

# Sur la bonne piste

Une course pas très facile pour 2 à 4 joueurs, de 6 à 99 ans.

Idée : Georg Rönna

Illustration : Hartmut Bieber

Durée d'une partie : env. 10 minutes

L'ourson grognon, le lapin étourdi, le timide raton laveur et le petit oiseau peureux sont restés à la traîne pendant la promenade et leurs parents sont déjà loin devant. Qui va retrouver les traces de ses parents en premier ?

Contenu :

4 animaux (ours, lapin, oiseau, raton laveur)

48 cartes-empreintes imprimées des deux côtés

1 règle du jeu

But du jeu :

Quel animal va vite retrouver les traces de ses parents et arriver en premier à la dernière carte empreinte ?

Préparatifs :

Regardez bien les cartes : elles sont imprimées des deux côtés. Sur chacune d'elles, on y voit les empreintes d'un animal.

Savez-vous à quel animal les empreintes correspondent ? ours, lapin, oiseau, raton laveur

Chaque joueur choisit un animal. S'il y a moins de quatre joueurs, mettre les animaux en trop de côté.

Chaque joueur prend une carte-empreinte correspondant à son animal.

Poser les cartes-empreintes les unes à côté des autres au bout de la surface de jeu. Mettre son animal sur la carte (la surface de jeu doit être d'env. 20 cm de largeur et de 60 cm de longueur ; elle doit être suffisamment grande pour contenir 4x12 cartes).

S'il y a moins de quatre joueurs, poser quand même quatre cartes-empreintes les unes à côté des autres.

Poser les cartes restantes sur la table, les mélanger et les mettre à côté des cartes de départ en formant 4 rangées de

12 cartes-empreintes chacune. En posant les cartes, faire attention aux points suivants :

- Ne jamais poser les mêmes empreintes directement à côté de la carte de départ.
- Ne pas poser trois mêmes cartes-empreintes ou plus les unes derrière les autres dans une rangée.

Déroulement du jeu :

Le joueur qui a l'animal le plus petit commence. Prends la carte-empreinte qui est posée directement devant ton animal et retourne-la.

Choisis alors n'importe quelle carte-empreinte dans les rangées posées devant les animaux.

Prends-la, retourne-la et pose-la devant ton animal. A l'inverse, mets la première carte que tu as retournée à la place de celle-ci dans la rangée.

- Est-ce que la carte qui est maintenant posée devant ton animal a des empreintes correspondant à ton animal ?

Oui. Tu as le droit de poser ton animal sur cette carte. Est-ce que les autres cartes-empreintes qui suivent correspondent à ton animal ? Tu as le droit de l'avancer encore.

Attention : les animaux avancent toujours tout droit sur leur chemin (donc sur une seule rangée de cartes).

- Est-ce que la carte posée devant ton animal a les empreintes d'un autre animal ?

Oui. Ton animal reste là où il est et doit attendre le prochain tour pour chercher les bonnes traces.

- Si après l'échange des cartes, il y a une carte-empreinte correspondante devant l'animal d'un autre joueur, ce joueur a alors le droit d'avancer son animal.

Ensuite c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Attention : les cartes-empreintes déjà échangées et ayant les bonnes empreintes ne doivent plus être retournées.

Fin du jeu :

Le jeu est terminé dès que le premier animal est arrivé sur la dernière carte de sa rangée : il a retrouvé ses parents qui attendaient au bord de la forêt et a gagné la partie.

Variante :

- On ne prend pas obligatoirement la première carte posée devant l'animal. On peut prendre deux cartes quelconques, les retourner et les échanger.

Le jeu demande alors plus de tactique parce que les joueurs doivent calculer le chemin de leur animal beaucoup plus tôt.

- Si les deux joueurs qui jouent ensemble ont une très bonne mémoire, ils peuvent prendre chacun deux animaux. Mais vous êtes prévenus, ce n'est pas facile !