

# HELLO, BLAIREAU !

GOLDSIEBER

*Le blaireau est un fin gourmet. Il parcourt sans cesse son territoire pour y trouver les fruits et les bestioles qui composent ses repas...*

## IDEE DU JEU

Chaque joueur cherche, tout au long du jeu, à mémoriser les différents aliments qu'on trouve sur le territoire du blaireau. Car, à des moments précis durant la partie, il devra être capable d'en citer successivement jusqu'à cinq de mémoire.

## MATERIEL

Plan de jeu, 23 cartes cachettes, 25 jetons jaunes, 4 pions, dé normal

## PREPARATION

Sur chaque case du plan de jeu, posez un jeton jaune, chiffre visible. La répartition des nombres se fait comme l'entendent les joueurs, par exemple au hasard.

Les 23 cartes cachettes sont disposées autour du plan de jeu, faces cachées.

Chaque joueur pose son pion sur un jeton jaune de valeur 1. Au début du jeu, 2 pions ne peuvent pas se trouver sur une même case.

## DEROULEMENT

Avant de jouer, on révèle à tous les joueurs le contenu de six cachettes différentes, en retournant six cartes au choix. Chacun les ayant bien observées, les cartes sont à nouveau retournées. Ainsi les joueurs connaissent d'avance le contenu de 6 cachettes. Dans ces cachettes, on trouve des mûres, des fraises, des myrtilles, des scarabées, des escargots ou des vers de terre... mais également des dépôts d'immondices.

Le plus jeune commence et a le choix entre rester sur place ou déplacer son pion **d'une et une seule case, en suivant les chemins**. Il peut aller sur une case libre ou déjà occupée. Il ne peut en aucun cas sauter au-dessus d'une case. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le chiffre sur lequel stationne le joueur détermine le niveau de difficulté de l'épreuve de mémoire. S'il stationne sur un jeton 1, il ne doit trouver qu'une seule cachette; s'il stationne sur un jeton 3, il doit, au contraire, trouver successivement trois cachettes. Etc... Un joueur doit tenter sa chance car sa recherche sert aussi aux autres !

Au début du jeu, il y a un pion jaune sur chaque case. En cours de partie, certaines cases seront dégarnies car les pions auront été gagnés par des joueurs. Si un joueur parvient alors sur une case sans pion jaune, il n'a rien à faire et attend le tour suivant pour progresser vers une case plus intéressante.

En cours de partie, plusieurs pions peuvent se trouver sur une même case, avec ou sans pion jaune.

### quelles cachettes ?

Pour connaître l'aliment à rechercher, le joueur lance le dé et le chiffre obtenu lui indique l'aliment. La correspondance entre les chiffres du dé et des aliments est renseignée sur les bords supérieur et inférieur du plan de jeu (1 = myrtille, 2 = fraise, etc...). C'est visuel et c'est facile !

Le joueur lance donc le dé et découvre ainsi l'aliment qu'il doit trouver. Il retourne une des cartes qui bordent le plan de jeu, en espérant tomber sur l'aliment désigné.

### C'est faux !

Chacun peut observer l'aliment qui était caché. La carte est à nouveau retournée, posée au même endroit... et c'est au suivant de jouer.

### C'est juste !

Si le joueur ne doit trouver qu'un seul aliment, il reçoit le pion jaune. C'est ensuite au suivant de jouer.

Si le joueur doit trouver successivement 2, 3 ou davantage de cachettes, il ne recevra le pion jaune que s'il réussit l'ensemble de l'épreuve. Les cachettes découvertes restent dévoilées jusqu'à la fin du tour de ce joueur. S'il réussit toute l'épreuve, il reçoit le pion jaune. Dès qu'il se trompe, son tour s'arrête; les cachettes sont à nouveau retournées et c'est au suivant de jouer. Si le joueur réussit l'entièreté de l'épreuve, les cachettes sont également retournées avant que le suivant ne joue.

### Les dépôts de détrit

5 des 23 cartes ne cachent pas d'aliments... mais des dépôts d'immondices qui mettent en rage le blaireau. Qui donc a sali son territoire ? Celui qui, lors d'une recherche, tombe sur une carte de détrit, voit son tour de jeu

se terminer immédiatement. De plus, s'il en possède déjà un, il doit rejeter dans la boîte un pion jaune déjà acquis.

Il est cependant quitte de cette amende s'il révèle aux autres joueurs, sans le regarder lui-même, le contenu d'une cachette. Concrètement, cela se passe de la manière suivante : son voisin de gauche prend une *carte cachette* de son choix, la montre discrètement à tous les joueurs sauf à celui qui est tombé sur les immondices, puis la replace, face cachée, à sa place. Dans ce cas, le joueur ne perd pas de pion jaune.

## FIN DE JEU

Un joueur gagne le jeu dès qu'il atteint la somme reprise ci-dessous : elle est fonction du nombre de joueurs.

