

DOG RUSH™



RÈGLES



FIN DE PARTIE

La partie s'arrête quand un joueur possède 4 jetons Os. Il peut être fier de lui, son chien va se régaler !

VARIANTE JUNIOR

N'utilisez que 3 ou 4 laisses à la fois.

© 2019 Blue Orange Editions. Dog Rush et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Editions, France. Fabriqué en Chine. Développé en France. www.blueorangegames.eu



INTRODUCTION

C'est l'heure de promener votre cher toutou au parc. Mais bien d'autres propriétaires ont eu cette charmante idée. Aie Aie Aie ! Un lapin passe et tous les chiens s'affolent pour lui courir après. Le chien vous échappe, toutes les laisses s'emmêlent, qui va démêler toute cette pagaille ? Retrouvez au plus vite à quel chien appartient quelle laisse !

MATÉRIEL DE JEU

- 6 chiens avec leur laisse
- 19 jetons Os

BUT DU JEU

Retrouvez votre chien avant les autres joueurs pour gagner un jeton Os en récompense.
4 jetons Os collectés et vous gagnez la partie.

MISE EN PLACE

- Laissez les jetons Os dans la boîte de jeu. Ils serviront à récompenser les chiens retrouvés et à noter les points gagnés.
- Chaque joueur prend un jeton Os devant lui.

Le plus jeune joueur commence puis le jeu se déroulera en sens horaire.

DÉROULEMENT DU JEU

À son tour de jeu le joueur doit faire les actions suivantes dans l'ordre indiqué :

1. Prendre les 6 laisses de chien dans une main comme sur l'illustration ci-contre.

2. Annoncer une couleur de chien (Jaune, Bleu, Rouge, Vert, Rose ou Violet).

3. Lâcher les laisses sur la table.



Tous les joueurs vont devoir simultanément trouver la boule qui est au bout de la laisse du chien de la couleur annoncée, **sans toucher les laisses, les chiens ou les boules**. Dès qu'un joueur pense avoir trouvé, il attrape une boule. Les joueurs vérifient ensuite :

- **s'il s'agit de la bonne laisse, le joueur gagne un jeton Os,**
- **s'il ne s'agit pas de la bonne laisse, le joueur perd un jeton Os qu'il remet dans la boîte de jeu (s'il n'en a pas, il ne perd rien), le tour de jeu prend fin et un nouveau tour commence.**

