

L'ÎLE DE CARIBOO

PARS À LA CHASSE AU TRÉSOR MAGIQUE!

Bienvenue dans L'île de Cariboo, un endroit magique où toi et tes amis devez, à tour de rôle, associer des lettres, des chiffres, des couleurs et des formes pour ouvrir les portes et trouver le trésor caché.

AVANT DE JOUER

1. Fixe le coffre au trésor sur le dessus de l'île.
2. Assure-toi que les portes et le coffre sont bien fermés.
3. Insère les six jetons dans la fente sous le coffre, puis pivote légèrement l'île pour t'assurer que les jetons sont bien cachés.
4. Choisis les cartes « débutant » ou « avancé », puis place-les en pile, face cachée.
5. Donne la clé au joueur le plus jeune; c'est lui qui commence.

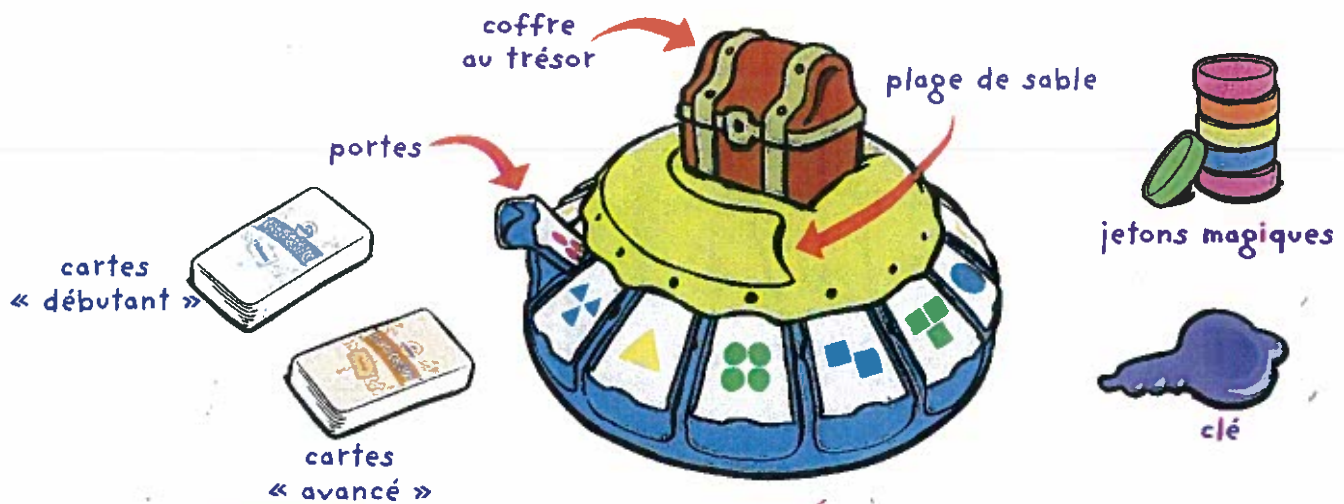


BUT DU JEU

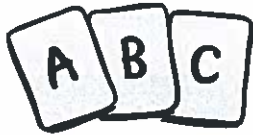
Unir ses efforts pour trouver les six jetons magiques et ouvrir le coffre au trésor!



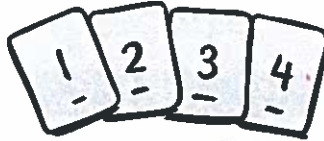
Ça y est, tu es prêt à jouer à L'île de Cariboo!



- 1 Tire une carte lorsque c'est ton tour.
Le niveau débutant comporte quatre sortes de cartes :



Associe une carte lettre à la première lettre d'un mot sur une porte.



Associe une carte chiffre au nombre d'objets sur une porte.



Associe une carte couleur à la couleur des objets sur une porte.



Associe une carte forme à la forme des objets sur une porte.

- 2 Trouve une porte qui correspond à ta carte et ouvre-la avec la clé. Si tu ne trouves pas de porte correspondant à ta carte, c'est au tour du joueur suivant.



Laisse la porte ouverte, comme ça, tu sauras que tu as déjà regardé à cet endroit.

- 3 Si tu trouves un jeton magique, enterre-le dans la plage de sable.



- 4 C'est maintenant au tour du joueur suivant. Passe la clé au joueur qui se trouve à ta gauche.

