

# Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs

Uitvinders voor kinderen



Baby & Kleinkind  
Infant Toys  
Jouets premier âge  
Baby & kleuter



Geschenke  
Gifts  
Cadeaux  
Geschenken



Kinderschmuck  
Children's jewelry  
Bijoux d'enfants  
Kindersieraden



Kinderzimmer  
Children's room  
Chambre d'enfant  
Kinderkamers



 Kinder begreifen spielend die Welt. HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 Children learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant. HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées!

 Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4268

# Schildi Schildkröte

Twiddle Turtle • La tortue Tatoune • Sientje Schildpad



**HABA**<sup>®</sup>

Habermaab GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38 • 96476 Bad Rodach  
Tel.: 09564 929-113 • Fax: 09564 3513 • E-Mail: habermaass@haba.de • www.haba.de

1/05  
TL 68726

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2005

Jeu Habermab n° 4268

# La tortue Tatoune

Une collection de jeux pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

**Idée :** Ronald Hofstätter  
**Licence:** White Castle Games  
**Illustration :** Detlef Judt  
**Durée d'une partie :** env. 5 à 15 minutes par jeu

Tout un groupe d'animaux se retrouve au stade de la forêt pour participer aux 1111èmes jeux olympiques des tortues. Les célébrités du monde sportif animal sont déjà là : le lapin Lucas, le blaireau Billy, Henri le hérisson et Rosalie la chenille. Le signal de départ de cette course excitante ne va pas tarder à être donné. Le favori cette année, c'est la tortue\* Tatoune. Postée sur la ligne de départ, elle attend nerveusement avec les autres coureurs le signal de départ de la première et plus importante compétition des jeux de cette année !



## Contenu

- 4 tortues (en deux parties)
- 1 plateau de jeu imprimé des deux côtés
- 9 cartes d'animaux
- 4 cartes de tortue
- 4 poteaux
- 1 bâton-dé
- 1 dé
- 1 ballon-crapaud
- 1 règle du jeu

\* *Information : les tortues étaient déjà sur la terre il y a plus de 180 millions d'années, à l'époque des dinosaures. Elles appartiennent à la famille des reptiles (chéloniens). Les tortues atteignent un poids entre 120 grammes et 280 kilogrammes (!). Leur corps a une longueur allant de 10 cm à 2 m. La tortue la plus vieille connue jusqu'à présent a vécu 160 ans.*

FRANÇAIS

## Les tortues « roule ta bille »

Nos tortues « roule ta bille » sont des tortues bien spéciales. Elles ont une carapace et des pattes toutes rondes.

Et, en plus, elles ne marchent pas comme des tortues normales, mais se déplacent en roulant comme une bille. Pour essayer de les faire avancer, poser simplement une carapace ronde sur n'importe quel corps de tortue.

### Comment faire pour déplacer les tortues ?

Mettez les tortues devant vous. Posez une main sur la carapace ronde en la touchant du bout des doigts.

Appuyez dessus avec précaution. La carapace se déplace en roulant en arrière mais la tortue se met à avancer !

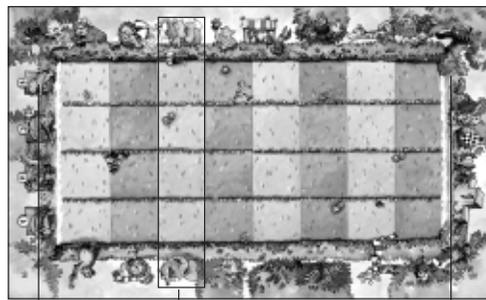
Faites plusieurs essais pour faire avancer la tortue sur une petite distance, sur une grande distance, très vite ou très lentement.



## Les plateaux de jeux

Le plateau de jeux imprimé des deux côtés montre sur une face le stade de la forêt et sur l'autre, le stade des tortues.

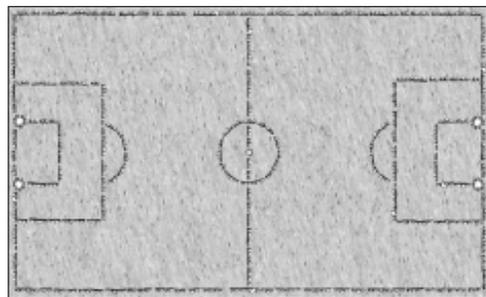
### Le stade de la forêt



cases de départ rangée des éléphants spectateurs cases d'arrivée

**N. B. :** la rangée des spectateurs comprend toutes les cases d'une rangée d'un animal spectateur, c'est-à-dire en tout quatre cases.

### Le stade des tortues



## Jeu n° 1 : Cours vite, Tatoune ...

Qui va le mieux faire rouler sa tortue et récupérera le plus de cartes d'animaux ?

