

CANDY LAND

GRAB & GO!

F8259/
F8249 ASST.

3+



DOIT ÊTRE ASSEMBLÉ PAR UN ADULTE.

CONTENU

Boîtier de rangement en plastique • Autocollant/plateau de jeu • 4 pions Pain d'épice en carton • 4 bases en plastique pour pions • 45 cartes



ATTENTION :

DANGER D'ÉTOUFFEMENT – Petites pièces. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

BUT DU JEU

Être le premier à atteindre le château de bonbons !

PREMIÈRE PARTIE

1. Ouvrir le boîtier en plastique et séparer du papier les deux autocollants du plateau de jeu
2. Appliquer les autocollants sur le boîtier en s'assurant d'aligner les parties du chemin.
3. Détacher les 4 pions Pain d'épice et les 45 cartes de la feuille cartonnée. Insérer les pions Pain d'épice dans leur base. Recycler les rebuts.



PRÉPARATION

1. Choisis un pion Pain d'épice et place-le au début du chemin.
2. Mélange les cartes et place le paquet face cachée.

PLACE AU JEU !

1. Le joueur le plus jeune commence.
2. Pioche une carte. Qu'as-tu pioché ?
3. Le joueur de gauche est le suivant.



UN BLOC DE COULEUR :
Avance ton pion sur la **PROCHAINE** case de la couleur correspondante.



DEUX BLOCS DE COULEUR :
Avance ton pion sur la **DEUXIÈME** case de la couleur correspondante.



SURPRISE SUCRÉE ! Avance ou recule ton pion jusqu'à l'image correspondante.

4.125" x 6" 1C

RÈGLES DU CHEMIN ARC-EN-CIEL



Si tu arrives sur une case avec des réglisses, tu perds ton prochain tour.



Raccourci ! Si tu t'arrêtes sur une de ces cases, suis les flèches et déplace ton pion sur la case de même couleur de l'autre côté.

Si tu arrives sur une case déjà occupée, déplace-toi sur la prochaine case libre de la même couleur.

COMMENT GAGNER



Sois le premier à atteindre le château de bonbons ! Tu peux utiliser une carte de n'importe quelle couleur pour y arriver.

VARIANTES DU JEU

JOUEURS PLUS JEUNES :

Si tu pioches une surprise sucrée située derrière ton pion, ne recule pas. Pioche plutôt une autre carte !

POUR LES JOUEURS PLUS ÂGÉS :

Pioche deux cartes à chaque tour, puis choisis celle que tu joueras.

GRAB & GO, CANDY LAND and HASBRO and all related trademarks and logos are trademarks of Hasbro, Inc. GRAB & GO, CANDY LAND, HASBRO et toutes les marques de commerce et logos associés sont des marques de commerce de Hasbro, Inc. © 2023 Hasbro.

Hasbro, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. Consumer contact / Service à la clientèle: US/ Canada: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. TEL. 1-800-255-5516

PN00088797

PARENTS :

HASBROGAMING.COM



4.125" x 6" 1C

CANDY LAND

GRAB & GO!

F8259/
F8249 ASST.

3+



ADULT ASSEMBLY REQUIRED.

CONTENTS

Plastic Storage Case • Gameboard Sticker • 4 Cardboard
Gingerbread Movers • 4 Plastic Mover Stands • 45 Cards

OBJECT

Be the first to reach the Candy Castle!

THE FIRST TIME YOU PLAY

1. Open out the plastic case and remove the backing from both halves of the gameboard sticker.
2. Apply the sticker halves to the case so that they join to connect the path.
3. Pop out the 4 gingerbread movers and all 45 cards from the die-cut sheet. Place the gingerbread movers in their stands. Discard left over cardboard responsibly.



GET READY

1. Pick a gingerbread mover and place it at the beginning of the path.
2. Shuffle the cards and place them facedown in a pile.

LET'S PLAY

1. The youngest player goes first.
2. Draw a card. What did you draw?
3. The player to the left goes next.



ONE COLOR BLOCK: Move ahead to the **NEXT** space matching the color on your card.



TWO COLOR BLOCKS: Move ahead to the **SECOND** space matching the color on your card.



SWEET TREAT! Move (forward or back) to the space matching the picture.

4.125" x 6" 1C

RULES OF THE RAINBOW PATH



If you land on a sticky licorice space, you lose your next turn.



Shortcut! If you land on one of these, follow the arrows and move to the matching-color space at the other end.

If you land on an occupied space, move to the next space of that same color.

HOW TO WIN



Be the first to arrive at the Candy Castle! You can use a card of any color to land here.

OTHER WAYS TO PLAY

FOR YOUNGER PLAYERS:

If you draw a sweet treat that's behind you on the path, don't move backward—draw again!

FOR OLDER PLAYERS:

Draw two cards on each turn, then choose which one you want to play.

GRAB & GO, CANDY LAND and HASBRO and all related trademarks and logos are trademarks of Hasbro, Inc. GRAB & GO, CANDY LAND, HASBRO et toutes les marques de commerce et logos associés sont des marques de commerce de Hasbro, Inc. © 2023 Hasbro.

Hasbro, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. Consumer contact / Service à la clientèle: US/ Canada: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. TEL. 1-800-255-5516

PN00088773

PARENTS:

HASBROGAMING.COM



4.125" x 6" 1C