



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4487



Alle meine Schäfchen

Herd the Sheep! • Vite, à la bergerie !

Al mijn schaapjes



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

Vite, à la bergerie !

Une course de moutons pour 2 à 4 bergers de 4 à 12 ans.
Avec une variante tactique pour joueurs expérimentés.

Idée : Wolfgang Dirscherl

Illustration : Irene Mohr

Durée de la partie : env. 10 minutes

Peu à peu, l'obscurité envahit le pré. Les bergers voudraient rentrer leurs moutons à la bergerie où il fait bien chaud. Mais les moutons continuent de jouer à cache-cache dans le pré. Les bergers sont d'accord de ne pas se laisser faire. Pour que tous les moutons soient à l'abri dans la bergerie avant la tombée de la nuit, ils ont recours à une ruse et les attirent à la bergerie avec de délicieuses fleurs.

Contenu

- 4 moutons
- 1 dé
- 16 fleurs
- 16 cartes pré
- 1 règle du jeu



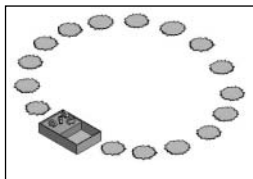
But du jeu

Quel berger ramènera le plus vite son mouton du pré à la bergerie ?

Préparatifs

Le pré et la bergerie sont dessinés sur le fond de la boîte. Au début, les moutons paissent dans le pré et il faut que vous les attiriez dans la bergerie. Mais la pente du pré est trop raide pour rentrer directement à la bergerie.

Avec les 16 cartes pré et le fond de la boîte, former un circuit. Poser les cartes pré avec le fond vert clair tourné vers le haut, de manière à former un cercle.



Chaque joueur prend un mouton et les quatre fleurs de couleur correspondante. Il met son mouton dans le pré et pose ses fleurs devant lui.

S'il y a moins de quatre joueurs, on remet les accessoires en trop dans le couvercle de la boîte.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a caressé un mouton en dernier a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant le dé une fois.

Sur quoi le dé est-il tombé ?

- **Un nombre de point ?**

Compte le nombre correspondant de cartes dans le sens de déplacement de ton mouton. Sur quelle carte ton mouton viendrait-il atterrir ?

- **Sur une carte avec une fleur de ta couleur ?**

Formidable ! Ton mouton est attiré par la fleur. Avance ton mouton sur cette carte.

N.B. : la fleur peut être une fleur dessinée sur la carte ou une fleur en bois de ta couleur !

- **Sur une carte où il n'y a pas de fleur de ta couleur ?**

Domage ! Tu ne peux pas emmener ton mouton sur cette carte, mais tu peux poser une des fleurs de ta réserve sur cette carte.

Si tu n'as plus de fleurs dans ta réserve, tu peux en prendre une déjà posée sur une autre carte et la mettre sur cette carte.

- **Une fleur ?**

Quelle chance ! Tu as le droit de poser une de tes fleurs sur n'importe quelle carte du circuit, sur laquelle il n'y a encore pas de fleur de ta couleur ni une de dessinée.

Pour cela, prends une fleur dans ta réserve ou déplace une fleur déjà posée.

Ensuite, c'est au tour du berger suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

Le berger dont le mouton arrivera en premier à la bergerie gagne la partie. Il ne faudra pas avoir le nombre de points exact pour faire rentrer un mouton dans la bergerie. Les points en trop ne compteront pas.

Variantes

- **Variante tactique**

Le jeu se joue comme précédemment, mais en suivant la règle ci-dessous :

Ton mouton atterrit sur une carte où il y a une ou plusieurs fleurs de la couleur ou des couleurs des autres joueurs ?

Tu as le droit de poser une de tes fleurs en bois sur cette carte, sur n'importe quelle fleur d'un autre joueur. Cette fleur est alors recouverte et le joueur correspondant ne pourra plus y amener son mouton !

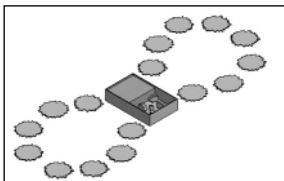
- **Variante plus longue**

La partie sera plus excitante si les cartes sont posées de manière à jouer sur le côté vers foncé. Comme il n'y a pas encore de fleurs dessinées sur les cartes, la partie dure plus longtemps.

- **Variante « aller et retour »**

Si vous voulez varier un peu le jeu, essayez la partie ci-dessous :

Faire un premier circuit, allant de la bergerie au pré, en posant huit cartes. Faire un deuxième circuit, allant du pré à la bergerie, en posant aussi huit cartes. Cette fois, les moutons démarrent de la bergerie.



Quel berger amènera en premier son mouton au pré et le ramènera à la bergerie?

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, accessories to delight, 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[®]

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