

Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

Nr. 4381

Hanna



Hase/nuss



HABA®

Copyright Habermäß-Spiele Rodach 1997

Provisions de Noisettes

Un jeu de dé en couleurs pour **2 à 4 enfants à partir de 4 ans**.

Durée du jeu : environ 15 minutes
Conception : Kathrin Hein et Isabel Roos
Création graphique : Anja Dreier-Brückner

Chaque automne, les écureuils doivent faire une énorme réserve : ils accumulent jusqu'à 10000 noix, glands, châtaignes et pommes de pin pour pouvoir survivre à l'hiver. L'enfant qui parvient à rassembler le plus grand nombre de noisettes devient le roi ou la reine des écureuils.

Contenu de la boîte :

- 20 noisettes en bois
- 1 plan de jeu en deux parties
- 4 écureuils
- 1 dé de couleur

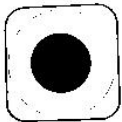
Règle résumée : **But du jeu :**
Chaque écureuil tente de rassembler le premier **5 noisettes**.

assembler le plan de jeu, noisettes au milieu, une figurine à chaque enfant

Préparatifs :
Les **deux parties du plan de jeu** sont assemblées pour former un **anneau**. Toutes les noisettes, qui représentent la réserve, sont placées au milieu de l'anneau.
Chaque enfant choisit un **écureuil** et le place sur n'importe quelle case vide. Les écureuils se déplacent dans le sens des aiguilles d'une montre.

lancer le dé 1x

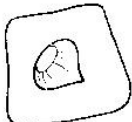
Règle du jeu :
Les écureuils vivent dans des nids ronds qu'ils fabriquent eux-mêmes avec des branchettes. Croisez les doigts et formez un creux de vos mains. L'enfant qui a les plus petites mains et formé le **plus petit creux** commence et lance **une fois le dé**.



jaune / rouge /
vert / bleu



prendre
1 noisette



prendre
1 noisette



donner une /
des noisette(s)

Le dé indique ...

... **une couleur.** L'écureuil est placé sur la case la plus proche de la même couleur. C'est au suivant, qui lance le dé à son tour.

... **une noisette.** L'enfant peut prendre une noisette de la réserve au milieu de l'anneau. Il passe le dé à son voisin.

- Sur une case ne peut toujours se trouver qu'un seul écureuil.
- Les enfants jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si un écureuil arrive sur une case indiquant ...

... **une noisette** : il est récompensé par une noisette prélevée sur la réserve. L'enfant la place devant lui. Celui ou celle qui a devant soi le plus grand nombre de noisettes a le droit de se proclamer **roi ou reine des écureuils**.

... **une couronne** : un cadeau royal attend le joueur. Qui est, à ce moment-là, roi ou reine des écureuils ? (Qui a devant soi le plus grand nombre de noisettes ?) Il ou elle donne une **noisette** à l'enfant qui vient de jouer.

- Il arrive qu'il y ait **plusieurs rois et reines** : dans ce cas, ils offrent chacun une noisette à l'enfant qui vient de jouer.
- Si l'enfant qui joue est lui-même le **roi ou la reine**, il ne se passe rien. Il renonce modestement à accroître ses richesses.

5 noisettes

Fin du jeu :

Le jeu se termine lorsqu'un enfant a accumulé le premier 5 noisettes : il gagne le jeu.

