de la victoire, tu devras reculer d'autant de cases supplémentaires.

### Materiaal:

Het deksel van je Delacré koekjesdoos + pionnen en een dobbelsteen

**Voor de pionnen:** Gebruik oude knopen of muntstukken van verschillende kleuren of vormen. Of snijd kurken in schijven en verf ze in verschillende kleuren.

**Voor de dobbelsteen:** gebruik een exemplaar van een ander gezelschapsspel.

Of ga naar [www.delacré.be](http://www.delacré.be) om je pionnen en dobbelsteen te downloaden.

Plezier verzekerd voor jong en oud

**Aantal spelers:** minimaal twee.

De spelers zetten hun pion op het startvak **VOGEL**. De jongste speler begint, gooit de dobbelsteen en gaat met zijn pion evenveel vakjes vooruit als het aantal ogen dat hij gegooid heeft. Elke speler moet rekening houden met de 'ACTIE' vakjes waardoor je vooruit, achteruit moet gaan of ter plaatse blijft staan.

**Wie is de winnaar:**

De winnaar is diegene die als eerste op het vakje '31' komt, op voorwaarde dat hij precies op dat vakje uitkomt. Als een speler meer ogen heeft gegooid dan er vakjes resten op het bord, moet hij het extra aantal vakjes teruggaan.

### cases "ACTION"



**Case Marquissette :** Mange une Marquissette avec des couverts en cinq secondes. Ou si tu n'as pas de biscuits, cite 5 prénoms en 10 secondes commençant par la lettre M.



**Case Cigarette Russe :** Mange une Cigarette Russe en chantant ou en sifflant une chanson de Noël.



**Case Biarritz :** En 30 secondes, trouve trois objets autour de toi, qui ont la même forme qu'un biscuit Biarritz. Si tu réussis ce challenge, avance jusqu'à la case 9. Si tu échoues, reste où tu es.



**Case multi biscuits bonus :** Tu peux avancer à nouveau du nombre de points réalisés et suivre les instructions sur cette case.



**Case pomme de pin :** Tu glisses sur une pomme de pin. Recule de 4 cases.



**Case cadeau :** Noël est tombé tôt cette année. Tu peux échanger ton pion avec celui d'un autre joueur et suivre les instructions de cette case. L'autre joueur se positionne sur la case « cadeau » sans suivre les instructions de cette case.



**Case dé :** Tu peux rejouer, lance le dé.



**Case sapin :** Tu décores le sapin de Noël. Tu as du mal à choisir tes décorations. Passe le prochain tour.



**Case houx :** Tu t'es piqué au houx, il faut te soigner. Retourne à la case départ.



**Case flocon :** Tu gagnes la bataille de boules de neige. Avance de 2 cases.



**Case étoile filante :** Suis cette jolie étoile filante qui te propulse trois cases en avant.



**Case 25 Noël :** C'est Noël, tous le monde doit te faire un compliment.



## SPEEL GEZELLIG SAMEN SPELREGELS

### 'ACTIE' vakjes



**Marquissette vakje:** Eet op vijf seconden met bestek een Marquissette op. Heb je geen koekjes, zeg dan op 10 seconden 5 voornamen die met een M beginnen.



**Cigarette Russe vakje:** Eet een Cigarette Russe terwijl je een kerstliedje zingt of fluit.



**Biarritz vakje:** Vind binnen de 30 seconden 3 voorwerpen rondom je die dezelfde vorm hebben als een Biarritz koekje. Als je hierin slaagt, ga dan verder naar vak 9. Als het je niet lukt, blijf dan waar je bent.



**Bonus vakje:** Ga nogmaals het gegooid aantal ogen vooruit en volg de instructies voor dat vakje.



**Dennenappel vakje:** Je glijdt uit over een dennenappel. Ga 4 vakken achteruit.



**Geschenk vakje:** Kerstmis valt vroeg dit jaar. Je mag je pion verwisselen met die van een andere speler en de instructies voor dat vak volgen. De andere speler zet zijn pion op het vak 'geschenk' zonder de instructies voor dat vak te volgen.



**Dobbelsteen vakje:** Gooi opnieuw.



**Boom vakje:** Je bent de kerstboom aan het versieren. Je weet niet welke versiering te gebruiken. Sta een beurt over.



**Hulst vakje:** Je hebt je geprikt aan de hulst, je moet verzorgd worden. Keer terug naar het startvak.



**Sneeuwvlok vakje:** Je wilt het sneeuwbalengevecht. Ga 2 vakjes vooruit.



**Vallende ster vakje:** Volg deze mooie vallende ster en ga 3 vakjes vooruit.



**Kerstmis vakje:** Het is Kerstmis, alle spelers moet je een complimentje geven.