COMMENT GAGNER

Lorsqu'on enterre le dernier jeton dans la plage de sable, le coffre au trésor de L'île de Cariboo s'ouvre comme par magie. Le joueur qui a ouvert le coffre gagne la partie!

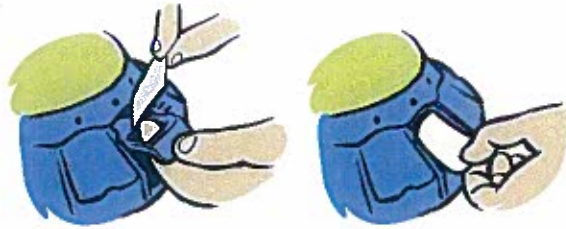


POUR REJOUER

Glisse le crabe vers la droite pour sortir les jetons magiques de la plage de sable. Referme le coffre au trésor et commence une nouvelle partie!

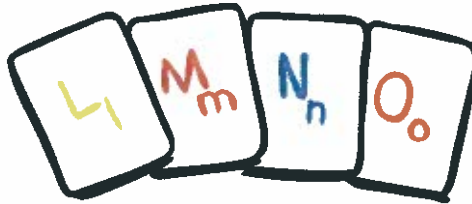


Tu as envie de relever d'autres défis amusants? Enlève les cartes sur les portes, retourne-les du côté avancé, puis remets-les en place.



Le niveau avancé comporte deux sortes de cartes:

Les cartes lettres



Associe la lettre ou la couleur de la carte!

Associe une carte **lettre** à une lettre contenue dans un mot sur une porte. La lettre peut se trouver **n'importe où** dans le mot (pas forcément en premier). Tu peux aussi associer la **couleur de la lettre** de ta carte à la couleur des objets sur une porte.

Les cartes chiffres



Associe le chiffre ou la couleur de la carte!

Associe une carte **chiffre** au nombre d'objets sur une porte. Tu peux aussi associer la **couleur du chiffre** de ta carte à la couleur des objets sur une porte.

POUR ENCORE PLUS DE PLAISIR!

Amusez-vous avec votre enfant sur L'île de Cariboo en lui proposant d'autres activités stimulantes!

DÉCOUVRIR

Utilisez les jetons magiques pour faire compter votre enfant. Disposez les jetons sur la table, choisissez un chiffre et demandez-lui de prendre le nombre de jetons correspondant. Vous pouvez également l'initier aux additions et aux soustractions. Demandez-lui, par exemple, s'il a 4 jetons et que vous lui en prenez 2, combien il lui en restera.

JOUER

Demandez à votre enfant de traverser la pièce en tenant un jeton sur le dos de sa main. Essayez-le avec deux ou trois jetons, avec un jeton sur la tête ou en marchant comme un crabe avec un jeton sur le menton.

Faites-le ensemble et amusez-vous à trouver des variantes rigolotes!

CRÉER

Partez à la chasse aux couleurs et aux formes à l'intérieur ou à l'extérieur de la maison. Cherchez des choses bleues, vertes, jaunes et rouges. Combien de cercles, de carrés et de triangles pouvez-vous trouver?

PARTAGER

Avec votre enfant, inventez une histoire qui se passe sur L'île de Cariboo en vous servant des choses qui s'y trouvent (des bonbons, des ballons, un chameau, un château, etc.).



Recommandations

- Si le coffre au trésor ou l'une des portes se déboîte, il suffit de les remettre en place.
- Si les jetons ont tendance à rester pris entre les portes, il suffit de faire pivoter légèrement l'île pour les aider à tomber en place.

Pour d'autres moments de plaisir, découvrez



Cranium Édition famille

16 activités palpitantes pour s'amuser en famille

CRANIUM et L'ÎLE DE CARIBOO sont des marques déposées de Cranium, Inc. inscrites à l'United States Patent and Trademark Office. Tous les autres noms et composants distinctifs du jeu sont des marques de commerce de Cranium, Inc. © 2008 Cranium, Inc. Tous droits réservés.

HASBRO est une marque de commerce de Hasbro inscrite à l'United States Patent and Trademark Office. Cranium, Inc. P.O. Box 2307 Seattle, WA 98111 USA

HASBRO CANADA, LONGUEUIL, QC, CANADA J4G 1G2
FABRIQUÉ EN CHINE

