



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4206



Die Kullerbande



The rolling gang • Billes en folie • De knikkerbende



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2005

Billes en folie

Une collection de jeux
pour 2 à 4 joueurs habiles de 5 à 99 ans.
Avec une variante pour jouer en équipe de huit joueurs maximum.

Idée : Heinz Meister
Illustration : Heike Wiechmann
Durée de la partie : env. 15 minutes par jeu

Le fermier Ferdinand est parti récolter ses betteraves. Il est à peine sorti de la cour que la ferme s'anime comme jamais auparavant : les vaches jouent aux cartes, les cochons surfent sur Internet et le coq scrute l'horizon, guettant le retour du fermier.

Le chien a alors une super idée : les animaux se postent dans la cour et une petite souris se met à leur courir entre les pattes. Qu'est-ce qu'ils s'amusent !

Soudain, un époustoufflant « cocoricooooooooo » retentit du tas de fumier: le fermier Ferdinand revient avec d'énormes betteraves. Vite, tous les animaux s'arrêtent de jouer et font comme s'il ne s'était rien passé.



Contenu

- 6 animaux
- 1 bille
- 4 pinces (4 couleurs)
- 4 plaquettes en bois (4 couleurs)
- 1 canne
- 12 cartes
- 1 sablier
- 1 demie bille
- 1 règle du jeu

Jeu n°1 : « Comme sur des roulettes »

Qui sera le plus adroit en faisant rouler les billes entre les pattes des animaux ?

Accessoires utilisés :

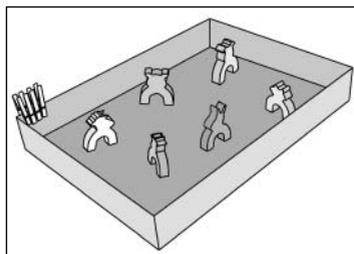
les six animaux, une bille, une plaquette en bois et la pince de couleur correspondante par joueur, les douze cartes, le sablier

Préparatifs

mettre les animaux dans la partie inférieure de la boîte

Le jeu se joue dans la partie inférieure de la boîte. Poser les six animaux à n'importe quels endroits dans la boîte.

Faire attention à ce que les animaux ne se touchent pas et qu'ils soient suffisamment espacés les uns des autres. Éviter de les poser trop près du bord de la boîte.



Note : la partie inférieure de la boîte et les pattes des animaux sont raccordées entre elles par contact magnétique. C'est pourquoi les animaux restent debout et ne bougent pas pendant le jeu.

Mélanger toutes les cartes et en faire une pile. Chaque joueur prend une pince et la fixe sur la montgolfière rouge (= case de départ) sur le bord de la boîte. Chacun pose sa plaquette en bois devant lui. Elle lui servira à se rappeler sa couleur dans le jeu.

Préparer la bille et le sablier.

Déroulement de la partie

Lequel d'entre vous a déjà passé des « vacances à la ferme » ? Tu commences. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. C'est lui le premier tireur de bille. Il pose la bille dans un coin de la boîte.

Les autres joueurs retournent les douze cartes et les posent en une rangée au milieu de la table, faces tournées vers le haut.

Que la bille roule...

Les autres joueurs donnent tous ensemble le signal de départ : « 3, 2, 1, 0 : c'est parti » et retournent le sablier.

poser les cartes en une pile, mettre les pinces sur la case de départ, plaquettes en bois devant les joueurs, préparer la bille et le sablier

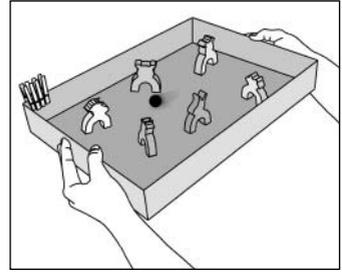
bille dans la boîte

poser les cartes en une rangée, faces tournées vers le haut

donner le signal de départ, retourner le sablier

prendre la boîte dans les mains et faire rouler la bille

Prends la partie inférieure de la boîte dans les deux mains. Commence par la première carte de la rangée : fais rouler la bille à travers les pattes de l'animal représenté sur cette carte. Si tu as réussi, tu peux imiter le cri de l'animal (p. ex. grenouille = croah, âne = hihan, etc.)



