

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

Puffe Küchlein

4446

Puff Pastries • Le gâteau d'anniversaire • Blaaskaken



Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2003

Le gâteau d'anniversaire

Un jeu d'adresse où il ne faut pas être à bout de souffle, pour **1 à 4 joueurs de 4 à 12 ans**. Avec plusieurs variantes pour « souffleurs professionnels ».

Le jeu permet de s'initier à des exercices de motricité de la bouche et des lèvres et contribue donc à l'éveil du langage de manière amusante. Les enfants apprennent à souffler sur un objet précis et à contrôler la durée de leur respiration et la force de leur souffle.

Idée : Markus Nikisch
Illustration : Anja Rieger
Durée d'une partie : env. 5 – 10 minutes

Jana fête son anniversaire et a décidé de jouer au « gâteau d'anniversaire ». Tous les invités jouent avec elle et essayent de souffler sur les petites billes pour les emmener vers les délicieuses friandises.

Contenu :

- 1 plateau de jeu :
table décorée pour un anniversaire, avec des assiettes, des gâteaux et du pudding
- 5 petits chapeaux de crème Chantilly
- 1 bille en liège
- 1 bille en bois
- 25 cartes rondes :
représentant les invités qui sont en train de manger les différentes friandises
- 1 règle du jeu

But du jeu :

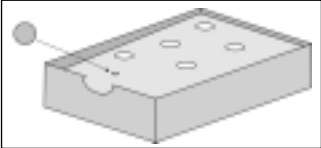
Quel joueur va être particulièrement adroit en soufflant sur la bille et pourra récupérer en premier deux cartes d'une catégorie ?

Préparatifs :

Le jeu se joue dans le fond de la boîte. Poser la **bille en liège** dans **l'assiette du gâteau** illustrée sur le bord inférieur du **plateau de jeu**. Pour que la bille ne s'en aille pas, il y a un petit trou dans l'assiette. Sur le plateau de jeu, on peut également voir **cinq autres friandises** dans lesquelles il y a un trou plus gros : un pudding, un gâteau aux fraises, un gâteau au citron, un gâteau au chocolat et un gâteau aux myrtilles.

En soufflant sur la bille, il faut essayer de l'amener vers l'une de ces friandises et surtout la mettre dans le trou concerné.

Souffler sur une bille pour la faire avancer et l'amener à un endroit bien précis n'est pas si facile que ça ! Exercez-vous tous un petit peu avant de commencer le jeu :

- Pose la boîte devant toi de manière à être assis directement en face de la découpe qui se trouve sur le côté inférieur du plateau de jeu.
- 
- Pose les mains sur la table ou croise-les derrière le dos.
 - Essaie ainsi de souffler sur la bille pour qu'elle se mette à rouler. Avec un peu de chance et d'adresse, elle viendra se loger dans l'un des trous.
Pince bien tes lèvres comme si tu voulais souffler sur une bougie pour l'éteindre ou comme si tu voulais siffler.
 - Regarde bien ce qui se passe quand tu ne souffles pas longtemps mais fort ou quand tu souffles tout doucement mais longtemps !

Attention :

- **Comme le plateau de jeu est incliné**, la bille revient en arrière dès que tu souffles moins fort ou que tu t'arrêtes de souffler. Par contre, si elle a atterri dans un trou, elle y reste !
- Est-ce que la bille est revenue en arrière et se trouve sur le bord inférieur ? Essaie de lui faire continuer sa course à partir de là en soufflant dessus. On n'a pas le droit de la prendre avec les mains pour la poser sur l'assiette de gâteau.

Les **cartes** indiquent ce que les invités à l'anniversaire sont en train de manger :

du pudding, du gâteau aux fraises, du gâteau au citron, du gâteau au chocolat ou du gâteau aux myrtilles. Les trier par catégorie, en faire des piles correspondantes et les poser à côté de la boîte.

Préparer les **petits chapeaux de crème Chantilly**.

