



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

# Kri-Kra- Krabbelei



Creepy Creepy Crawlies • La fête des insectes • Kri-Kra-Krabbelfeest  
Carreras de bichitos • La festa degli insetti

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2014

# La fête des insectes

Un jeu de mémoire tactile  
pour 2 à 4 joueurs de 4 à 8 ans.  
Avec une variante coopérative  
« le chuchotement des feuilles ».

**Auteure :** Kirsten Hiese  
**Illustration :** Stéffie Becker  
**Durée de la partie :** 10 à 15 minutes



FRANÇAIS

« Cric, crac, croc - venez tous à la fête ! », peut-on entendre joyeusement dans la forêt. Comme chaque année, les insectes de la forêt célèbrent leur grande fête et invitent tous leurs amis rampants. Les coccinelles rugueuses, les chenilles à peluche et les sauterelles lisses sont en pleine bousculade, car avant que la fête ne commence, elles doivent encore amener les jolies grandes feuilles sur le lieu de la fête.

Aidez vos amis à accomplir cette action et essayez de retrouver au toucher deux insectes identiques cachés sous les feuilles. Si vous y parvenez, la feuille rampante peut continuer à se rapprocher du lieu de la fête et vous recevrez une goutte de rosée en récompense. Le joueur qui, du bout des doigts, arrivera à être assez habile pour reconnaître l'insecte et fera preuve d'une bonne mémoire, obtiendra le plus grand nombre de gouttes de rosée à la fin du jeu et remportera la partie.

## Contenu du jeu

1 plateau de jeu, 6 feuilles, 20 gouttes de rosée,  
1 dé, 3 feuilles de 2 autocollants, 1 règle du jeu

## Avant la première partie

Collez un autocollant au creux de chaque feuille.  
Vous obtenez ainsi trois paires différentes.

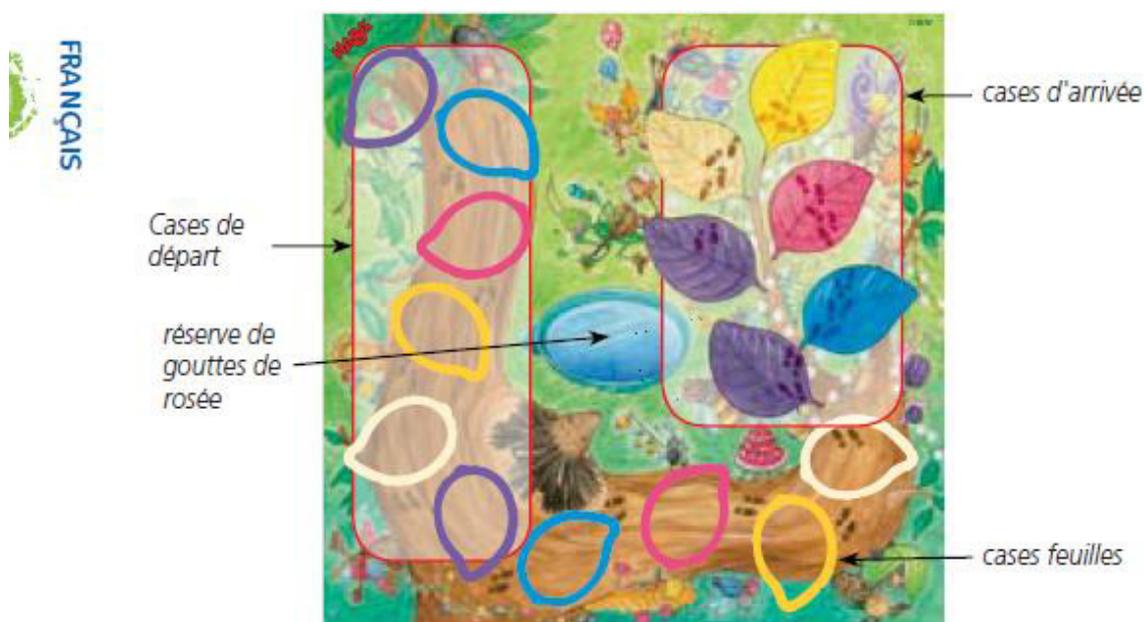


## Préparatifs

Posez le plateau de jeu au milieu de la table. Regardez attentivement les autocollants au creux des feuilles et touchez les différentes textures : la texture rugueuse représente Charlotte, la coccinelle, la texture toute douce représente Fidélia, la chenille à peluche et la texture lisse représente Armelle la sauterelle. Retournez ensuite les feuilles, les creux tournés vers le bas, mélangez-les bien et répartissez-les comme vous voulez sur les six premières feuilles entourées de couleur (= cases de départ) du plateau de jeu.