### Accessoires nécessaires :

Une tortue par joueur, le plateau de jeu, les 9 cartes d'animaux.

## Préparatifs

Poser le plateau de jeu sur la table de manière à ce que le stade de la forêt soit visible (=vers le haut). Chaque joueur prend un corps de tortue et y pose la carapace de couleur correspondante.

Mélanger les neuf cartes d'animaux et les poser en une pile, face cachée.

## Déroulement de la partie

Jouer chacun à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence.

Il choisit un couloir de course et pose sa tortue sur la case de départ correspondante. Ensuite, il retourne la carte posée au dessus de la pile : elle indique jusqu'à quelle rangée de spectateurs (= rangée entière) il va devoir faire rouler sa tortue.

Fais rouler ta tortue et essaie d'arriver sur la rangée.

La tortue restera là où elle atterrit jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué.

Il pourra arriver que des tortues viennent se cogner contre d'autres tortues (qui étaient déjà immobilisées) : ceci est autorisé.

Une fois que tous les joueurs ont joué, on fait le compte.

### Faire le compte

- **Une ou plusieurs tortue touchent la rangée de spectateurs correspondante ?**

Bien joué ! En récompense, le joueur dont la tortue se trouve le plus en avant sur la rangée correspondante prend la carte d'animal.

- **Aucune des tortues ne touche la rangée de spectateurs correspondante ?**

Le joueur dont la tortue se trouve alors le plus près de la rangée correspondante prend la carte d'animal.

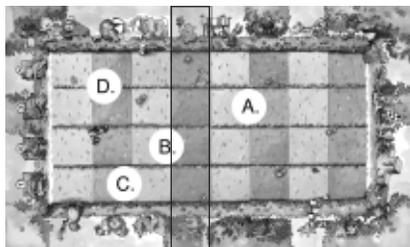
- **Une tortue a dépassé la rangée de spectateurs correspondante ou est même sortie du plateau de jeu ?**

Le joueur ne récupère pas de carte d'animal pendant ce tour. Si toutes les tortues ont dépassé la rangée correspondante ou si elles sont sorties du plateau de jeu, aucun joueur ne prend la carte d'animal.

Elles sont retirées du jeu et un nouveau tour commence.

Après avoir fait le compte, chaque joueur reprend sa tortue.

**Exemple :** La tortue A a été trop loin et elle ne compte donc pas. La tortue B est la plus près de la rangée correspondante à la carte d'animal retournée et elle récupère cette carte. Les tortues C et D ne sont pas assez près de la bonne rangée et ne sont pas prises en compte pour ce tour.



### Nouveau tour

Le joueur qui a récupéré une carte en dernier en retourne une de la pile, il met sa tortue sur une case de départ et la fait avancer.

## Fin de la partie

La partie est finie dès que la dernière carte d'animal a été distribuée. Le joueur qui aura le plus de cartes d'animaux est le gagnant et est élu le meilleur entraîneur de tortues.

## Variante

**En plus de la règle de base ci-dessus, on peut suivre les règles ci-dessous :**

- Au début du jeu, chaque joueur pose sa tortue sur n'importe quelle case de départ d'un couloir de course.
- Si, après l'avoir fait avancer, ta tortue touche la rangée correspondante avec au moins une patte, tu as le droit de prendre cette carte d'animal. Retourne une carte de la pile pour le joueur suivant et remets ta tortue sur ta case de départ.
- Si ta tortue n'arrive pas dans la rangée correspondante, elle restera là où elle a atterri. Au tour suivant, tu la feras avancer à partir de cette case.
- Si ta tortue se trouve sur la rangée dont la carte d'animal correspondante vient juste d'être retournée, tu récupères la carte seulement si c'est à ton tour de jouer. Ensuite, tu remets ta tortue sur la case de départ, retournes une carte et fais rouler ta tortue.
- Si ta tortue est sortie du couloir, elle y est remise, à la hauteur de l'endroit où elle s'est immobilisée.
- Si une tortue sort complètement du plateau de jeu ou si elle est poussée à l'extérieur du jeu, elle est remise sur sa case de départ.

*récupérer le plus de cartes*

*stade de la forêt tortues d'une seule couleur, poser les cartes les unes à côté des autres, face retournée*

*tortue sur la case-départ*

*faire avancer les tortues, retourner la carte d'animal correspondante*

*bonne carte = garder la carte, mauvaise carte = retourner la carte, joueur suivant*

*récupéré le plus de cartes = gagnant*

## Jeu n° 2 : Mémo des tortues

Celui qui fera avancer sa tortue avec adresse et aura en même temps une bonne mémoire pourra récupérer le plus grand nombre de cartes d'animaux.