La bille en bois n'est pas utilisée pour cette variante. On la laisse dans le couvercle de la boîte.

Déroulement du jeu :

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur dont c'était l'anniversaire commence en dernier.

Il prend le fond de la boîte comme décrit plus haut et pose la bille sur l'assiette de gâteau.

Il souffle sur la **bille** jusqu'à ce qu'elle **atterrisse dans l'un des trous plus gros**.

Le joueur prend alors **une carte de la pile correspondante**.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

Règles importantes pour souffler sur la bille :

- Une fois que la bille est dans un gros trou, elle **ne doit pas** en être ressortie, ni en soufflant dessus ni en la prenant avec les doigts.
- Si elle arrive à nouveau dans le trou de l'assiette de gâteau, on a le droit d'essayer encore une fois.
- Si un joueur souffle tellement fort sur la **bille qu'elle sort de la boîte**, ce joueur a le droit de recommencer encore une fois.

Fin du tour :

Le tour est terminé dès que le premier joueur a récupéré deux **cartes d'une même catégorie**. En récompense, il reçoit un **petit chapeau de crème Chantilly**.

Avant que le tour suivant ne commence, on remet les accessoires en place comme décrit au début.

A chaque tour, un autre joueur commence.

Fin de la partie :

La partie est finie dès que le dernier **petit chapeau de crème Chantilly** a été distribué. Celui qui en a le plus gagne la partie et est nommé le « roi des souffleurs ».

Jeu pour « souffleurs professionnels »

Pour joueurs dès 5 ans environ.

But du jeu :

Celui qui souffle la bille dans le bon trou, pourra bientôt récupérer quatre cartes et gagner ainsi la partie.

Préparatifs :

Retourner les cartes, les mélanger et en faire trois piles de la même hauteur environ.

Les chapeaux de crème Chantilly et la bille en bois ne sont pas utilisés pour ce jeu.

Déroulement du jeu :

Le joueur le plus jeune commence, il pose le fond de la boîte devant lui comme décrit plus haut et pose la bille sur l'assiette de gâteau. Après, il prend une carte posée au-dessus de l'une des piles et la pose à côté de la pile en la retournant.

Quel gâteau l'invité est-il en train de manger ?

Le joueur doit essayer d'amener la bille dans le **trou correspondant au gâteau** en soufflant dessus.

- **Si le joueur réussit à l'emmener dans le bon trou**, il prend la carte et la pose devant lui.
C'est alors au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Il retourne une autre carte et joue comme décrit ci-dessus.
- **Si la bille arrive dans un autre trou**, il n'a pas le droit de prendre la carte. Ce tour est fini pour lui.
Le joueur suivant **ne retourne** alors **pas** de nouvelle carte, mais essaye d'amener la bille dans le trou que la carte retournée par le joueur précédent indique .

Fin de la partie :

La partie est terminée dès qu'un joueur récupère sa **quatrième carte** : il est le gagnant.

Autres variantes :

- **Celui qui veut encore souffler continue à jouer** jusqu'à ce que toutes les cartes soient distribuées. Le gagnant est alors celui qui a **le plus de cartes**.

Si des joueurs sont ex æquo, le gagnant est celui qui a récupéré le plus de gâteaux au chocolat, car ils sont très difficiles à atteindre. S'il y a à nouveau des joueurs ex æquo, ils seront tous gagnants.

- **Le jeu se complique**

... si, au lieu de la bille en liège, on prend la bille en bois

... si on glisse un livre ou un autre objet sous le bord supérieur de la boîte. Le plateau de jeu sera encore plus incliné !

- **Variante pour joueur seul :**

Celui qui veut jouer tout seul essaye d'emmener la bille **dans un nombre de trous qu'il aura déterminé auparavant – sans se tromper de trous**. En récompense, il prend les cartes correspondantes.

Il peut jouer suivant les règles du jeu de base ou celles du jeu pour « pros ».

Celui qui veut peut inscrire le nombre de trous atteints et essayer à chaque fois de battre son propre record.

