

Les écureuils

F

Un jeu de Manfred Ludwig

Cache vite tes cônes de sapin avant que ne les prenne un plus malin!

Jeu Ravensburger® N° 00 212 2

Graphiste: Wolfgang de Haën

Jeu de dés pour 2 à 4 joueurs

de 5 à 10 ans

Contenu: 1 plan de jeu

66 cônes de sapin

4 brouettes de 4 couleurs

4 écureuils

1 gobelet

1 dé



Dans la forêt, les écureuils trouvent sur leur chemin d'appétissants cônes de sapin. Or tout le monde sait que les écureuils aiment beaucoup les cônes de sapin ... Ils vont donc les ramasser, puis les enfouir, chacun dans sa propre cachette. Mais nos écureuils ne peuvent pas transporter en une seule fois tous les cônes de sapin qu'ils trouvent. Peut-être vont-ils rencontrer un ami à qui ils pourront en donner quelques uns? Mais attention à ne pas se faire voler en chemin ses cônes de sapin.

But du jeu

4 écureuils ramassent des cônes de sapin. Celui qui a réussi le premier à apporter 15 cônes dans sa cachette a gagné la partie.

Préparatifs

Avant de jouer pour la première fois, on détache avec précaution de la planche les quatre figurines représentant les écureuils. On introduit ensuite chaque écureuil dans la fente de la brouette ayant la même couleur. On détache également de la planche tous les cônes de sapin et on les met dans le gobelet qu'on pose à côté du plan de jeu.

On place chaque écureuil, dans le sens de la flèche, sur la case-départ de sa couleur. **La case-départ sert également de case d'arrivée.**

Quand on joue à deux:

On choisit alors comme cases de départ les cases rouges et bleues ou les cases jaunes et vertes. Ceci permet en effet aux écureuils de se croiser plus souvent lors de la partie.



La brouette sert à transporter les cônes. Elle ne peut contenir au maximum que 6 cônes.

Jamais plus de 6 cônes de sapin!



Règle du jeu

C'est le plus jeune qui commence. Il lance le dé et fait avancer son écureuil suivant le nombre de points joués au dé, mais toujours dans le sens de la flèche. Chaque joueur doit veiller à ce que son écureuil avance toujours dans la direction donnée par la flèche de sa case-départ.

La brouette sert d'orientation, puisqu'elle indique le sens à suivre.

Quant aux flèches qui se trouvent à côté des trois cases-départs des autres écureuils, elles n'ont aucune signification pour le joueur.

Attention au sens!



Le cône de sapin sur le dé

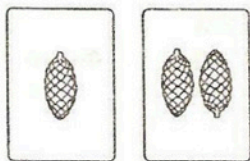
Quand c'est le cône qui apparaît sur le dé, le joueur n'a pas le droit d'avancer. Son écureuil reste sur sa case et doit charger un cône dans sa brouette. Au cas où la brouette contient tous à présent plus de 6 cônes, il doit la vider et remettre alors tous les cônes dans le gobelet. Il n'a pas le droit de rejouer.



Cases-chances

(Ce sont les cases-cônes de sapin et la case-carrefour)

Les cases-chances passent avant toutes les autres situations du jeu (voir aussi le paragraphe: comment sauter par-dessus un autre écureuil).

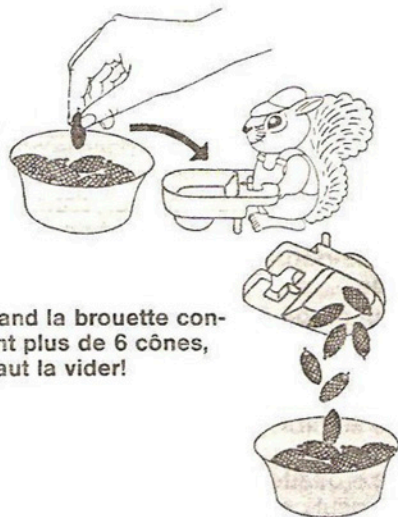


Cases-cônes de sapin

C'est là que se trouvent les cônes. L'écureuil qui arrive sur une de ces cases doit charger dans sa brouette autant de cônes qu'il voit sur la case.

On prend ces cônes dans le gobelet placé à côté du plan de jeu.

Quand un écureuil, à la suite d'une case-chance, se retrouve avec plus de 6 cônes dans sa brouette, il doit la vider. Il remet alors tous ses cônes dans le gobelet. Quand c'est à nouveau son tour, cet écureuil repart avec une brouette vide. Avec un peu de chance, il trouvera quelques cônes avant d'arriver à sa case-départ.



Quand la brouette contient plus de 6 cônes, il faut la vider!

