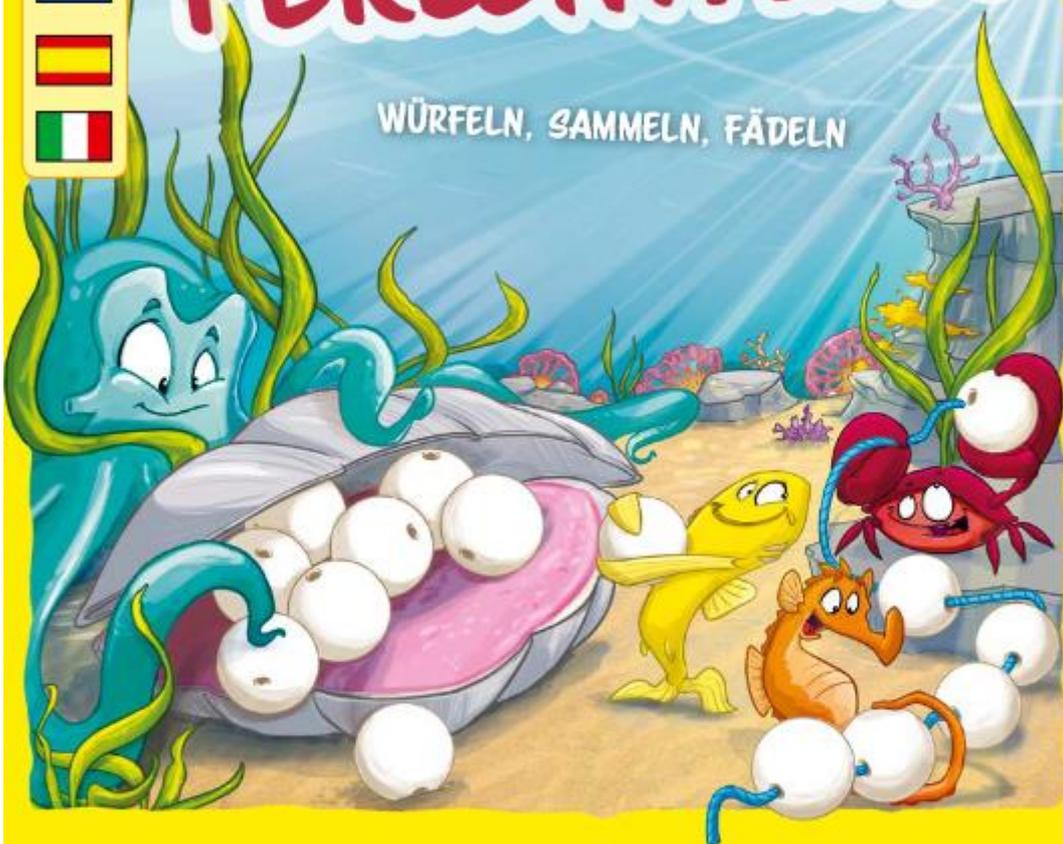




Spielanleitung • Rulebook • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

# PERLENPARTY

WÜRFELN, SAMMELN, FÄDELN



Pearl Party - Fiesta des perles - Parelparty  
La fiesta de las perlas - La festa delle perle

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2020

# Fiesta des perles

Un jeu de collecte et de laçage de perles pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans.

**Auteur & Rédaction :** Thade Precht    **Illustration :** Marek Blaha    **Durée de jeu :** env. 15 minutes

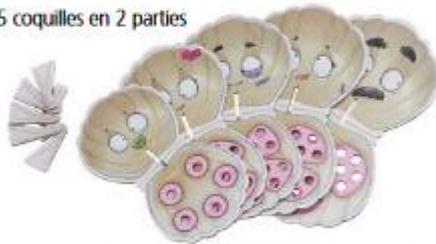
Les préparatifs de la fête annuelle des perles vont bon train sur la barrière de corail. Une famille entière de coquillages offre ses plus belles perles. Elles feront de magnifiques guirlandes scintillantes pour la décoration. Avec de la chance aux dés et une bonne vision d'ensemble, vous réunissez avec l'aide d'un crabe, une tortue et d'autres animaux marins, un maximum de ces splendides petites perles et les enfiler sur votre cordelette. Mais attention à la pieuvre ! Elle ramasse aussi avec soin les perles, qu'elle adore pour décorer ses ventouses.