### Accessoires nécessaires :

Une tortue par joueur, le plateau de jeu, les 9 cartes d'animaux

## Préparatifs

Poser le plateau de jeu sur la table de manière à ce que le stade de la forêt soit visible (=vers le haut). Chaque joueur prend un corps de tortue et y pose la carapace de couleur correspondante. Retourner les neuf cartes d'animaux, face cachée, les mélanger et les poser les unes à côté des autres sur la table.

## Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus petit commence en posant sa tortue sur n'importe quelle case de départ.

Fais rouler ta tortue pour qu'elle avance. Regarde quel animal il y a sur la rangée de spectateurs sur laquelle elle a atterri. Si ses pattes sont à cheval sur deux rangées de spectateurs, regarde bien ces deux rangées. Essaie alors de retourner une carte d'animal correspondante :

**Ta tortue touche la rangée de spectateurs correspondant à la carte d'animal retournée ?**

- Oui ? Bravo ! En récompense, tu récupères cette carte d'animal.
- Non. Dommage ! Repose la carte d'animal, face cachée.

Ensuite, remets ta tortue devant toi. C'est au tour du joueur suivant.

**Remarque :** au début de la partie, vous ne savez pas quel animal se trouve sur quelle carte. Mais au fur et à mesure que les cartes seront retournées, vous aurez de plus en plus d'informations.

## Fin de la partie

La partie est finie dès que toutes les cartes d'animaux ont été distribuées. Le joueur qui en aura le plus gagne ce jeu de mémoire.

*recupérer trois cartes*

*stade de la forêt  
tortues d'une seule  
couleur,  
poser les cartes  
d'animaux en une  
pile, face cachée*

*lancer le dé 1x*

*faire avancer ou  
reculer les tortues*

*tortue sur la bonne  
case = carte d'animal*

*3ème carte =  
gagnant*

## Jeu n° 3 : Allez, hue, Tatoune !

Qui aura de la chance en lançant le dé et pourra récupérer en premier trois cartes d'animaux ?

### Accessoires nécessaires :

Une tortue par joueur, le plateau de jeu, les 9 cartes d'animaux, le dé

## Préparatifs

Poser le plateau de jeu sur la table de manière à ce que le stade de la forêt soit visible (=vers le haut). Chaque joueur prend un corps de tortue, y pose la carapace de couleur correspondante et met la tortue sur l'une des cases de départ.

Mélanger les neuf cartes d'animaux et en faire une pile, face cachée. Retourner la carte du dessus et préparer le dé.

## Déroulement de la partie

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus grand commence et lance le dé.

**Attention :** vous ne faites pas rouler vos tortues mais les amenez de case en case. Vous essayez de les faire avancer de manière à ce qu'elles arrivent exactement sur la case correspondant à l'animal de la carte qui vient d'être retournée.

### Suivre les règles suivantes pour avancer :

- Avance ta tortue du nombre de cases correspondant au nombre de points du dé. Tu dois utiliser tous les points du dé.
- Au début de la partie, tu ne pourras avancer ta tortue que dans une seule direction.
- Plus tard pendant la partie, tu pourras l'avancer ou la reculer pendant un tour.

**Ta tortue arrive directement sur la rangée de spectateurs de l'animal correspondant à celui de la carte ?** En récompense, tu récupères la carte de l'animal. Pose-la devant toi et retourne tout de suite une autre carte. C'est alors au tour du joueur suivant.

**Est-ce que, après qu'une nouvelle carte ait été retournée, ta tortue se trouve déjà sur la rangée de spectateurs correspondant à l'animal de la carte ?** Tu récupères la carte seulement si c'est à ton tour de jouer et si la carte est encore posée. Retourne une nouvelle carte. Ensuite, tu joues ton tour.

## Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur a récupéré la troisième carte. C'est lui le gagnant de la course.

*amener sa tortue en  
premier au but*

*stade de la forêt*

*tortues de deux  
couleurs,  
1 carte de tortue,  
face cachée, par  
joueur, préparer le  
bâton-dé*

*lancer le bâton-dé 1x*

*choisir la tortue cor-  
respondant  
au dé et l'avancer  
d'une case*

*joueur suivant*

*1ère tortue arrivée  
au but =  
fin de la partie,  
joueur possédant la  
tortue selon la carte  
tirée = gagnant*

## Jeu n° 4 : La course des tortues

Qui arrivera en premier au but avec sa tortue ?

### Accessoires nécessaires :

Les 4 tortues, le plateau de jeu, les 4 cartes de tortues, le bâton-dé

## Préparatifs

Poser le plateau de jeu sur la table de manière à ce que le stade de la forêt soit visible (=vers le haut).

Quel que soit le nombre de joueurs, il faut toujours jouer avec les quatre tortues. Sur chaque tortue poser une carapace d'une couleur différente de celle des pattes. Poser les tortues sur les cases de départ.

