

Habermas-Jeu Nr. 4152 R08\_12

## Petits gourmands

Un jeu d'animaux à la recherche de nourriture. Jeu pour 2-4 enfants à partir de 4 ans.

**Durée de la partie:** environ 15 minutes  
**Auteur du jeu:** Johannes Tranelis  
**Graphisme:** Jutta Neundorfer

L'escargot, la coccinelle, la grenouille et la souris avancent dans l'herbe à la recherche de nourriture. Qui aura l'odorat le plus fin?

### Contenu de la boîte:

- 4 parties de support
- 4 animaux (coccinelle, grenouille, escargot, souris)
- 4 dés (rouge, vert, jaune, bleu)
- 20 pions nourriture: rouge pour la coccinelle, vert pour la grenouille, jaune pour l'escargot, bleu pour la souris, noir pour tous (joker)

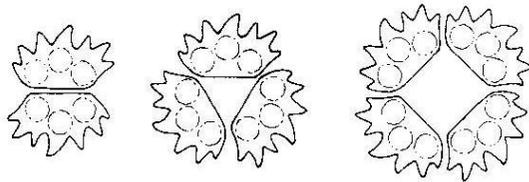
### But du jeu:

Il s'agit d'être le premier, avec son animal, à récupérer 4 pions de nourriture correspondants.

### Préparation au jeu:

Les parties du support sont assemblées de façon à ce que les cases „chemin“ forment un cercle:

A 2 participants, on ne prend que 2 parties du support, à 3 participants 3 et à 4 participants 4.



autant de parties de support que de joueurs

### 1 animal + de

Chaque enfant choisit un **animal** et prend le dé correspondant. Chacun des animaux est placé sur une case au hasard. Sur chaque animal en jeu, on prend les 4 pions nourriture de la couleur correspondante ainsi qu'un pion noir.

### placer les pions couleur cachée

On retourne l'ensemble de ces pions pour ne pas voir leur couleur, on les mélange puis on les place sur les cases libres à raison de 2 ou 3 par case.

### lancer le dé et avancer

#### Déroulement de la partie:

On joue dans l'ordre suivant: 1. escargot, 2. coccinelle, 3. grenouille, 4. souris.

Chacun leur tour, les joueurs lancent leur dé: on choisit alors l'un des deux chiffres indiqués et on fait avancer son animal du nombre de cases correspondant dans le sens des aiguilles d'une montre.

#### Case occupée:

Si on tombe sur une case déjà occupée par un **autre animal**, on a le droit de rejouer après éventuellement y avoir trouvé de la nourriture (voir ci-dessous).

### 2 animaux se rencontrent = rejouer

#### Trouver de la nourriture:

Lorsqu'un animal arrive sur une case avec un ou plusieurs pions de nourriture à la couleur cachée, il prend l'un d'eux et le retourne. S'il s'agit d'un pion de sa couleur ou d'un noir, il le garde. Si ce n'est pas le cas, il fait choisir le joueur à la couleur obtenue (voir ci-dessous).

### retourner un pion = garder les bons ou faire choisir

### couleur visible = prendre les bons pions

Lorsqu'un animal arrive sur une case avec un pion à la couleur apparente (cf faire choisir), il le prend s'il s'agit de sa couleur.

#### Indication:

### prendre un pion à la fois

A chaque arrivée sur une case, on n'a le droit de prendre qu'un seul pion.

**Pion dans une main = choisir**

**Faire choisir:**

Lorsque, après être arrivé sur une case, un joueur prend et retourne un pion qui n'est ni de sa couleur ni noir, il le passe derrière son dos, l'enferme dans l'une de ses mains et présente ses deux mains fermées au joueur à la couleur concernée. Si ce dernier choisit la bonne main, il conserve le pion. S'il choisit la mauvaise, le joueur qui a fait choisir replace le pion couleur apparente sur une case de son choix, autre que celle où se trouve l'animal de la même couleur.

**4 pions (bonne couleur ou noir)**

**Fin de la partie:**

Le premier à avoir récupéré 4 pions de nourriture remporte la partie. On peut continuer à jouer jusqu'à ce que tous aient terminé. Dans ce cas, les animaux des joueurs ayant déjà terminé restent en place là où ils ont récupéré leur 4ème jeton. Si on retourne un jeton de la couleur d'un animal ayant déjà terminé, on le laisse à découvert sur le support.