



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4490



# 1, 2, Keilerei

Musicians of Brentown • Gare à la bagarre

1, 2, vechtpartij



Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2005

# Gare à la bagarre

Un jeu où il faut réagir vite, pour 2 joueurs de 5 à 99 ans.  
Avec variante « tournoi » pour jusqu'à quatre joueurs.

**Idée :** Thorsten Löpmann et Carmen Willeke

**Illustration :** Karsten Teich

**Durée de la partie :** env. 10 minutes

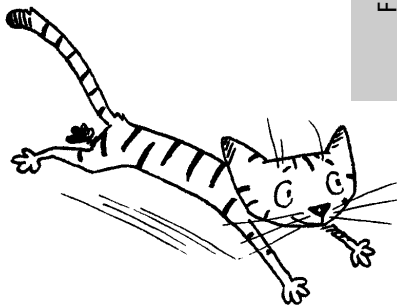
« C'est moi qui ai fait le plus peur aux voleurs » dit le chat à ses amis tout en miaulant. « Non ! Moi, je suis bien plus gros que toi. C'est moi tout seul qui ai chassé la bande de voleurs » dit le chien en jappant. L'âne sourit et réplique : « Hihan ! Si quelqu'un est gros et a chassé les voleurs, c'est bien moi. Hihan ! ». Le coq intervient alors en criant : « Je suis peut-être le plus petit de nous quatre, mais c'est à cause de ma musique fort bruyante que la bande de voleurs a pris la fuite ».

*Celui qui voudra connaître le fin mot de l'histoire « Les musiciens de Brême » pourra lire ce conte à la fin de cette règle de jeu.*

## Contenu

---

- 2 voleurs
- 48 cartes d'animaux
- 2 cartes de contrôle
- 6 pièces d'or
- 1 règle du jeu



## But du jeu

---

Quel animal sera le plus rapide et récupèrera en premier deux pièces d'or ?

## Préparatifs

---

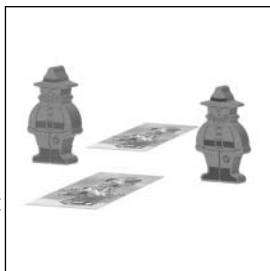
Les joueurs s'assoient à une table, l'un en face de l'autre. Chacun prend une carte de contrôle et la pose devant soi sur la table, avec le côté rose tourné vers le haut. Préparer les pièces d'or.

Il y a en tout 48 cartes d'animaux : 32 cartes avec des animaux adultes et 16 cartes avec des bébés animaux !

Au début du jeu, retirer les 16 cartes de bébés d'animaux et les remettre dans la boîte. On les utilisera seulement pour les jeux « Duel des bébés animaux » et « Grands et petits animaux ».

Mélanger les cartes d'animaux restantes et former deux piles de chacune 16 cartes. Chaque joueur prend une pile et la pose devant soi sur la table, face cachée.

Les deux voleurs possèdent chacun les deux différentes expressions : un visage vert souriant ou un visage rouge mécontent. Poser les voleurs au milieu de la table en laissant entre eux un espace d'environ deux largeurs de main. Chaque joueur doit voir un visage souriant et un visage mécontent.



## Déroulement de la partie

Le premier tour commence.

Les joueurs jouent toujours en même temps. Avant chaque duel, les joueurs donnent le signal de départ : « 1, 2, 3 Gare à la bagarre ». Ils retournent chacun en même temps la carte posée au dessus de leur pile et la posent au milieu de la table.

### Quel animal est le plus fort et va remporter le duel ?

L'âne l'emporte sur le chien et le chat  
Le chien l'emporte sur le chat et le coq  
Le chat l'emporte sur le coq  
Le coq l'emporte sur l'âne



Il faut alors réagir très vite et attraper le bon voleur. Chaque joueur n'a le droit d'attraper qu'un seul voleur.

### Mais quel voleur est le bon ?

- Si ton animal l'emporte sur l'animal de l'autre joueur, tu attrapes le plus vite possible le voleur au visage souriant, imprimé en vert.
- Si ton animal perd contre l'autre animal, tu attrapes vite le voleur au visage mécontent, imprimé en rouge.