Tu continues en faisant rouler la bille entre les pattes de l'animal suivant de la rangée de cartes. A chaque fois que tu réussis, les autres retournent la carte correspondante au fur et à mesure.

Règles importantes pour faire rouler la bille :

- Tu peux la faire rentrer des deux côtés des pattes de l'animal.
- Si un animal revient deux fois de suite dans la rangée de cartes, tu devras faire rouler la bille aussi deux fois.
- Si la bille passe à travers les pattes d'un autre animal, cela ne fait rien.

Dépêche-toi, car les autres ont le regard posé sur le sablier.

temps écoulé = faire le score

Le temps est écoulé ?

Celui qui s'en aperçoit dit tout haut : « Stop, la bille ! ». Le joueur pose alors la boîte sur la table. Pour chaque carte d'animal retournée (= la bille est passée correctement entre ses pattes), le joueur avance sa pince d'une case sur le bord de la boîte dans le sens des aiguilles d'une montre.

avancer la pince

C'est alors au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Il pose la bille dans un coin de la boîte.

Les autres joueurs mélangent les douze cartes et posent à nouveau une rangée de cartes au milieu de la table, faces tournées vers le haut.

joueur suivant

Fin de la partie

chaque joueur a joué trois fois = fin de la partie, la pince la plus avancée = vainqueur

La partie est terminée quand chaque joueur a joué trois fois avec la bille. Celui qui aura avancé sa pince le plus loin sur le bord de la boîte gagne la partie. En cas d'ex æquo, il y a plusieurs gagnants.

Conseil : les plus jeunes pourront prendre la demie bille comme aide. Le joueur pose la partie inférieure de la boîte sur la demie bille, de manière à ce qu'elle soit bien centrée. Il tient la boîte sur les bords avec les deux mains. La boîte peut ainsi être inclinée vers l'avant, vers l'arrière et sur les côtés.

Jeu n° 2 : Les équipes « roule-ta-bille »

Quelle équipe donnera les instructions vite et bien et fera le mieux rouler la bille ? Un jeu pour deux à quatre équipes.

Accessoires utilisés :

les six animaux, une bille, une plaquette en bois et la pince de couleur correspondante par équipe, les douze cartes, le sablier

Préparatifs

former des équipes de deux joueurs, mêmes préparatifs que jeu n°1

Deux joueurs forment une équipe et reçoivent une pince et la plaquette en bois de la couleur correspondante.

Les autres préparatifs sont identiques à ceux du jeu « Comme sur des roulettes ».

Déroulement de la partie

Quelle équipe est la plus jeune ? Vous commencez. On jouera ici comme dans le jeu « Comme sur des roulettes » en respectant cependant les changements ci-dessous :

- Un joueur de l'équipe pose la bille dans un coin de la boîte et prend la boîte dans ses mains.
- Son partenaire pose la pile de cartes sur la table, faces cachées.

L'équipe « roule-ta-bille » démarre...

Les autres équipes donnent ensemble de signal de départ : « 3, 2, 1, 0 : vas-y l'équipe » et le sablier est retourné.

Le joueur qui a la pile de cartes tire la première carte et regarde ce qu'il y a dessus sans que l'autre joueur la voie. Il imite alors le cri de l'animal représenté sur la carte. Son partenaire doit deviner l'animal et faire rouler la bille entre les pattes de cet animal. Une fois que vous avez trouvé le premier animal, le joueur pose la carte sur la table, face tournée vers le haut. Il tire une autre carte de la pile et imite à nouveau le cri de l'animal.

Lorsque le temps est écoulé, les autres équipes disent : « Stop, la bille ! ». Pour chaque carte dont l'animal a été deviné et dont la bille est bien passée sous les pattes, l'équipe avance sa pince d'une case sur le bord de la boîte. C'est alors au tour de l'équipe suivante.