Retourner les quatre cartes de tortues, face cachée, et les mélanger. Chaque joueur tire une carte sans la regarder : elle indique quelle tortue (couleur de carapace) va être la sienne et courir pour lui.

Préparer le bâton-dé.

S'il y a deux ou trois joueurs, on remet les cartes en trop dans la boîte sans les regarder.

## Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui est le meilleur coureur commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il lance le bâton-dé une fois.

Tu avances une tortue d'une seule case. Tu peux cependant choisir laquelle tu veux avancer :  
soit la tortue ...

... aux pattes de couleur correspondante au bâton-dé  
soit

... celle à la carapace de couleur correspondante au bâton-dé.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant de lancer le bâton-dé.

## Fin de la partie

La partie est finie dès que la première tortue arrive au but. Les joueurs retournent chacun leur carte de tortue. Le gagnant est celui qui possède la 1ère tortue (= celle de la carte de tortue qu'il a tirée au début).

Si c'est la tortue d'aucun joueur n'a, le gagnant est alors celui dont la tortue sera le plus près de l'arrivée.

En cas d'ex aequo, il y aura plusieurs gagnants.

*marquer trois buts*

## Jeu n° 5 : Le match de foot des tortues

Qui va marquer trois buts en premier pendant le match de foot des tortues ?

Un jeu sportif pour deux tortues footballeuses.

### Accessoires nécessaires :

2 tortues, le plateau de jeu, 4 poteaux, le dé, le ballon-crapaud

## Préparatifs

*stade des tortues,  
poteaux comme  
buts,  
ballon-crapaud sur  
point de tir*

Poser le plateau de jeu sur la table de manière à ce que le stade des tortues soit visible (=vers le haut).

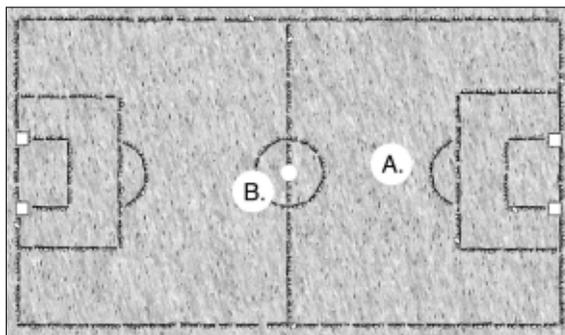
Poser les quatre poteaux sur les repères du plateau de jeu afin de délimiter les buts. Poser le ballon-crapaud sur le point de tir placé au milieu du plateau de jeu.

Asseyez-vous de deux côtés opposés de la table et convenez dans quel camp chacun jouera.

Chaque joueur prend une tortue, y pose la carapace de couleur correspondante et la met devant lui.

Préparer le dé.

*préparer le dé*



## Déroulement de la partie

Le joueur le plus jeune commence. C'est lui l'avant. Le joueur le plus âgé est l'arrière.

*poser les tortues*

L'arrière pose sa tortue à n'importe quel endroit sur le plateau de jeu. Il doit garder un écart d'au moins une longueur de tortue par rapport au ballon-crapaud.

*lancer le dé 1x*

Ensuite, l'avant pose sa tortue derrière le ballon-crapaud et lance le dé une fois.

*faire rouler la tortue*

*points du dé =  
nombre de tirs*

Ensuite, il fait rouler sa tortue contre le ballon-crapaud et essaye de faire avancer le ballon en direction du but adverse.

### Voici les règles à suivre pour jouer au foot des tortues :

- L'avant a le droit de taper dans le ballon autant de fois que l'indiquent les points du dé. Après chaque tir, il déplace sa tortue.
- En tapant dans le ballon, l'avant a le droit de pousser l'arrière.
- Le tour de l'avant se termine tout de suite si le ballon sort du camp. Les joueurs inversent alors les rôles. Le ballon est remis là où il était sorti du plateau de jeu.
- L'avant marque un but lorsque le ballon-crapaud arrive dans le but en passant entre les deux poteaux, derrière la ligne de but. Le ballon est remis sur le point de tir et les joueurs inversent les rôles.

## Fin de la partie

La partie est finie dès qu'un joueur a marqué trois buts : il gagne la partie.

### Conseils :

- Vous pouvez également convenir d'un autre nombre de buts à atteindre.
- Si plus de deux joueurs veulent participer au match de foot des tortues, former alors deux équipes : les joueurs des équipes jouent chacun à leur tour pendant un tour.
- Les footballeurs expérimentés pourront aussi organiser un grand tournoi de foot de tortues. Toutes les équipes jouent une fois les unes contre les autres pour couronner la meilleure.

**La tortue Tatoune vous souhaite beaucoup de plaisir pour toutes les compétitions et espère vous revoir pour les 1112èmes jeux olympiques !!!**