

Trotte Quenotte

Un jeu animé de collecte et de coopération pour 1 à 4 hamsters effrontés à partir de 4 ans.

Auteur : Tim Rogasch
Illustration : Cornelia Haas
Durée du jeu : 10 à 15 minutes



FRANÇAIS

C'est l'automne et, les rayons du soleil réchauffent encore les forêts et les champs. Trotte Quenotte, c'est le surnom d'un groupe de hamsters un peu effrontés. Ils courent comme des fous dans leur grand terrier en faisant monter et descendre l'ascenseur, en déplaçant la roue et en passant d'une salle à l'autre à bord de la cabine et du wagonnet. Comme dehors poussent des carottes bien croquantes, des céréales dorées et du trèfle juteux, les Trotte Quenotte ont pour l'instant le temps de s'amuser !

Mais les premières feuilles ne tarderont pas à tomber, car l'hiver approche à grands pas. Alors, dépêchez-vous, petits hamsters, de faire vos provisions ! Si vous parvenez à rapporter toutes les carottes, tout le trèfle et tous les épis de blé dans les bons garde-manger avant que les feuilles de l'arbre ne tombent et recouvrent le hérisson, les Trotte Quenotte pourront passer un super hiver grâce à vous avec plein de provisions !

Contenu du jeu

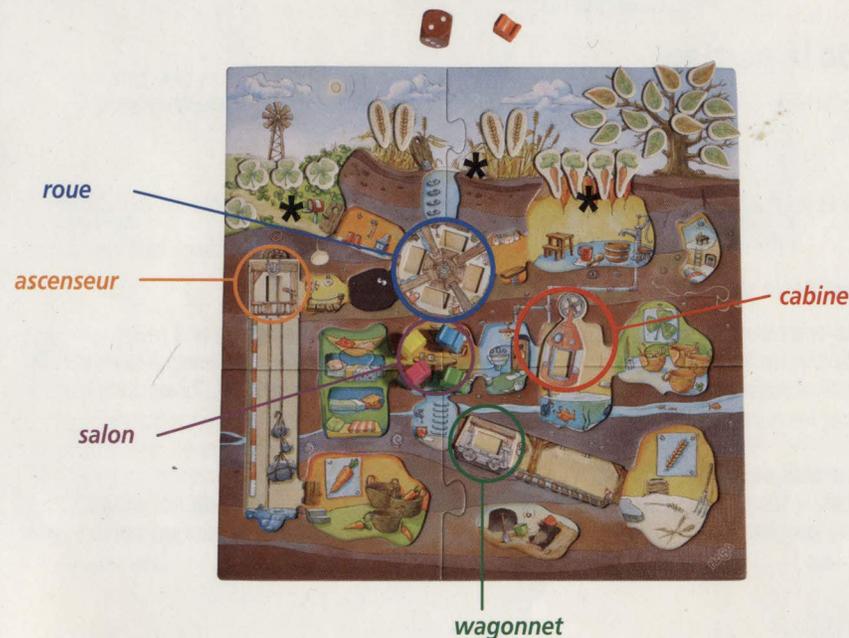
4 hamsters, 1 hérisson, 1 dé, 12 tuiles aliment (4 carottes, 4 trèfles, 4 épis de céréale), 1 plateau de jeu avec 1 ascenseur, 1 roue, 1 wagonnet, 1 cabine, 14 feuilles d'arbre, 1 règle du jeu

Préparation du jeu

Pour vite commencer à faire des provisions, vous devez assembler toutes les pièces du plateau de jeu. Placez le **wagonnet**, l'**ascenseur**, la **cabine** et la **roue** dans les **emplacements correspondants** du plateau de jeu de façon à ce que ces éléments puissent facilement bouger. Répartissez toutes les feuilles, faces vertes visibles, sur **la cime de l'arbre**. Posez trois tuiles aliment (1 carotte, 1 épi et 1 trèfle) par joueur sur **les cases (*)** correspondantes en haut du plateau de jeu.

Chacun d'entre vous choisit son hamster et le pose dans **le salon**. Préparez le dé.

Celui qui arrive le mieux à gonfler ses joues comme un hamster commence et place le hérisson devant lui. Le joueur qui commence s'occupe également du hérisson pendant la partie. Vous en apprendrez davantage à ce sujet dans le déroulement du jeu. Le matériel de jeu qui ne sert pas est remis dans la boîte.



FRANÇAIS

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui commence lance le dé et avance son hamster du nombre de salles correspondant dans la direction de son choix. Une salle est délimitée par une entrée et une sortie plus étroites que la salle elle-même.

Plusieurs hamsters peuvent se trouver dans une même salle. On considère aussi l'ascenseur, le wagonnet, la cabine et la roue comme des salles. Mais si vous vous déplacez dans ces objets, cela ne vous fait pas utiliser de points du dé supplémentaires.

Lorsque le hamster d'un joueur atterrit sur une case aliment (carotte, trèfle ou céréale), il peut prendre une tuile aliment et la poser devant lui. Ensuite, il doit l'apporter dans le garde-manger qui convient. Chaque joueur ne peut avoir qu'une seule tuile aliment devant lui. Si un joueur atterrit dans une pièce où se trouve déjà un hamster, il peut lui remettre sa tuile aliment, mais uniquement si ce hamster n'a pas encore de tuile aliment devant lui. Vous pouvez ainsi former des chaînes pour transporter plus rapidement les provisions jusqu'aux garde-manger.

Lorsque le hamster d'un joueur atteint le garde-manger qui convient à la tuile aliment qu'il a devant lui, il peut l'y déposer.

Lorsqu'un joueur a avancé son hamster, c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé et d'avancer son hamster.

Lorsque vient son tour, avant de lancer le dé, le joueur qui avait commencé en premier retourne une feuille verte de l'arbre face jaune vers le haut. S'il n'y a plus de feuille verte, il prend une des feuilles jaunes de l'arbre et la pose près du hérisson. Il a lui aussi besoin d'un endroit douillet où hiberner cet hiver.

Fin de la partie

Le jeu s'achève lorsque vous placez la dernière tuile aliment dans le garde-manger qui convient

ou

lorsque le joueur qui a commencé pose la dernière feuille de l'arbre à côté du hérisson.

Quel est l'état de vos provisions ?

- **Avez-vous stocké toutes les tuiles aliment dans les garde-manger ?**

Super ! Vous êtes les meilleurs assistants des Trotte Quenotte à cent lieues à la ronde. Ils vous remercient beaucoup. Ils vont pouvoir hiberner bien à l'aise tout l'hiver dans leur terrier car les garde-manger sont bien remplis !

- **Il manque des tuiles aliment ?**

Mince ! Vous pouvez certainement mieux faire. Il faudra stocker plus de nourriture l'automne prochain. Les Trotte Quenotte vont malheureusement devoir faire un petit régime cet hiver !

Variante pour hamsters experts

Si vous voulez rendre le jeu encore plus palpitant, retournez d'avance quelques feuilles de l'arbre, faces jaunes visibles, avant de commencer la partie. Cela signifie que le temps imparti pour faire des provisions est plus court ! Combien de feuilles jaunes arriverez-vous à retourner d'avance pour ensuite récolter toutes les tuiles aliment ?

Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via www.haba.de/Ersatzteile si la pièce est encore disponible.