Fin de la partie

La partie est terminée quand chaque joueur a fait rouler la bille une fois. L'équipe qui aura avancé sa pince le plus loin sur le bord de la boîte gagne la partie. En cas d'équipes ex aequo, elles gagnent toutes ensemble.

signal de départ

le joueur A prend une carte et imite le cri de l'animal, le joueur B fait rouler la bille

temps écoulé = faire le score

chaque joueur a joué une fois = fin de la partie, la pince la plus avancée = équipe gagnante

Jeu n° 3 : « Les enchères »

Qui est le plus grand tireur de bille?

Accessoires utilisés:

les six animaux, une bille, une plaquette en bois et la pince de couleur correspondante par joueur, les douze cartes, le sablier

Préparatifs

*mettre les animaux
et la bille dans la
boîte*

*former une pile de
cartes, mettre les
pinces sur la case de
départ, plaquettes en
bois devant les
joueurs, préparer le
sablier*

Le jeu se joue dans la partie inférieure de la boîte. Y poser tous les animaux en laissant suffisamment d'espace entre eux et en ne les mettant pas trop près du bord de la boîte. Mettre la bille dans la boîte.

Mélanger les cartes et en faire une pile, faces cachées. Chaque joueur choisit une pince et la fixe sur le bord de la boîte à la hauteur de la montgolfière rouge (= case de départ). Chacun pose sa plaquette en bois devant lui pour se rappeler sa couleur. Préparer le sablier.

Déroulement de la partie

Celui qui pourra dire « Meuhhhhhh » le plus longtemps commence. Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence.

*retourner deux cartes
= enchères*

Prends la pile de cartes, retourne les deux premières et pose-les l'une à côté de l'autre au milieu de la table. Ces deux cartes représentent ton enchère actuelle pour le jeu. Cette enchère correspond à ce que tu vas devoir accomplir avant que le temps du sablier soit écoulé. Ensuite, tu passes la pile de cartes au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Ce joueur a alors deux possibilités de jouer :

*augmenter les
enchères =
autre carte*

*ou mettre les
enchères en doute*

- il couvre ton enchère et retourne une autre carte. Il la pose à droite de celle posée en dernier et passe la pile au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre ;
- ou il met l'enchère du joueur précédent en doute. Dans ce cas, celui-ci doit accomplir son enchère et c'est lui le tireur de bille pendant ce tour !

Attention : quand un joueur retourne la dernière carte de la pile, le joueur suivant mettra automatiquement en doute sa mise.

donner le signal de départ, retourner le sablier, prendre la boîte dans les mains et faire rouler la bille

Le tir de bille commence...

Les autres joueurs donnent ensemble le signal de départ : « 3, 2, 1, 0 : faites vos jeux ! » et le sablier est retourné.

Le tireur de bille prend la boîte dans les deux mains et essaye d'accomplir son enchère.

Commence par la première carte de la rangée. Fais rouler la bille à travers les pattes de l'animal qui y est représenté. Si tu réussis, tu peux imiter le cri de cet animal. Ensuite, tu fais rouler la bille directement entre les pattes de l'animal suivant correspondant à la carte suivante de la rangée. Quand l'enchère d'une carte est accomplie, les autres joueurs retournent cette carte tout de suite.

Règles importantes pour faire rouler la bille :

- Tu peux la faire rentrer des deux côtés des pattes de l'animal.
- Si un animal revient deux fois de suite dans la rangée de cartes, tu devras faire rouler la bille aussi deux fois.
- Si la bille passe à travers les pattes d'un autre animal, cela ne fait rien.

enchères accomplies = le tireur de bille avance sa pince de trois cases

Toutes les enchères des cartes ont été accomplies dans le bon ordre ?

Le tireur de bille dit tout haut : « Enchères réussies » et avance sa pince de trois cases sur le bord de la boîte.

temps écoulé = tous avancent leur pince d'une case, sauf le tireur debille

Est-ce que le temps est écoulé avant que la dernière enchère soit accomplie ?

