

Jeu Habermaab n° 4433

## A moi la saucisse !

Un jeu de dé avec une corde à linge, pour 2 à 4 joueurs de 4 à 7 ans.

**Idee :** Markus Nikisch  
**Illustration :** Oliver Freudenreich  
**Durée d'une partie :** env. 10 minutes

Des socquettes fraîchement lavées viennent d'être étendues sur la corde à linge. Mais ces socquettes n'intéressent pas du tout les chiens qui rôdent dans les parages : des saucisses fumées ont aussi été accrochées à la corde ! Quel chien va attraper le plus grand nombre de saucisses ?

### Contenu :

- 4 chiens
  - 2 poteaux
  - 1 corde à linge
  - 2 pinces à linge
  - 1 plateau de jeu
  - 9 saucisses en bois
- 1 carte-saucisse
  - 1 carte-socquette
  - 1 écuelle
  - 1 dé à symboles
  - 1 règle du jeu

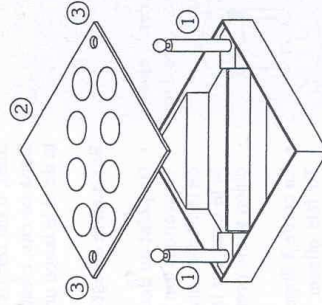
### But du jeu :

Le chien qui pourra attraper le plus possible de saucisses est le gagnant. Mais attention : celui qui attrape une socquette par inadvertance devra redonner une saucisse.

### Préparatifs :

Sortir les accessoires de la boîte. Poser les deux poteaux (1) dans les coins opposés de la boîte.

Le plateau de jeu (2) a deux perforations (3) : il peut ainsi être emboîté par dessus les poteaux et posé sur la partie inférieure de la boîte.



### Fin du jeu :

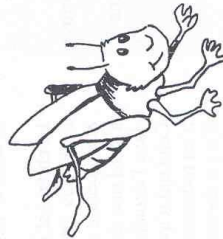
Le jeu est terminé ...

... dès qu'il n'y a plus de saucisses à côté du plateau de jeu.  
... dès que la réserve n'est plus suffisante, c'est-à-dire qu'on ne peut plus donner de saucisses à deux chiens qui en ont attrapé chacun une. Ces deux chiens ne récupèrent pas de saucisse.

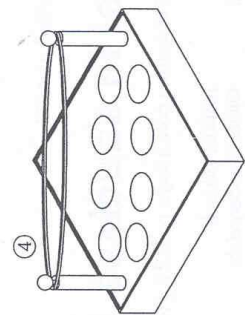
Le joueur qui a pu récupérer le plus de saucisses gagne.

Pour comparer le nombre de saucisses, on peut aussi les mettre bout à bout. Le joueur qui a la plus grande chaîne de saucisses a gagné.

(Celui qui veut aussi essayer de faire une tour en empilant les saucisses les unes sur les autres, mais il devra faire attention que les autres chiens ne viennent pas lui voler de saucisses).



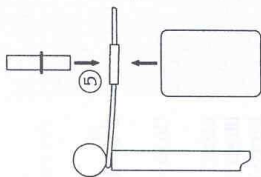
Plus de saucisses dans la réserve ?  
Qui a le plus de saucisses ?



tendre la corde à linge, attacher la carte-saucisse et la carte-socquette

chiens sur cases au milieu

poser la saucisse dans l'écuelle, lancer le dé



Tendre la corde élastique (4) entre les deux poteaux. Les deux embouts métalliques (5) de la corde à linge doivent être placés chacun directement au-dessus d'une case. Attacher la carte-socquette sur l'un des embouts métalliques avec une pince à linge, sur l'autre embout attacher la carte-saucisse.

Ensuite, chaque joueur prend un chien et le pose sur l'une des quatre cases du milieu du plateau de jeu. Les empreintes de pied et les flèches dessinées sur le plateau de jeu indiquent le sens de déplacement. Celui qui le veut peut donner un nom à son chien.

S'il y a moins de quatre joueurs, mettre les chiens en trop de côté. Mettre une saucisse dans l'écuelle. Poser l'écuelle à côté de la boîte.

Préparer les autres saucisses et le dé.

### Déroutement du jeu :

Le joueur qui a aidé en dernier ses parents à étendre du linge commence.

*Quoi ? Personne n'a encore jamais aidé à étendre du linge ? Eh bien, il est temps de commencer !*

Dans ce cas, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il prend le dé et le lance une fois.

### Sur quoi le dé est-il tombé ?

- **Un point ou deux points.**

Tu avances ton chien d'une case ou de deux cases dans le sens de la flèche suivant le nombre de points du dé.

Si la case sur laquelle tu vas atterrir est occupée, tu poses ton chien sur la première case libre située devant cette case.

- **La corde à linge.**

Tu fais glisser la corde à linge. Tire dessus avec précaution jusqu'à ce que la carte-socquette et la carte-saucisse aient avancé d'une case.

C'est à toi de choisir dans quel sens tu vas déplacer la corde à linge.

Il y a cependant une exception : si l'on ne peut plus tirer sur la corde à linge parce que la carte-socquette ou la carte-saucisse vient cogner contre un poteau, il faut alors la tirer dans l'autre sens.

### Le chien.

Les chiens de tous les joueurs se mettent à sauter et attrapent les cartes pendues juste au-dessus d'eux ou au-dessus de la case d'en face.

Maintenant, c'est le suspens : chaque joueur regarde sous quelle carte se trouve son chien.

- **Le chien est en dessous d'une carte-saucisse.**

Il est tout content et se met à aboyer car il a attrapé une délicieuse saucisse. Il prend une petite saucisse en bois dans la réserve.

S'il y a deux chiens en face l'un de l'autre ? Tous les deux ont le droit de prendre une saucisse dans la réserve.

- **Le chien est en dessous d'une carte-socquette.**

Il n'a pas attrapé le bon objet, car une socquette n'est pas aussi bonne qu'une saucisse.

Il perd une des saucisses qu'il avait déjà attrapées et la remet dans l'écuelle.

Celui qui n'avait pas de saucisse en réserve a de la chance : il n'en redonne aucune !

S'il y a deux chiens l'un en face de l'autre, ils ne devront pas non plus redonner de saucisse.

- **Le chien n'est ni en dessous d'une carte-saucisse ni en dessous d'une carte-socquette.**

Il a sauté à côté et ne prend pas de saucisse. Mais il ne doit pas non plus en redonner une.

- **L'écuelle**

Le chien a énormément de chance ! Il a le droit de prendre toutes les saucisses qui se trouvent alors dans l'écuelle. Tout de suite après, on remet une saucisse dans l'écuelle en la prenant dans la réserve.

L'écuelle n'est donc jamais vide.

Ensuite, le joueur passe le dé au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.



tous les chiens sautent en l'air

carte-saucisse = prendre 1 saucisse

carte-socquette = mettre 1 saucisse dans l'écuelle



prendre toutes les saucisses de l'écuelle, y remettre une saucisse de la réserve, joueur suivant