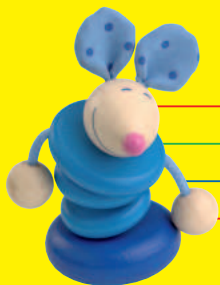


# Erfinder für Kinder

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

4458

# TRÜFFEL-SCHNÜFFEL

Truffle snuffle • Affaire de flair • Truffel-snuffel



**HABA**<sup>®</sup>

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

1/06

TL 70171

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2006

Jeu Habermas n° 4458

# Affaire de flair

Un turbulent jeu d'observation et d'adresse pour 2 à 4 chercheurs de truffes de 5 à 99 ans. Avec un groin magnétique pour renifler les truffes et bien s'amuser !

**Idée :** Markus Nikisch  
**Illustration :** Ulrike Fischer  
**Durée de la partie :** env. 10 - 15 minutes

Flairant dans tous les coins et recoins, Eddie, le cochon traverse les bois en courant à la recherche de truffes\*. Soudain, il s'arrête et on ne l'entend plus grogner : il vient de trouver la « truffe d'or » ! Il prend le précieux champignon avec précaution et court à travers bois. Pourra-t-il livrer la truffe à temps et gagner ainsi le « concours de chercheur de truffes » ?

## Contenu

---

- 1 boîte à champignons (= fond de la boîte)
- 1 groin de cochon
- 1 champignon porte-bonheur
- 1 miroir
- 19 champignons (= cartes rondes)
- 48 cartes d'actions
- 1 sablier
- 1 règle du jeu

\* Une truffe est un champignon comestible rare qui pousse sous la terre. Pour chercher les truffes, on se sert souvent de porcs. La truffe a une odeur qui ressemble à celle de la truie. A la recherche de truffes, le cochon s'oriente donc avec cette odeur.

## But du jeu

Qui sera le plus adroit pour trouver les précieuses truffes et, avec de la chance et en étant assez malin, pourra remplir le plus grand nombre d'actions avec le groin?

## Préparatifs



- Mélanger les cartes d'actions et en faire une pile, faces cachées, posée au milieu de la table.
- Poser la boîte à champignons (= fond de la boîte) devant le joueur le plus âgé. Tous observent la boîte. Elle a deux compartiments: un rouge et un jaune.
- Poser le miroir à gauche de la boîte à champignons.
- Retourner les 19 cartes de champignons faces cachées et les répartir de l'autre côté de la boîte. Les poser bien au bord de la table.
- Mettre le groin, le sablier et le champignon porte-bonheur au milieu de la table.

## Déroulement du jeu

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus âgé commence et enfille le groin. Prends ensuite la carte de tâche posée sur le dessus de la pile et pose-la à côté du miroir, face tournée vers le haut.

### Les cartes d'actions:

Sur chaque carte d'actions, il y a quatre champignons. Ces champignons sont également représentés sur les 19 cartes de champignons. Il faut que tu trouves les cartes de champignons correspondant à ta carte d'actions et que tu les fasses glisser dans le compartiment jaune de la boîte à champignons.



### Le temps est compté !

Un joueur prend le sablier. C'est lui le contrôleur de temps pendant la course aux truffes. Le contrôleur de temps donne le signal : « A vos truffes, prêt, partez »!<sup>o</sup> et retourne le sablier. Tu commences alors à récupérer les champignons.

### Comment ramasser les champignons ?

Tu as seulement le droit de « renifler » les cartes de champignons en te servant du groin. Quand tu touches une carte de champignon magnétique avec le groin, elle reste « collée » dessus.

Pour savoir quel champignon est collé sur ton groin, il faut que tu regardes dans le miroir. Penche-toi un peu au-dessus du miroir de manière à reconnaître la forme et la couleur du champignon.

**Compare le champignon collé sur ton groin avec les quatre champignons de ta carte d'actions:**

- **Le champignon n'est pas dessiné sur ta carte ?**  
Fais glisser le champignon dans le compartiment rouge de la boîte à champignons.
- **Le champignon est dessiné sur ta carte d'actions?**  
Tu le fais glisser dans le compartiment jaune de la boîte à champignons.