Celui qui s'en aperçoit dit tout haut : « Finies les enchères ». Le tireur de bille n'a pas pu accomplir ses enchères. Chaque joueur, sauf le tireur de bille, avance sa pince d'une case sur le bord de la boîte.

nouveau tour

Un nouveau tour d'enchères commence

Le joueur à gauche du tireur de bille mélange les cartes, en fait une pile face cachée et un nouveau tour commence.

le premier sur la montgolfière verte = gagnant

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur arrive sur la case avec la montgolfière verte (= case d'arrivée) avec sa pince. Ce tireur de bille gagne la partie. Si plusieurs joueurs arrivent en même temps sur cette case, ils gagnent tous ensemble.

Conseil : les plus jeunes pourront aussi se servir de la demie bille pour ce jeu.

Jeu n° 4 : Hors piste

Qui réalisera en premier le parcours en poussant sa plaquette en bois ?

Accessoires utilisés:

les six animaux, six cartes (une de chaque animal), la canne, une plaquette en bois par joueur et la pince de la couleur correspondante

Préparatifs

*mettre les animaux
dans la partie
inférieure de la boîte*

*les plaquettes en
bois dans la partie
inférieure de la boîte*

*poser six cartes,
mettre les pinces
devant la rangée de
cartes, préparer la
canne*

Jouer dans la partie inférieure de la boîte. Mettre les six animaux dans la boîte. Faire attention à ce qu'ils soient suffisamment espacés les uns des autres et qu'ils ne soient pas trop près du bord de la boîte.

Chaque joueur prend une plaquette en bois et la pince de la couleur correspondante. Chacun pose à tour de rôle sa plaquette en bois à n'importe quel endroit dans la boîte.

Mélanger les six cartes (chien, âne, grenouille, cochon, mouton, vache) et les poser au milieu de la table en une rangée faces tournées vers le haut. Chaque joueur pose sa pince devant la première carte de la rangée. Préparer la canne.

Déroulement de la partie

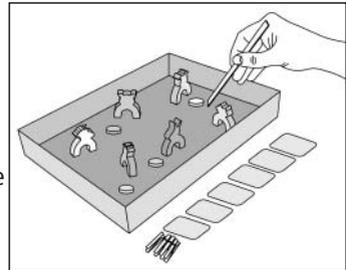
Celui qui dira le plus vite quatre fois de suite : « Hors piste ! » commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Attention : dans ce jeu, la boîte reste posée sur la table !

*pousser la plaquette
en bois avec la canne*

*tir réussi sur le bon
animal = avancer sa
pince d'une carte*

Prends la canne et essaye de faire passer ta plaquette en bois à travers les pattes de l'animal représenté sur la première carte. Si tu réussis avec le premier animal, pose tout de suite ta pince sur cette carte. Continue tout de suite après en faisant passer ta plaquette entre les pattes de l'animal suivant de la rangée de cartes.



Règles importantes pour jouer avec la canne :

- Pendant ton tour, tu as le droit de taper en tout quatre fois sur ta plaquette en bois avec la canne. Tu n'as pas le droit de pousser d'autres plaquettes directement avec la canne.

quatre essais

- Il est cependant permis de pousser d'autres plaquettes avec la sienne. Si tu fais passer la plaquette d'un autre joueur entre les pattes de l'animal dont ce joueur a besoin, il a le droit d'avancer sa pince.
- On a le droit de se mettre debout ou de tourner la boîte un petit peu.

joueur suivant

Ensuite, la canne est passée au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Il tape quatre fois sur sa plaquette en bois.

Fin de la partie

*le premier sur la
carte avec sa pince =
gagnant*

La partie est terminée dès que le premier joueur est arrivé sur la dernière carte avec sa pince. Il gagne la partie.

Variante : parcours plus long ou plus court

Au début de la partie, posez un autre nombre de cartes. Eviter cependant que deux animaux identiques soient l'un à côté de l'autre !
Qui arrivera en premier sur la dernière carte avec sa pince ?

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.

HABA[®]

Habermaab GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de