

Variante pour les plus jeunes :

Installer le plateau avec les arbres au milieu de la table. Étaler les queues, face cachée à côté. Les cartes ne sont pas utilisées dans cette variante.

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur lance le dé et déplace le pion Winnie d'arbre en arbre. Il ne peut se déplacer au maximum que du nombre de cases (arbres) obtenu au dé, mais rien ne l'empêche de s'arrêter avant. Il tire alors l'arbre sur lequel il s'est arrêté.

Il regarde attentivement la queue qui se cache en dessous et retourne la queue correspondante au milieu de la table. S'il a trouvé la bonne queue, bravo ! Il peut l'accrocher sur sa planche Bourriquet. S'il a retourné une autre queue, dommage ! Il la remet à sa place au milieu de la table.

Si la queue trouvée sous l'arbre n'est plus au milieu de la table parce qu'un joueur l'a déjà prise, pas de chance ! Il ne gagne aucune queue ce tour-ci.

Si aucune queue mais **Porcinet est caché sous l'arbre...**

Le joueur se fait aussi petit que lui ! Il s'assied par terre et se met en boule, aussi petit que possible ! En récompense, il peut ensuite déplacer Winnie jusqu'au prochain arbre. Peut-être qu'il y gagnera une nouvelle queue...

Si aucune queue mais **Tigrou se cache sous l'arbre...**

Il saute en l'air comme Tigrou ! En récompense, il peut faire sauter Winnie jusqu'à n'importe quel arbre. Peut-être qu'il y gagnera une nouvelle queue...

Si aucune queue mais **Maître Hibou est caché sous l'arbre...**

Il crie fort comme un hibou « Houhou-Houhou ! ». En récompense, il gagne la vraie queue de Bourriquet, à condition de la trouver au milieu de la table ! Si un joueur l'a déjà gagnée, pas de chance !

Si le dé n'indique aucun point mais **Bourriquet...**

Tous les joueurs crient « Bourriquet ! » et le joueur peut relancer le dé.

Ne pas oublier : Remettre à chaque fois l'arbre à sa place sur le plateau à la fin de son tour.

La partie prend fin lorsque toutes les queues ont été gagnées.
Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus de queues.

© 2011 Ravensburger Spieleverlag

Jeux Ravensburger S.A.S.
21 rue de Dornach - F-68120 Pfaffstätt
Service consommateurs Tél. : 0821 022 023 (0,119 €/min)
www.ravensburger.com



Où est la queue de Bourriquet ?

F

Jeux Ravensburger® n° 22 097 7

Auteur : Kai Haferkamp

Design : Paul Windle Design, UK

Une amusante et passionnante chasse aux objets pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans.

Contenu :

La partie supérieure du plateau de jeu

La partie inférieure du plateau de jeu

15 arbres

1 pion Winnie l'Ourson et son socle

13 queues pour Bourriquet

12 cartes

4 planches Bourriquet avec attaches

1 dé



Ène Bourriquet est l'un des meilleurs amis de Winnie l'Ourson. Mais pourquoi est-il si triste aujourd'hui ? Oh là-là, parce qu'il a encore une fois perdu sa queue ! Celle-ci est juste attachée par une épingle à nourrice ; c'est pour cela qu'elle se détache sans arrêt. Dans la Forêt des Rêves Bleus, Winnie part à la recherche de la queue. Et Tigrou, Porcinet et Maître Hibou l'aident. Les amis trouvent de nombreux objets que Bourriquet pourrait porter comme queue... mais trouveront-ils aussi la bonne ?

Le but du jeu consiste à trouver le plus de queues pour Bourriquet.

Préparation :

Avant la toute première partie, détacher soigneusement les cartes, les arbres, les queues, les planches Bourriquet et le personnage Winnie l'Ourson prédécoupés. Installer la Forêt des Rêves Bleus dans la boîte : placer la partie inférieure marron du plateau de jeu dans le fond de la boîte. Empiler la partie supérieure par-dessus en vérifiant que les fentes sur les deux plateaux soient bien superposées. Placer ensuite les arbres au choix dans les fentes en ne laissant dépasser que le feuillage.

