

Croque-Carotte

Une course magique
jusqu'à l'étoile !



Lors d'un rêve, magique, extraordinaire et plein de surprises, une étoile tombe du ciel. Elle s'installe au sommet d'une colline d'où elle répand toute sa magie : ses pentes commencent à scintiller et différents personnages Disney se mettent en chemin.

Montez vite avec vos personnages Disney jusqu'à cette mystérieuse étoile pour découvrir son secret magique ! Mais attention, le chemin qui y mène vous réserve bien des surprises. Il vous faudra souvent tourner l'étoile, faisant apparaître des trous dans lesquels vos personnages risquent de tomber... Si cela se produit, le personnage Disney disparaît comme par magie, aussi vite qu'il est apparu, et retourne dans son monde d'histoires.

Le premier à atteindre la mystérieuse étoile avec l'un de ses personnages Disney remportera cette course magique et aura droit à un vœu.

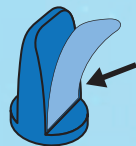
Contenu

- 1 colline scintillante avec des cases et des trous
- 1 étoile à tourner
- 16 personnages de 4 couleurs
- 2 planches de 32 autocollants au total (plus une planche d'autocollants supplémentaires)
- 48 cartes Action



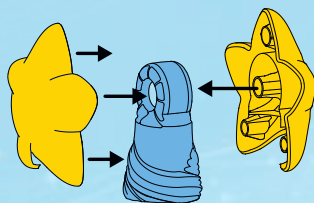
Mise en place

Assembler l'étoile et le tourbillon comme le montre l'illustration ci-contre. Placer la colline au milieu de la table et insérer l'étoile assemblée au sommet.



Coller l'autocollant de préférence à partir du bas.

Coller un autocollant sur les deux faces de chacun des 16 pions. Veiller à bien associer le recto et le verso correspondant au même personnage Disney.



Bien respecter les couleurs : les autocollants sur fond rouge sur les pions rouges, ceux sur fond bleu sur les pions bleus, etc.

Chaque joueur choisit une couleur et place ses 4 personnages Disney devant lui. À 2 ou 3 joueurs, les personnages restants sont remis dans la boîte.

Mélanger les cartes Action et placer le paquet, face cachée, à côté de la colline.

But du jeu

Il s'agit d'atteindre avant les autres **la dernière case** au pied de l'étoile. Qui d'entre vous sera le premier à pouvoir faire un vœu ?

La course commence !

Placez vos personnages Disney au début du chemin menant à l'étoile mystérieuse. Le dernier à avoir regardé un film de Disney commence. La partie se poursuit dans le sens horaire.



Départ



Le joueur retourne la première carte de la pile.

Si elle indique un déplacement, il peut alors avancer un de ses personnages Disney respectivement de 1, 2 ou 3 cases sur la colline.



Avancer d'1 case.



Avancer de 2 cases.



Avancer de 3 cases.

- Un joueur peut toujours **choisir avec lequel** de ses personnages Disney il se déplace.
- Un joueur peut décider d'amener un nouveau personnage de son groupe sur le parcours ou de déplacer un de ses personnages Disney déjà présent sur le chemin.
- Il ne peut y avoir **qu'un seul** personnage par case.
- Les cases **occupées** sont **sautées** et ne comptent pas dans le déplacement.
- Un trou compte comme une case. Mais un personnage Disney ne tombe dedans que s'il **termine** son déplacement dessus.



Avancer de 2 cases.



Avancer de 3 cases.



À la fin de son tour, le joueur défausse la carte.

Sur quelle case mon personnage est-il en sécurité ?

Chacun doit toujours faire attention à la case sur laquelle atterrit son personnage. Il existe de nombreuses cases sur lesquelles il ne peut rien lui arriver. D'autres, en revanche, peuvent s'ouvrir, lorsque l'étoile est tournée.

Quand l'étoile mystérieuse est-elle tournée ?

Lorsqu'un joueur retourne une carte Étoile, il tourne doucement l'étoile sur la colline dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'il entende un « CLIC ! ». Si une case s'ouvre, un trou apparaît. Si un personnage Disney se trouve dessus, pas de chance, il tombe dedans. Il disparaît comme par magie dans la colline et ne joue plus.

Si, au cours de la partie, un joueur perd son quatrième personnage Disney, il devra malheureusement attendre la prochaine partie pour rejouer.

Conseil : Lorsque vous tournez l'étoile, maintenez la colline de l'autre main. Cela évite qu'elle glisse et que les personnages tombent.



Que se passe-t-il lorsque la pioche est épuisée ?

Si le paquet est épuisé, mélanger les cartes et les remettre, face cachée, à côté de la colline.

Fin de la partie

Pour remporter la partie, il faut être le premier à atteindre **la dernière case** au pied de l'étoile avec l'un de ses personnages Disney. Les éventuels points de déplacement restants sont ignorés. La partie est alors immédiatement terminée.

Qui d'entre vous sera le premier à pouvoir faire un vœu ?



FR

**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

© 2025

© Disney

www.disney.com

Game Design : ©1999 Seven Towns Ltd.

Art Direction : Elena McMillin

Illustration : Wigwam Studios

Product Imagery : Melesh Studio

Technical Development : Ina Franz

Ravensburger Verlag GmbH

Postfach 24 60

D-88194 Ravensburg

ravensburger.com/service

Ravensburger

242943