

Hérissons tourbillons



Un jeu de mémoire et de collecte joyeusement coloré pour 2 à 4 petits hérissons à partir de 3 ans.

Idée de jeu : Felix Beukemann
Illustration : Anna-Lena Kühler

Rédaction : Robin Eckert
Durée du jeu : env. 10 minutes

Aujourd'hui, les petits hérissons se déguisent en papa et maman hérissons ! Chacun chausse une paire de lunettes de sa couleur préférée... mais pour l'instant, le costume n'est pas vraiment convaincant !

« Maman et papa ont de si beaux piquants », s'écrie un des enfants hérissons en voyant son duvet de piquants tout doux. Il leur vient alors une idée formidable : ils hérissons se jettent dans le tas de feuilles et commencent à s'enfourir dedans. Quel hérisson sera le plus rapide à réunir des feuilles piquantes et pointues de sa couleur préférée ?

Le but du jeu est d'être le premier à revêtir son hérisson de sept feuilles de la couleur de ses lunettes.

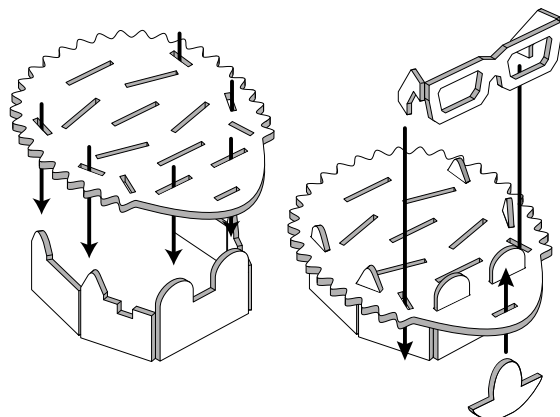
FRANÇAIS

Contenu du jeu

4 hérissons (en 3 parties + 1 paire de lunettes), 30 feuilles, 1 dé, 1 sac de feuilles, 1 règle du jeu

Avant de jouer pour la première fois

Détachez soigneusement toutes les pièces de leur support avant la première utilisation ! Assemblez les hérissons comme sur l'illustration. Le cadre en carton et les petits morceaux de carton extraits des fentes et trous ne servent plus ; vous pouvez les jeter.



Astuce: lorsque vous avez fini de jouer, tous les hérissons assemblés rentrent dans la boîte de jeu. Vous n'avez donc pas à les démonter, et ils peuvent même garder leurs lunettes.



Préparation du jeu

Chaque enfant choisit un hérisson. Les lunettes indiquent sa couleur. Posez devant vous votre hérisson, de façon à ce qu'il regarde le milieu de la table.

Vous êtes moins de quatre enfants ?

On joue quand même avec les quatre hérissons !
Posez aussi au bord de l'espace de jeu les hérissons non choisis avec le regard portant vers le milieu de la table.

Garnissez le sac avec toutes les feuilles, posez-le au milieu de la table et préparez le dé.

Déroulement de la partie

Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. L'enfant qui revient le plus souvent à la maison avec des feuilles collées sur ses habits commence.
Tu lances le dé :

Qu'indique le dé ?



1 feuille : sans regarder dans le sac de feuille, tire **une feuille**.



2 feuilles : sans regarder dans le sac de feuille, tire **deux feuilles** l'une après l'autre.

A chaque fois que tu tires une feuille du sac :

Montre la feuille de façon à ce que tous les joueurs puissent bien voir la couleur de chacune des deux extrémités.

L'une des extrémités est-elle de la couleur de tes lunettes ?

- **Oui :** génial ! Enfonce la feuille dans ton hérisson de sorte que la couleur des lunettes soit celle pointée vers le haut.
- **Non :** dommage ! Choisis un des deux hérissons dont la couleur de lunettes correspond. Si le hérisson choisi n'a pas de propriétaire, enfonce simplement la feuille dans une des fentes de ce hérisson. S'il appartient à un autre joueur, donne-lui la feuille qu'il enfonce dans son hérisson. Le bout de la feuille pointé vers le haut doit toujours être de la couleur des lunettes du hérisson.





Nuage de vent : oh là là ! Les feuilles tourbillonnent dans le vent !
Choisis **une feuille**, enfoncée **dans un autre hérisson** et retire là.

A chaque fois que tu retires une feuille d'un hérisson :

Montre bien la feuille à tous les joueurs pour qu'ils puissent voir la couleur de son extrémité.
Regarde bien la couleur de l'extrémité cachée de cette feuille.

Est-elle de la couleur de tes lunettes ?

- **Oui** : génial ! Enfonce la feuille dans ton hérisson de façon à ce que la couleur de la feuille qui correspond à celle de tes lunettes soit pointée vers le haut.
- **Non** : dommage ! La feuille finit sa course sur le hérisson dont les lunettes sont assorties à l'extrémité cachée de la feuille. Si le hérisson assorti n'a pas de propriétaire, enfonce simplement la feuille dans une des fentes de ce hérisson. S'il appartient à un autre joueur, donne-lui la feuille qu'il enfonce dans son hérisson.
Le bout de la feuille pointé vers le haut doit toujours être de la couleur des lunettes du hérisson.

Tu ne veux ou ne peux retirer aucune feuille d'un autre hérisson ?
A la place, tu peux tirer **1 feuille** du sac, sans regarder à l'intérieur.
Puis, c'est au tour de l'enfant suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

La partie s'achève dès qu'un hérisson est recouvert de 7 feuilles de sa couleur.
Il a le plus beau costume de piquants et tout le monde lui fait la fête !

Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via www.haba.de/Ersatzteile si la pièce est encore disponible.

