

Jeu Habermas N° 4414

## Taube cache-cache

Un jeu de devinettes pour 2 à 4 joueurs dès 4 ans.

**Idée :** Kai Haferkamp  
**Illustration :** Hartmut Bieber  
**Durée du jeu :** env. 10 minutes

Où est-ce que les taupes Molly et Moppel ont-elles bien pu passer ?  
Les joueurs essaient de trouver dans quels trous elles sont cachées.  
Un joueur a trouvé le bon trou : une des taupes montre le bout de son museau et lui donne un escargot.

### Contenu du jeu :

- 1 taupinière
- 1 taube
- 1 grosse bille
- 1 petite bille
- 16 escargots
- 1 plateau de jeu



### Règle résumée :

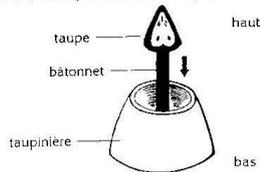
#### But du jeu :

Celui qui aura de la chance et qui fera bien attention pourra faire sortir les taupes très souvent de leurs trous et ainsi récupérer le plus grand nombre possible d'escargots : il gagnera le jeu.

#### Préparatifs :

mettre les billes dans la terre, poser le plateau de jeu sur la terre, enfermer la taube dans la taupinière

Poser le fond de la boîte de jeu (la terre) au milieu de la table. Y mettre les deux billes en bois.  
Poser le plateau de jeu (le champ) sur le fond de la boîte. Le champ recouvre alors la terre.  
Introduire la taube avec le bâtonnet par le haut dans la taupinière de manière à ce que la taube disparaisse complètement dedans.  
Poser la taupinière et les escargots à côté du jeu.



### Déroulement du jeu :

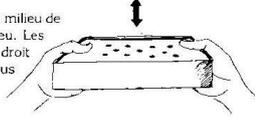
Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre et essayer de trouver la taupe.

secouer la boîte

Celui qui a les cheveux les plus foncés, aide à la taupe de se cacher. Il prend la boîte posée sur la table en appuyant le champ sur la terre et secoue bien la boîte. Il faut la reposer au milieu de la table en tapant un coup bien fort.

#### Attention :

- Bien tenir le champ et la terre l'un contre l'autre en secouant la boîte.
- La boîte doit rester au milieu de la table pendant le jeu. Les joueurs n'ont pas le droit de regarder par dessus les trous !



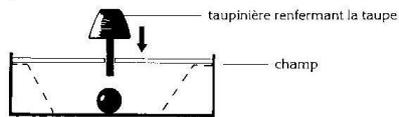
prendre la taupinière, choisir un trou, y poser la taupinière

Le prochain joueur dans le sens d'aiguilles d'une montre commence la partie en prenant la taupinière renfermant la taupe. Il choisit un trou, pose la taupinière directement dessus et enfonce le bâtonnet avec précaution dans le trou en le tenant le plus droit possible.

La taupinière descend lentement dans le trou.

#### Attention :

- Ne pas trop se pencher au-dessus de la boîte en posant la taupinière !



pas de taupe : joueur suivant

Que se passe-t-il alors ? Il y a trois possibilités :

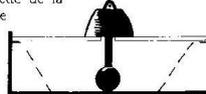
- Aucune taupe ne sort son museau de la taupinière ?

Le joueur retire la taupinière du trou avec précaution et la passe au joueur suivant qui, à son tour, tente sa chance avec un autre trou.

la taupe pointe son museau :

- La taupe sort juste le bout de son museau de la taupinière ?

Le joueur a trouvé la cachette de la taupe Molly qui est encore toute petite et ne montre donc que le bout de son museau. Il prend un escargot dans le tas posé en réserve.



prendre l'escargot

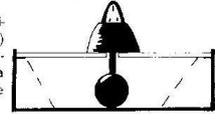
secouer la boîte, joueur suivant

Il retire la taupinière (renfermant la taupe) du trou et la donne au joueur suivant qui secoue la boîte et la repose ensuite au milieu de la table.

la taupe sort la tête toute entière : prendre 2 escargots

- La taupe sort la tête toute entière de la taupinière ? Le joueur a trouvé Moppel, la grosse taupe, qui sort sa tête entièrement. Il prend deux escargots dans la réserve.

Le joueur ressort la taupinière (renfermant la taupe) du trou et la donne au joueur suivant. Il secoue la boîte et la repose ensuite au milieu de la table.



secouer la boîte, joueur suivant

Les escargots sont tous répartis ? Qui en a le plus ?

### Fin du jeu :

Une fois que tous les escargots ont été répartis entre les joueurs, la partie est finie.

Celui qui a récupéré le plus grand nombre d'escargots est le gagnant.