

PARTIE DE GLISSADES ENTRE PHOQUES

(Robbys Rutschpartie)

de W.Kramer, J. Grunau, H. Raggan

Pour 2 à 4 enfants, dès 4 ½ ans

Que c'est bon de glisser sur la glace ! Tout spécialement de pousser ses amis dans l'eau glacée. Gare cependant à ne pas y tomber soi-même !

MATERIEL

1 iceberg (grand plateau circulaire), 24 phoques en bois, 4 pinces à pousser, 1 petit iceberg, 1 dé de couleurs, 3 pieds blancs pour le plateau.

BUT DU JEU

Qui parvient à pousser le plus de phoques adverses dans l'eau ?

PREPARATION

- Posez le plateau sur ses trois pieds et placez ce plateau au centre de la table. Choisissez de préférence une petite table afin que chaque enfant ait un accès facile au plateau.
- Chaque joueur choisit sa couleur et pose les 6 phoques de cette couleur devant lui. Si on joue à deux, chaque joueur prend 12 phoques (2 couleurs différentes). Si on joue à trois, les phoques de la couleur inemployée forment un cercle autour du trou central du plateau.
- Posez le petit iceberg sur le trou central du plateau.
- Posez à côté du plateau les 4 pinces à pousser ainsi que le dé.

DEROULEMENT

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune commence.

Celui dont c'est le tour, lance le dé.

S'il obtient beige, brun ou lilas, il prend la pince à pousser de couleur correspondante.

Il installe ensuite un de ses phoques sur le bord du plateau, juste devant lui. Son phoque doit être orienté vers le trou central, la tête en direction de ce trou et la queue touchant le bord du plateau.

Le joueur prend ensuite la pince à pousser, place son extrémité contre la queue de son phoque et l'enfonce de part et d'autre du plateau (une branche de la pince se trouve au-dessus du plateau et l'autre branche se trouve sous le plateau). Le phoque est ainsi poussé vers avant. Le joueur doit pousser sa pince jusqu'à ce qu'elle se bloque (le plateau ne peut pas aller plus loin dans sa fente). Dès le deuxième round, le joueur peut choisir l'endroit où il met en jeu un nouveau phoque, mais ce phoque doit toujours avoir la tête orientée vers le trou central et sa queue doit obligatoirement toucher le bord du plateau. En outre, le phoque doit disposer d'assez de place pour être posé sans gêner ou bousculer d'autres phoques.

Par les poussées exercées par les joueurs, le petit iceberg va glisser et dégager progressivement le trou central. En libérant le trou, il va permettre à des phoques de tomber dedans.

S'il obtient noir au dé, le joueur doit prendre la pince noire dont la fente est la plus longue ! Il en pose l'extrémité derrière son phoque et la pousse doucement les yeux fermés jusqu'au moment où soit il entend un phoque tomber, soit il bloque contre le plateau.

Fin de round

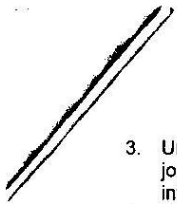
Celui qui parvient à pousser un phoque ou même plusieurs dans le trou central, récupère ces phoques et les pose devant lui. Il les garde jusqu'à la fin du jeu. S'il a fait tomber un de ses propres phoques, il le sépare bien des phoques qu'il doit encore mettre en jeu et le place avec les phoques capturés. Il remet ensuite la pince utilisée parmi les autres pinces. Le suivant joue.

FIN DE JEU

Lorsque tous les joueurs ont introduit leurs 6 phoques, le jeu s'arrête et chacun fait ses comptes. Un joueur reçoit un point positif par phoque adverse et un point négatif par phoque à lui. Chacun compare son score et celui qui a le plus de points, gagne la partie.

REMARQUES

1. Il est possible que, lors d'une poussée, deux ou davantage de phoques s'entrechoquent. C'est sans importance car cet imbroglio sera vite défilé.
2. Si un phoque se trouve en déséquilibre au-dessus du trou mais n'y est pas encore complètement tombé, il reste en jeu. Le hasard le ramènera peut-être encore sur le plateau.

- 
3. Une autre manière d'évaluer le gagnant est de compter le nombre de phoques que chaque joueur possède encore sur le plateau. C'est plus facile avec des jeunes enfants mais moins intéressant avec des plus grands.
 4. Si un phoque grimpe sur le petit iceberg, il peut y rester : cela le protégera peut-être...

VARIANTE

Dans cette variante, le but du jeu est inversé car les phoques pensent qu'un ours va arriver et se précipitent dans le trou afin de se cacher dans la mer.

BUT DU JEU

Qui parvient à sauver ses propres phoques ?

DEROULEMENT

On joue comme décrit dans le jeu de base... mais on cherche à pousser ses propres phoques dans le trou central. Celui qui y parvient, récupère son ou ses phoques et les pose devant lui, bien séparés des phoques qu'il doit encore introduire. Celui qui pousse des phoques adverses dans le trou central, aide en cela ses adversaires et les leur donne.

FIN DU JEU

Quand tous les joueurs ont introduit leurs 6 phoques sur le plateau, la partie finit. Chacun compte à présent le nombre de phoques à lui qu'il est parvenu à pousser dans le trou central. Celui qui en compte le plus, gagne la partie.

Traduction de CASSE-NOISETTES

Chaussée d'Alembert, 76 – 1060 Bruxelles site web : www.casse-noisettes.be

Tel. 00 32 2 537 83 92 - Fax. 00 32 2 537 51 75

Cette traduction est la propriété de Casse-Noisettes. Si vous désirez l'utiliser, veuillez nous contacter.