## **Qui a attrapé en premier le bon voleur ?**

Super! En récompense, tu récupères toutes les cartes d'animaux retournées. Pose les cartes récupérées à côté de toi, en en faisant une pile, face tournée vers le haut.

Remets le voleur au milieu de la table. Chaque joueur devra à nouveau voir un côté souriant et un côté mécontent des voleurs. Un nouveau duel commence !

## **Règles importantes pour attraper un voleur :**

- Si tu as attrapé le mauvais voleur, c'est l'autre joueur qui récupère automatiquement toutes les cartes d'animaux retournées. Le voleur est remis au milieu de la table et un nouveau duel commence.
- Si les deux joueurs ont le même animal sur leur carte, aucun d'eux n'attrape le voleur. Si l'un des joueurs attrape quand même un voleur, c'est l'autre joueur qui récupère les cartes. Sinon, ces cartes restent posées, face tournée vers le haut, et un nouveau duel commence.

Les nouvelles cartes sont alors posées sur les cartes déjà retournées. Le gagnant du duel suivant remporte toutes les cartes d'animaux.

## **Fin du tour**

Lorsque la dernière carte des deux piles est retournée, le tour est fini. Après ce dernier duel, chaque joueur compte les cartes qu'il a récupérées. Celui qui aura le plus de cartes d'animaux dans sa pile gagne ce tour et prend une pièce d'or en récompense.

En cas d'ex æquo, il y a un duel pour vous départager. Chaque joueur prend à nouveau une pile de cartes, faces cachées. Celui qui récupère la carte suivante, a gagné le duel de départage et prend la pièce d'or.

## Nouveau tour

Ensuite, les cartes d'animaux sont à nouveau mélangées et réparties en deux piles de chacune 16 cartes. Chaque joueur prend une pile et le tour suivant commence.

## Fin de la partie

---

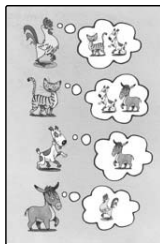
La partie est finie dès que le premier joueur a récupéré deux pièces d'or. C'est le vainqueur de ce duel des animaux.

## Variante « Le coq fort »

---

Cette variante se joue suivant les règles du jeu précédent, mais la carte de contrôle est posée avec le côté bleu clair tourné vers le haut. Dans les duels, la force des animaux a été modifiée :

Le coq l'emporte sur le chat et le chien  
Le chat l'emporte sur le chien et l'âne  
Le chien l'emporte sur l'âne  
L'âne l'emporte sur le coq



La partie est finie dès que le premier joueur a récupéré deux pièces d'or.

## **Variante « Des grands et petits animaux »**

Si vous voulez compliquer le jeu un peu plus, mélangez alors les 48 cartes d'animaux et formez deux piles de chacune 24 cartes. Chaque joueur prend une pile et la pose devant lui, face cachée.

Le jeu se joue comme dans le jeu de base, mais en suivant les règles supplémentaires ci-dessous :

- En cas d'animaux de la même famille, c'est l'animal adulte qui l'emporte sur le bébé animal (p. ex. le grand âne l'emporte sur le petit âne). Si les deux joueurs ont chacun une carte identique (p. ex. deux grands ânes), personne n'a le droit d'attraper de voleur.
- Si les animaux sont de différentes familles, l'animal gagnant est celui indiqué suivant la carte de contrôle. Mais attention : un petit chien, par exemple, l'emporte sur un gros chat.

La partie est terminée dès que le premier joueur a récupéré deux pièces d'or.

## **Variante « Le duels des bébés animaux »**

Le jeu se joue suivant les règles du jeu de base, mais cette fois avec les 16 cartes de bébés animaux. On ne se servira pas des pièces d'or. Chaque joueur prend huit cartes de bébés animaux et les pose devant lui en une pile, face cachée. Lorsqu'un joueur a gagné un duel, il ne met pas les cartes de côté mais les remet sous sa pile.

Le gagnant est celui qui aura en premier les 16 cartes dans sa pile.

## Variante pour jouer à un tournoi

### « L'un contre l'autre »

---

Un tournoi pour 2 à 4 joueurs valeureux.

Deux joueurs jouent toujours un tour selon les règles du jeu de

base. Le gagnant d'un tour prend une pièce d'or en récompense.

