

Wonka-Tonka

Un jeu d'indien avec des plumes, pour 2 à 4 enfants à partir de 4 ans.

Durée de la partie: 15-20 minutes
Auteur du jeu: Brigitte Pokornik
Graphisme: Jutta Neundorfer

2 à 6 petits indiens vont de totem en totem en cherchant à s'attraper. Car leur but à tous est d'atteindre l'endroit où le grand chef de la tribu garde précieusement caché ses plumes et de s'en attacher une fois arrivés.

Mais ils doivent rester très prudents car il arrive facilement qu'ils s'en fassent voler!

Contenu de la boîte:

1 support de jeu à 4 pieds
6 indiens
1 boîte à plumes en bois
18 plumes
1 dé en couleur

But du jeu:

Chaque enfant essaye, avec son indien, d'obtenir le plus rapidement possible 3 plumes (ou encore 5). Quel indien va réussir à passer cette première épreuve qui exige beaucoup de courage?

Préparation au jeu:

Le support avec les 4 piliers (représentant les totems) est monté sur les 4 pieds en bois (voir schéma).

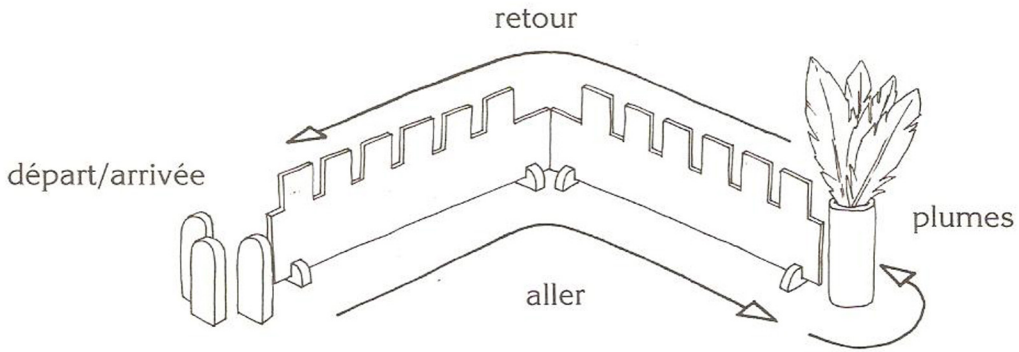
La boîte est remplie de plumes - à raison de 3 plumes par joueur (à 2-3 joueurs 5 plumes); la boîte est posée à une extrémité du support.

Il est préférable que les joueurs soient assis l'un à côté de l'autre en face du support.

monter le support de jeu plumes dans la boîte à une extrémité du support

indiens au départ

Chaque enfant choisit un indien. Les indiens commencent à l'autre extrémité du support.



Déroulement de la partie:

aller: en direction de la cachette

les indiens avancent du côté du support qui mène à la cachette, une fois arrivés, ils se prennent une plume et repartent par l'autre côté (voir schéma).

avancer jusqu'à la couleur indiquée

Le plus jeune enfant lance le dé le premier et les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. La couleur du dé indique au joueur jusqu'à quel pilier il peut avancer: par exemple, le dé indique bleu, le joueur avance jusqu'au pilier bleu.

2 indiens: éventuellement céder une plume

Lorsque 2 indiens se rencontrent:

A chaque fois qu'un indien tombe sur un pilier où se trouve déjà un indien, que se soit du même ou de l'autre côté, celui possédant le plus de plumes devra remettre à l'autre une plume. Et si ces deux indiens ont le même nombre de plumes, il ne se passe rien.

maximum 2 indiens par pilier

2 indiens au maximum par pilier, peu importe le côté. Si on doit tomber sur un pilier occupé, on passe son tour.

pilier de sa couleur: prendre remettre une plume

Pilier de sa propre couleur:

Si un indien tombe sur un pilier de sa propre couleur, il aura le droit de se prendre une plume de la boîte et de se l'attacher. Mais s'il en possède déjà deux, il devra en remettre une dans la boîte.

Si, de plus, il y rencontre un autre indien, on procède **dans un deuxième temps** à une cession de plume comme c'est indiqué ci-dessus.

Une fois à la cachette:

**à la cachette:
prendre une
plume**

Si un indien passe devant la cachette, il s'y arrête, prend une plume et continue d'avancer jusqu'au pilier joué au dé. Mais il ne peut pas prendre de troisième plume s'il en possède déjà deux.

Déposer ses plumes:

**déposer les
plumes; s'arrêter
au départ**

Si au retour, l'indien ne rencontre plus de pilier correspondant à la couleur du dé, il avance jusqu'à la case départ, y dépose ses plumes (le joueur les pose devant soi) et se remet en place pour un nouveau tour où il tentera d'obtenir de nouvelles plumes.

Fin de la partie:

**4 - 6 joueurs:
3 plumes**

L'indien qui le premier aura obtenu 3 plumes sera le gagnant de la partie.

Les autres peuvent continuer la partie jusqu'à ce qu'il y ait un deuxième et un troisième.

**2 - 3 joueurs:
5 plumes**

A 2-3 joueurs, le vainqueur est le premier qui aura obtenu 5 plumes.