

Variation with honey beads

The game gets more challenging with the honey beads.
The rules of the main game apply except for the following changes:

- Before starting to play, each player gets a honey bead. Remaining beads are put aside.
- A honey bead allows the players, once a player has played their turn, to place a matching bear card on the nose next to which nosy bear stands at that moment.
- Once a player has finished their turn, the other players decide one by one in a clockwise direction if they want to hand in a honey bead.
- If a player wants to do so they place the honey bead next to the nose and then put the matching card on that nose.
- One honey bead counts for one card.
- Each player may only hand in one honey bead per turn.

Important:

If nosy bear lands next to a nose where one or more honey beads have been placed, the player in question has the option to ...

- ... either place a matching bear card over the nose (or place the nosy bear card on any other nose, if nosy bear happens to be there), or
- ... collect all honey beads lying next to this nose.

L'ours au museau flaireur

Un jeu de dé pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans. Avec une variante « gouttes de miel » pour enfants plus âgés.

Idée : Christian Tiggemann
Illustration : Martina Badstuber
Durée de la partie : env. 10 minutes



L'ours fin limier a invité ses amis à une grande fête d'ours. Lorsque les invités frappent à sa porte, qu'elle n'est pas sa surprise : il y a un ours vert, rond comme une pomme, et un autre qui ressemble à une framboise ! Les autres ours se sont aussi déguisés avec des habits de toutes les couleurs. Tout content, l'ours saute d'ours en ours et tous ensemble, ils font une super fête d'ours !

Contenu

- 1 ours fin limier
- 8 museaux d'ours en couleur
- 25 cartes ours
- 1 dé
- 4 gouttes de miel
- 1 règle du jeu

se débarrasser de toutes ses cartes en premier

poser tous les museaux en cercle, mettre l'ours fin limier à côté de n'importe quel museau, poser la carte de l'ours fin limier sur n'importe quel museau

distribuer 6 cartes ours, faces cachées, à chaque joueur préparer le dé

lancer le dé

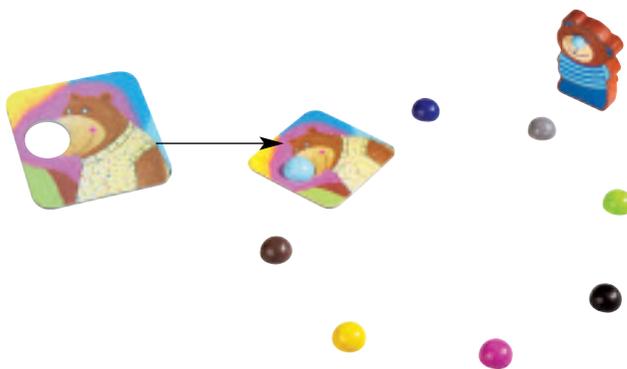
avancer l'ours fin limier dans n'importe quel sens

But du jeu

Qui réussira, en ayant de la chance et en usant de tactique, à se débarrasser en premier de ses cartes ?

Préparatifs

Poser les huit museaux d'ours sur la table en cercle en laissant un écart suffisant entre eux, de manière à pouvoir poser une carte ours sur chaque museau. Poser l'ours fin limier à côté de n'importe quel museau. Parmi les cartes ours, chercher celle de l'ours fin limier et poser la sur n'importe quel museau. Le museau rentre exactement dans la découpe ronde.



Mélanger les cartes ours restantes et distribuer six cartes à chaque joueur sans les montrer. Chacun prend son jeu en main. Les cartes ours en trop sont retirées du jeu. Préparer le dé.

Mettre les gouttes de miel dans la boîte. On ne les prendra que pour la variante.

Déroulement de la partie

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a le plus petit nez retroussé commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant le dé.

L'ours fin limier se déplace de museau en museau. Avance-le du même nombre de museaux que de pattes figurant sur le dé. Tu décides toi-même si tu veux déplacer l'ours fin limier vers la droite ou vers la gauche.

Conseil : Avant d'avancer l'ours fin limier, compte le nombre de cases pour savoir à côté de quels museaux l'ours va atterrir. Compare les couleurs des museaux avec tes cartes ours. Décide alors dans quel sens tu vas déplacer l'ours et avance-le de manière correspondante.

As-tu dans ton jeu une carte ours qui correspond à la couleur de ce museau ?

- **Oui ?**
Super ! Tu as le droit de poser la carte correspondante sur le museau. Même si tu as plusieurs cartes de cette couleur, tu n'en poses qu'une seule.
- **Non ?**
Dommage ! Tu ne peux pas poser de carte.

Attention : si l'ours fin limier atterrit à côté de la carte de l'ours fin limier, tu n'as pas le droit de poser de carte. Au lieu de cela, tu prends la carte de l'ours fin limier et la poses sur n'importe quelle autre carte. Il peut y avoir plusieurs cartes sur un museau.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur a posé sa dernière carte ours. C'est lui le gagnant de cette course d'ours et il est nommé l'ours le plus chanceux du jour !

carte ours correspondante = poser la carte

pas de carte ours correspondante = ne pas poser de carte

ours fin limier à côté de la carte de l'ours fin limier = poser la carte sur un autre museau

dernière carte d'ours posée = partie gagnée

Variante avec gouttes de miel

Le jeu sera un peu plus « relevé » s'il est joué avec les gouttes de miel. Jouer suivant les règles ci-dessus en tenant cependant compte des changements suivants :

- Avant de commencer la partie, chaque joueur prend une goutte de miel. Celles qui sont en trop sont retirées du jeu.
- Les gouttes de miel vont permettre aux joueurs, une fois que chacun d'eux aura joué, de poser une carte ours correspondante sur le museau à côté duquel se trouve l'ours fin limier.
- Dès qu'un joueur a joué, les autres joueurs décident, chacun à leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre, pour savoir s'ils veulent poser ou non une goutte de miel.
- Si un joueur veut en poser une, il la met à côté du museau et pose ensuite la carte ours correspondante sur le museau.
- On ne pose qu'une seule carte par goutte de miel.
- Chaque joueur n'a le droit de poser qu'une seule goutte de miel quand c'est à son tour de jouer.

N. B. : Lorsque l'ours fin limier atterrit à côté d'un museau où il y a une ou plusieurs gouttes de miel, le joueur a le droit...

- ... de poser une carte d'ours correspondante sur le museau (ou, si la carte de l'ours au museau flaireur se trouve juste à cet endroit, de la poser sur n'importe quel autre museau)
- ... ou de récupérer toutes les gouttes de miel posées à côté de ce museau

Neusbeer

Een beresterk dobbelspel voor 2 - 4 spelers van 4 - 99 jaar.
Met honingdruppelvariant voor oudere kinderen.

Spelidee: Christian Tiggemann

Illustraties: Martina Badstuber

Speelduur: ca. 10 minuten

De neusbeer heeft zijn vrienden voor een groot berenfeest uitgenodigd. Als de eerste gasten aan de deur kloppen, is hij heel erg verrast. Voor de deur staan een groene „kruisbessenbeer“ en een rode „frambozenbeer“! Ook de andere beren hebben zich kakelbont verkleed. Vrolijk huppelt de neusbeer van de ene beer naar de andere en viert met zijn vrienden een beresterk feest!



Spelinhoud

- 1 neusbeer
- 8 gekleurde berenneuzen
- 25 berenkaarten
- 1 dobbelsteen
- 4 honingdruppels
- spelregels