**Attention** : à partir de maintenant, vous n'avez plus le droit de retourner ni de toucher les feuilles lorsque vous les prenez !

La réserve de gouttes de rosée se pose sur la tasse, illustrée au milieu du plateau de jeu. Préparez le dé.



## Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.  
L'enfant qui gigote le plus commence.

### Qu'indique le dé ?

- **Une couleur**  
Prends la feuille située dans la case de la couleur indiquée par le dé. Si tu as le choix entre deux cases, tu peux choisir celle que tu préfères.
- **L'étoile**  
Prends une feuille de la case de ton choix.



Pose la feuille devant toi et touche sous la feuille la texture qui se trouve dans le creux. Au toucher, détermine quel insecte se cache sous la feuille : une coccinelle rugueuse, une chenille douce en peluche ou une sauterelle lisse.

Essaie ensuite de retrouver le même insecte sous les autres feuilles. Pour ce faire, tu peux soulever **une** feuille de ton choix qui se trouve sur le plateau de jeu et toucher la texture qui se trouve dessous.

Si tu penses qu'il s'agit d'un autre insecte, tu as un **deuxième essai**. Repose la feuille à sa place et choisis-en une autre.

### Penses-tu avoir trouvé deux insectes identiques ?

- **Non.**

Domage ! Mémorise bien les insectes que tu as touchés sous les feuilles et remets-les à leur place sur le plateau de jeu, sans regarder en dessous.

- **Oui.**

Super ! Retourne tes deux feuilles pour les contrôler : s'il s'agit du même insecte, tu recevras une goutte de rosée en récompense (voir ci-dessous : **La goutte de rosée de récompense**).

Retourne à nouveau les deux feuilles, le creux vers le bas, et remets-les à leur place sur le plateau de jeu. Prend ensuite la dernière feuille de la file et place-la en tête de la colonne de feuilles

**Attention :** si c'est ton tour, tu dois toujours faire attention à ne pas intervertir les feuilles lorsque tu les touches, car il est important de les replacer à leur place d'origine !

### La goutte de rosée de récompense :

Tu reçois **deux** gouttes de la réserve si tu trouves la bonne feuille dès la première tentative, **une** seule seulement s'il t'a fallu deux essais.

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

## Fin de la partie

Le jeu se termine lorsque toutes les feuilles se trouvent sur les six cases de la zone d'arrivée et qu'ainsi, tout est prêt pour la grande fête des insectes. Chaque joueur compte ensuite les gouttes de rosée qu'il a devant lui. L'enfant possédant le plus grand nombre de gouttes de rosée gagne et peut ouvrir la fête des insectes par une petite chanson. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

## Conseil pour les détecteurs d'insectes professionnels :

Ne retournez pas les deux feuilles pour contrôler mais touchez à tour de rôle l'intérieur du creux et décidez si vous êtes tous du même avis.

## Variante coopérative « le chuchotement des feuilles »

Les règles sont celles du jeu de base avec les changements suivants :

- Vous avez seulement besoin de 18 gouttes de rosée. Réservez-les à côté du plateau de jeu. Les deux gouttes en trop sont rangées dans la boîte.
- L'enfant qui joue n'a qu'un seul essai pour trouver l'insecte correspondant. Les autres joueurs peuvent tout de même lui donner des conseils : l'enfant nomme l'insecte qu'il suppose se cacher sous la feuille (Charlotte, la coccinelle rugueuse, Fidélia, la chenille douce en peluche ou Armelle, la sauterelle lisse). Les autres joueurs donnent des conseils pour déterminer sous quelle feuille située sur le plateau de jeu l'insecte correspondant pourrait bien se cacher.
- Qu'il ait trouvé ou non deux insectes identiques, l'enfant prend une goutte de rosée de la réserve à la fin de son tour et la pose dans la tasse.
- Le jeu s'arrête dès que toutes les feuilles se trouvent sur la place de la fête ou dès que toutes les gouttes de rosée sont dans la tasse. Si toutes les feuilles sont sur la place de la fête et qu'il y a encore des gouttes de rosée dans la réserve, tous les enfants ont gagné. Mais si la réserve de gouttes de rosée est vide avant que toutes les feuilles ne soient sur la place, les enfants perdent tous ensemble.