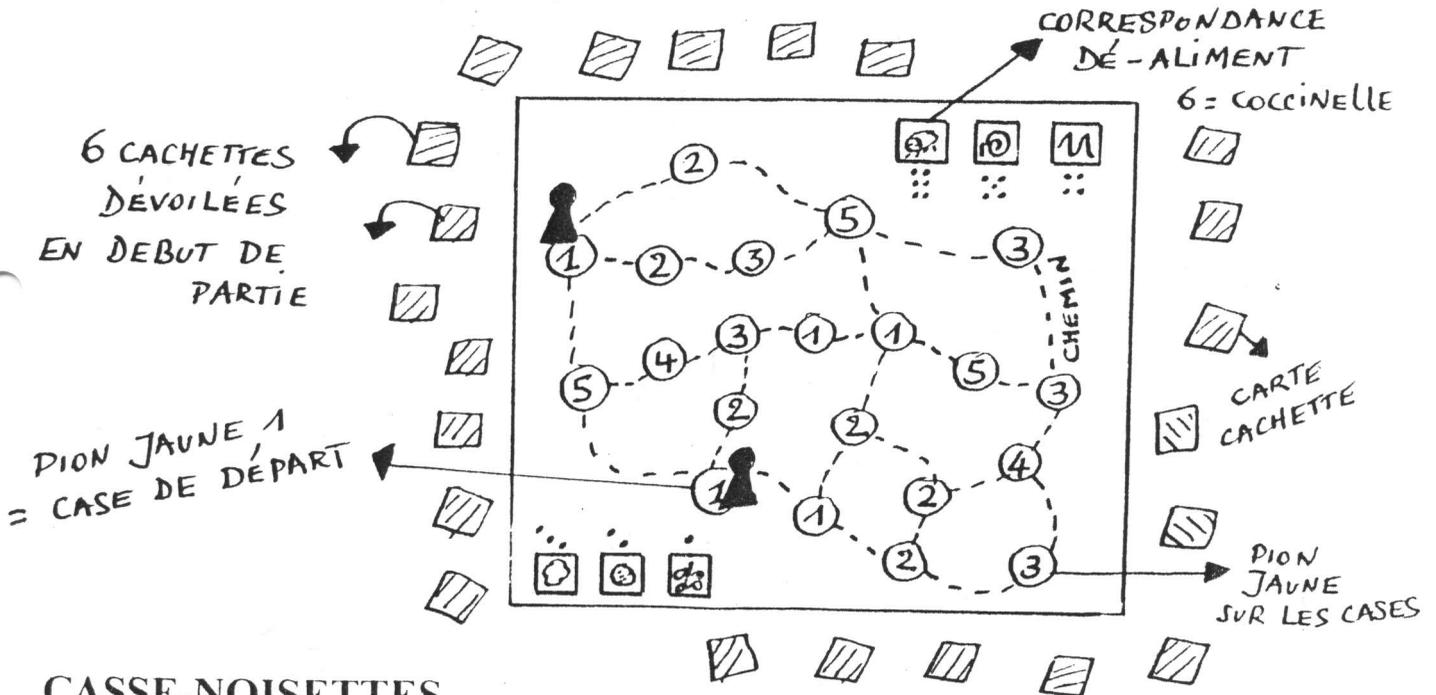
- 2 joueurs : 25 points
- 3 joueurs : 20 points
- 4 joueurs : 15 points

### Exemple d'un tour de jeu

C'est le tour de Jean. En suivant un chemin et en ne se déplaçant que d'une case, il parvient sur un pion jaune de valeur 3. Il doit donc trouver 3 cachettes successives. Il lance une première fois le dé et obtient 5. Les symboles, sur le bord supérieur du plan de jeu, lui indique qu'il doit trouver la cachette d'un escargot. S'il réussit à trouver un escargot parmi les cartes cachettes qui bordent le plan de jeu, cette cachette reste découverte et Jean tente la seconde épreuve. Il lance à nouveau le dé et obtient 3. Sait-il où se cache une mûre ? S'il la découvre, la mûre reste découverte et Jean tente la troisième épreuve. Il relance le dé et obtient à nouveau un 5. Ah ! ah ! Sait-il où se trouve un autre escargot ? S'il le trouve, il gagne le pion jaune - qui vaut, dans ce cas, trois points de victoire - et toutes les cachettes sont à nouveau retournées. S'il échoue, il ne reçoit rien et les cachettes sont également retournées. De plus dans le cas où il aurait découvert des détritrus à la place d'un escargot, il devrait écarter un pion jaune déjà gagné (celui de la plus petite valeur, naturellement) ou révéler une cachette à tous les autres joueurs.

### Un peu de stratégie

Chacun réservera les épreuves les plus difficiles (4 ou 5 cachettes successives) pour la fin du jeu quand de nombreuses cachettes auront déjà révélé leur contenu. Il faut, d'autre part, éviter de trop trainer car le plan de jeu se dégarnit progressivement de ses pions jaunes.



## CASSE-NOISETTES

chaussée d'Alseberg 76 - 1060 BRUXELLES tél. 02.537.83.92  
rue Longue 15 - 1950 KRAAINEM tél. 02/731.68.11