Jouer autant de fois qu'il faudra pour que chacun ait joué un tour

contre tous les autres. Qui aura, à la fin de tous les tours,

récupéré le plus de pièces d'or ? En cas d'ex æquo, il y a

plusieurs gagnants.



## Les musiciens de Brême

---

Il était une fois un âne qui fut chassé par son maître parce qu'il n'était plus bon à rien pour travailler. L'âne se mit donc en route vers la ville de Brême où il voulait y devenir musicien. Sur son chemin, il rencontra un chien de chasse qui gémissait lamentablement parce qu'il était trop faible et trop vieux pour la chasse. Le chien se joignit à l'âne et ils continuèrent leur chemin. Peu de temps après, ils virent au bord du chemin un chat qui faisait triste mine, comme trois jours de pluie. Le chat était trop vieux pour attraper des souris pour sa maîtresse. L'âne et le chien arrivèrent à convaincre le chat de les accompagner à Brême pour devenir musicien dans l'orchestre de la ville. Un peu plus tard, les trois animaux passèrent devant une ferme et entendirent un coq chanter à tue-tête. Le coq devait passer à la casserole le lendemain. Il fut donc vite convaincu par la vie de musicien et c'est à quatre qu'ils poursuivirent leur chemin en direction de Brême.

Il leur était impossible d'atteindre la ville de Brême en une seule journée et ils arrivèrent le soir près d'une forêt. L'âne et le chien se couchèrent au pied d'un arbre pour passer la nuit. Le chat grimpa sur une branche et le coq s'envola jusqu'à la cime, où il pensa être le plus en sécurité. De là-haut, il vit la lumière d'une maison à proximité, et les quatre se mirent en marche dans l'espoir de trouver un meilleur logis et d'obtenir un repas frugal.

Arrivés près de la maison, l'âne regarda courageusement par la fenêtre et vit que la table était mise et que le repas et les boissons étaient servis. Mais une bande de voleurs avait pris place à la table. Les animaux réfléchirent alors comment faire partir les voleurs. Ils eurent alors une idée : l'âne posa ses deux

pattes de devant sur le bord de la fenêtre, le chien sauta sur le dos de l'âne, le chat grimpa sur le chien et le coq vint en dernier se poser sur la tête du chat. Sur un signal, ils se mirent tous les quatre à chanter chacun à sa façon : l'âne braya, le chien aboya, le chat miaula et le coq chanta. Ils bondirent alors par la fenêtre et sautèrent dans la pièce, ce qui effraya tellement les voleurs fort que ceux-ci s'enfuirent dans la forêt. En récompense, l'âne, le chien, le chat et le coq prirent joyeusement place à la table toute prête et mangèrent autant qu'ils purent. Lorsqu'ils furent rassasiés, ils éteignirent la lumière et chacun choisit un endroit à sa convenance pour dormir.

De loin, les voleurs virent que le calme était revenu dans la maison et envoyèrent l'un des leurs scruter les environs. Il rentra dans la maison et voulu allumer une lampe. Il vit les yeux étincelants du chat qui lui sauta au visage et le griffa de toutes ses forces. Le voleur essaya de s'enfuir par la porte arrière, mais le chien était couché là et il le mordit au mollet. Pendant qu'il prenait la fuite, l'âne lui donna un bon coup de sabot et le coq lança un « cocorico » fracassant qui se répandit dans la nuit.

Effrayé, le bandit courut rejoindre le reste de la bande et rapporta qu'il y avait une horrible sorcière dans la maison et qu'elle l'avait griffé au visage avec ses grands ongles. Il ajouta qu'un homme se trouvait près de la porte et qu'il lui avait donné un coup de couteau à la jambe. Il poursuivit en disant que dans la cour, il y avait un gros monstre noir qui l'avait frappé avec un gourdin et qu'il avait entendu le juge de paix crier depuis le toit : « Qu'amène-moi le coquin ». A partir de ce jour-là, les bandits ne s'approchèrent plus de la maison. Les quatre musiciens s'y plurent tellement qu'ils y restèrent. Et s'ils n'ont pas déjà disparu, ils doivent toujours y vivre !

# **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**<sup>®</sup>

Habermab GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany • [www.haba.de](http://www.haba.de)