**Le joueur qui forme le plus long collier de perles gagne la partie.**

FRANÇAIS

## Contenu du jeu

5 coquilles en 2 parties



1 pieuvre



65 perles



4 coquillages servant de réserves    4 cordelettes



25 tuiles « animal marin »

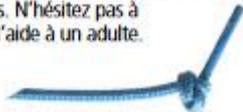


2 dés



## Avant de jouer pour la première fois

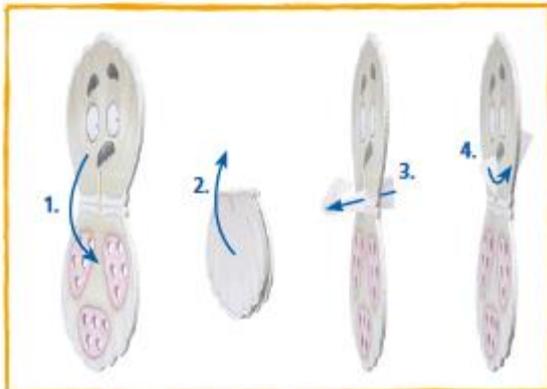
Nouez l'une des extrémités de chacune des cordelettes. N'hésitez pas à demander de l'aide à un adulte.



Détachez délicatement les pièces cartonnées de la plaque cartonnée. Jetez les chutes de carton.

Ensuite, enfoncez une cale dans chaque coquille, comme sur l'illustration.

**C'est prêt !**



## Préparation du jeu

Sur la table, posez les coquilles ouvertes les unes à côté des autres de la plus petite à la plus grande (bébé » sœur » frère » maman » papa). Placez une perle dans chacun de leurs trous. Les perles restantes sont des perles de rechange, que vous pouvez ranger dans la boîte de jeu. Fermez toutes les coquilles exceptée la plus petite.

Posez les tuiles « animal marin » faces visibles pêle-mêle sous la rangée de coquillages.

La pieuvre prend place à côté de la plus grande coquille.

Ensuite, chacun d'entre vous prend une cordelette et un coquillage-réserve et les pose devant lui.

Préparez les dés.



FRANÇAIS

## Déroulement du jeu

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur à avoir trouvé en dernier un coquillage sur la plage commence et lance les deux dés.

Un dé représente les différents animaux marins (hippocampe, tortue, étoile de mer, crabe et poisson). L'autre représente leur couleur (rouge, jaune, vert, orange et violet). Si le dé tombe sur la face à paillettes argentées, tu as le droit de choisir n'importe quelle face du dé et de le tourner sur celle-ci.

**Trouves-tu la combinaison de tes deux dés, c'est-à-dire l'animal marin de la couleur correspondante, parmi les tuiles « animal marin » faces visibles ?**

- **Oui**  
Hourra ! Cet animal marin t'aide à accéder aux perles. Retourne sa tuile face cachée. Ensuite, prends **toutes les perles de la zone rose de ton choix** dans la coquille actuellement ouverte et enfile-les sur ta cordelette.
- **Non**  
Dommage ! Choisis dans la coquille actuellement ouverte **1 perle de ton choix** et pose-la sur la pieuvre. La pieuvre est ravie et te remercie pour ce joli bijou !

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Dès qu'une coquille est vide, elle se ferme, et la coquille suivante par ordre de taille s'ouvre. La partie se poursuit normalement.

**Remarque :**  
tu peux commencer par poser les perles collectées dans ton coquillage-réserve pour prendre tout ton temps pour les enfile pendant que la partie suit son cours.





**exemple 1**

La partie est déjà en cours. La troisième coquille est ouverte et il y a encore des perles à récupérer dans 2 des 5 zones. C'est au tour d'Antony. Avec les dés, il obtient l'hippocampe orange : malheureusement, il ne trouve pas cette combinaison parmi les tuiles « animal marin » qui sont encore faces visibles. Antony ne remporte aucune perle. Il en prend une de son choix dans la coquille et la pose sur la pieuvre. Il choisit une perle dans la zone qui en contenait encore 3. C'est la fin de son tour.

FRANÇAIS



**exemple 2**

C'est ensuite au tour de Karine. Avec les dés, elle obtient le crabe jaune. Par chance, une tuile correspondante est encore disponible face visible. Elle retourne cette tuile d'« animal marin », mais n'obtient « que » 2 perles, quelle que soit la zone qu'elle choisit dans la coquille ouverte. Si, au tour précédent, Antony avait pris une perle pour la pieuvre dans l'autre zone, Karine aurait eu le choix entre une zone à une perle et une zone à 3 perles, et aurait certainement choisi celle à 3 perles. Elle prend donc deux perles dans une des deux zones et les enfle sur sa cordelette. Son tour est terminé.

**Fin de la partie**

La partie s'achève dès que la dernière coquille est vide ou si toutes les ventouses de la pieuvre sont garnies de perles. Comparez la longueur de vos colliers de perles : le joueur qui a le plus grand collier de perles a gagné. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Peu importe qui l'emporte, les habitants de la barrière de corail vous remercient du fond du cœur pour les avoir aidés à réaliser les guirlandes de perles ! À présent, le récif est bien décoré et la super fiesta des perles va pouvoir commencer...



**Remarque :**

vous n'avez pas besoin de démonter les coquilles en deux parties à la fin de chaque partie. Posez-les simplement, ouvertes ou fermées, dans la partie inférieure de la boîte et répartissez le reste du matériel de jeu autour.