Case-carrefour

Chaque écureuil y passe deux fois pour accomplir un tour. A ce carrefour, il n'est pas permis de tourner à droite ou à gauche. Cette case constitue le centre de la forêt. Les écureuils aiment bien cet endroit, car ils y rencontrent leurs amis plus souvent qu'ailleurs. Ici, les écureuils cachent volontiers une partie de leurs provisions de cônes et reviennent les prendre au besoin. Celui qui arrive sur cette case a le droit de charger ou de décharger un à trois cônes. Mais il n'est pas obligé de le faire.

Si le joueur dont l'écureuil se trouve sur une case-chance joue au dé le cône de sapin, il doit en ajouter un à ceux qu'il a déjà dans sa brouette. Il reste encore sur cette case-chance qui, pour lui, n'a plus de signification pour ce tour.

Comment sauter par-dessus un autre écureuil

Si un écureuil arrive sur une case déjà occupée, il saute par-dessus cette case et s'installe sur la prochaine case libre.

Ensuite, il peut prendre dans la brouette de l'écureuil qu'il a «sauté» jusqu'à trois cônes et les charger dans sa propre brouette; ou bien il peut enlever de sa brouette jusqu'à trois cônes et les donner à l'écureuil par-dessus lequel il vient de sauter.

S'il a pu, de cette manière, sauter par-dessus plusieurs écureuils à la fois, il peut prendre ou enlever à chacun d'entre eux jusqu'à trois cônes.

Si la prochaine case libre est une case-chance, il faut d'abord suivre les indications de cette case.

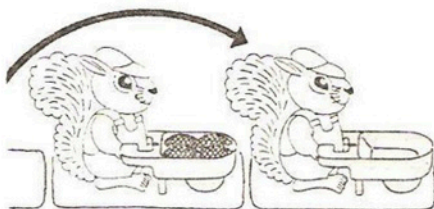
Exemple:

En sautant par-dessus un autre joueur, un écureuil arrive sur une case-chance où figure un cône.

Tout d'abord, le joueur charge dans sa brouette un cône, ensuite il décide s'il va donner ou prendre un à trois cônes à l'écureuil par-dessus lequel il vient de sauter.

Si on peut, suivant les points obtenus au dé,

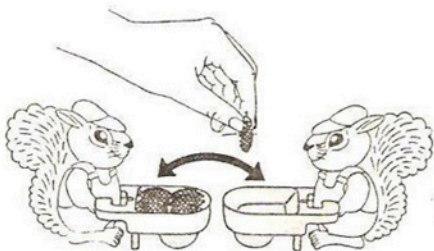
Charger ou décharger
1 à 3 cônes de sapin



Prendre ou donner
1 à 3 cônes de sapin



Les cases-chances passent toujours
avant les autres situations du jeu



dépasser un ou plusieurs écureuils, on passe alors par-dessus ceux-ci. Le joueur est libre de choisir s'il va prendre ou donner des cônes de sapin.

Celui qui ne cesse de charger des cônes dans sa brouette risque d'être obligé de vider sa brouette en chemin. C'est pourquoi il vaut mieux quelquefois donner aussi des cônes. On peut aussi obliger un autre joueur à vider sa brouette:

Exemple:

Si on saute par-dessus un écureuil qui a déjà 4 cônes dans sa brouette, on peut lui en donner 3 autres. Le voilà maintenant avec 7 cônes et il devra vider sa brouette. Mais ce n'est pas si grave car il en trouvera bientôt d'autres en chemin.

Cases d'arrivée

Comment apporter les cônes de sapin dans sa cachette?

Dès qu'un écureuil arrive à sa case d'arrivée (= case-départ) avec une brouette pleine, il met tous les cônes qui s'y trouvent dans les perforations que comporte sa cachette. **Les points qui lui restent sont perdus.** Il n'est pas nécessaire que la brouette contienne exactement 6 cônes.

Ensuite, l'écureuil se remet en chemin et repart sur sa case-départ.

Si un écureuil arrive à sa case d'arrivée avec une brouette vide, **les points qui lui restent à jouer ne sont pas perdus.** Il continue donc à jouer après être passé sur sa case-départ.

Si la case d'arrivée d'un écureuil est occupée, cet écureuil a le droit de sauter par-dessus cette case. Mais il lui faut suivre la règle permettant de sauter par-dessus un autre joueur: d'abord prendre ou donner des cônes, ensuite seulement mettre les cônes dans la cachette.

Fin du jeu

Dès qu'un écureuil a réussi à mettre dans sa cachette 15 cônes de sapin, la partie est terminée. Les cônes en trop restent dans la brouette.

Prendre ou donner
1 à 3 cônes de sapin



Si on arrive au but avec une brouette pleine

Si on arrive au but avec une brouette vide

Si la case d'arrivée est déjà occupée