**Mais, prudence** car chaque champignon est toujours représenté deux fois dans le jeu. S'il y a déjà un champignon de cette sorte-là dans le compartiment jaune, tu devras mettre le deuxième champignon dans le compartiment rouge !  
Remarque bien quels champignons tu as déjà ramassés. Quand les champignons sont dans la boîte, tu n'as plus le droit de les retourner pour vérifier.

**Comment mettre les champignons dans la boîte ?**

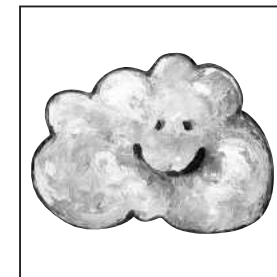
Tu n'as pas le droit de mettre la carte de champignons dans la boîte avec la main ! Tu dois la faire glisser sur le bord de la boîte pour la détacher du groin de manière à ce qu'elle tombe directement dans le bon compartiment.



- Fais bien attention : une fois qu'une carte est tombée dans la boîte à champignons, elle ne peut plus être remise dans l'autre compartiment.
- Si un champignon tombe à côté de la boîte, tu as le droit de le ramasser avec le groin et d'essayer une nouvelle fois.
- Tu n'as le droit de te servir de tes mains que pour tenir la boîte ou pour remonter le groin s'il a glissé.

**La « truffe d'or » :**

Parmi les 19 cartes de champignons, il y a une truffe d'or. Si tu as la chance de la trouver, tu la fais tout de suite tomber dans la boîte à champignons.



**Fin du tour :**

Dès que le sablier est vide, le contrôleur de temps dit : « Stop ! ». Tu arrêtes de chercher. Si tu as encore un champignon de collé sur le groin, tu n'as plus le droit de le mettre dans la boîte à champignons.

**Maintenant, compte tes points :**

- Seules les cartes de champignons récupérées dans le compartiment jaune comptent. Pose-les à côté de ta carte d'actions:
- Si tu as récupéré un ou plusieurs des quatre champignons dessinés sur ta carte d'actions, tu le/les poses sur celle-ci.
- Quand des champignons sont en double, tu n'en poses qu'un seul sur la carte d'actions.
- Pour chaque champignon récupéré en double ou pour chaque mauvais champignon, retire un champignon posé sur la carte d'actions.
- Pour chaque champignon qui reste sur ta carte d'actions, tu prends en récompense une carte de tâche de la pile et la poses devant toi, face cachée. Ce sont tes points.
- Si tu n'as plus de champignons sur la carte d'actions ou si tu as même ramassé plus de mauvais champignons que de bons, tu ne prends pas de cartes en récompense, mais tu ne dois pas non plus redonner de cartes que tu as déjà récupérées en récompense.
- Tu remets la carte d'actions qui vient d'être jouée dans la pile posée au milieu de la table.

- **Tu as récupéré la truffe d'or et l'as mise dans le compartiment jaune ?**

Super ! Tu as le droit de prendre le champignon porte-bonheur et de le poser devant toi.

Si un autre joueur a déjà le champignon porte-bonheur, il doit te le donner. Le champignon peut donc changer de propriétaire plusieurs fois avant la fin de la partie.

### **Un nouveau tour commence :**

Le joueur suivant prend la boîte de champignons, le miroir et le groin. Les cartes de champignons sont à nouveau mélangées et posées comme au début de la partie. Un nouveau tour commence.

## **Fin de la partie**

---

Dès que tous les joueurs ont joué trois fois, la partie est finie.

- Tous comptent leurs cartes d'actions remportées. Chaque carte compte un point.
- Le joueur qui a le champignon porte-bonheur obtient un point en plus.

Le joueur qui a le plus grand nombre de points gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

## **Variante mémoire**

---

On joue comme dans le jeu précédent en appliquant les règles suivantes :

- Tu poses maintenant la carte d'actions devant toi face cachée. Tu n'as le droit de la retourner et de regarder ce qu'il y a dessus qu'après le signal de départ et une seule fois.
- Après avoir retourné la carte d'actions, mémorise bien les champignons qui sont dessinés dessus avant de la retourner à nouveau.
- Tu peux alors commencer à chercher les champignons.
- Essaie d'observer les champignons le plus vite possible car le temps s'écoule dans le sablier.

**Qui aura la meilleure mémoire de chercheur de truffes ?**