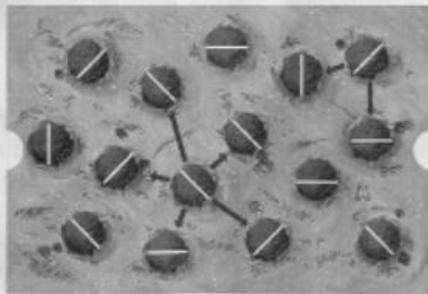


Mélanger les cartes et placer le paquet, face cachée, à côté de la Forêt des Rêves Bleus. Glisser le personnage Winnie dans son socle et le placer devant un arbre au hasard. Étaler les 13 queues sur la table, face visible, tout autour de la forêt. Pour finir, chaque joueur prend une planche Bourriquet, insère l'attache et le support en carton comme le montre l'illustration et la place devant lui sur la table.



La recherche peut commencer.

Commencer par retourner la première carte du paquet. Tous les joueurs partent alors à la recherche de cette queue de remplacement ! Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur lance le dé et déplace Winnie l'Ourson d'arbre en arbre. Il ne peut se déplacer au maximum que du nombre de cases (arbres) obtenu au dé, mais rien ne l'empêche de s'arrêter avant. Un joueur peut déplacer Winnie dans n'importe quelle direction mais toujours vers un arbre voisin.



Le joueur peut alors tirer l'arbre sur lequel il s'arrête et vérifier si la queue recherchée se trouve en dessous ou non. Il remet ensuite l'arbre à sa place sur le plateau.

Si la queue recherchée est cachée sous l'arbre...

Le joueur peut prendre la queue correspondante sur la table et l'accrocher sur sa planche Bourriquet. La carte est mise de côté et une nouvelle carte est retournée. C'est au tour du joueur suivant de jouer.

Si une autre queue est cachée sous l'arbre...

Domage, le joueur ne gagne aucune queue ce tour-ci et c'est au joueur suivant de continuer les recherches. Mais il faut bien mémoriser où se cache chaque queue ; cela sera bien utile pour la suite de la partie !

Si Porcinet est caché sous l'arbre...

Le petit cochon aide le joueur : il lui permet de regarder secrètement sous un arbre de son choix (en mettant la main devant de préférence car il est le seul à avoir le droit de regarder sous l'arbre). Il le remet ensuite en place dans la fente et c'est au joueur suivant de jouer.

Si Tigrou se cache sous l'arbre...

Il saute en l'air comme Tigrou ! Il relance le dé et rejoue immédiatement.

Si Maître Hibou est caché sous l'arbre...

Intervient secrètement deux arbres : tous les autres joueurs doivent fermer les yeux pendant que le joueur tire deux arbres et échange leur place. Son tour est terminé.

Si le dé n'indique aucun point mais Bourriquet...

Tous les autres joueurs crient fort « Bourriquet ! ». Le joueur glisse la carte retournée sous le paquet, en retourne une nouvelle et relance le dé.

La partie continue jusqu'à ce que tous les objets sur les cartes aient été retrouvés. Il s'agit maintenant de retrouver la vraie queue de Bourriquet. Mais où se trouve-t-elle ?! Auprès de Maître Hibou : c'est lui qui a la queue de Bourriquet ! Les joueurs déplacent Winnie à tour de rôle sur le plateau jusqu'à ce que l'un d'entre eux ait trouvé le hibou ! Il reçoit la vraie queue de Bourriquet.

Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus de points : chaque queue lui rapporte 1 point ; la vraie queue de Bourriquet, 2 points !

Variante : Placer les queues face cachée !

Le déroulement de la partie reste le même, mais les 13 queues ne sont pas placées face visible mais cachées sur la table et reconnaissables uniquement à leur forme ! Pas si facile ! Si un joueur retourne la mauvaise queue, elle est remise face cachée au milieu de la table. Le joueur suivant a alors une chance de gagner la queue recherchée en retournant la bonne.

