

A moi la saucisse – Création LuAPE

2 à 4 joueurs

Contenu :

5 chiens

2 poteaux et 1 corde à linge + 2 pinces à linge

1 plateau de jeu en bois

1 grande saucisse et 1 socquette

13 saucisses en bois

1 écuelle rouge

1 gros dé à symboles

5 écuelles assorties aux chiens

1 règle

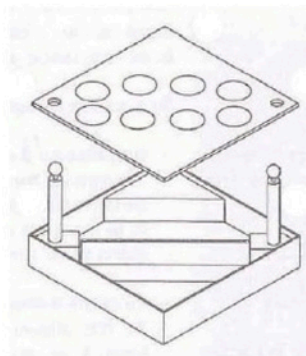
But du jeu :

Attraper le plus possible de saucisses ; mais, attention celui qui attrape une socquette par inadvertance devra redonner une saucisse.

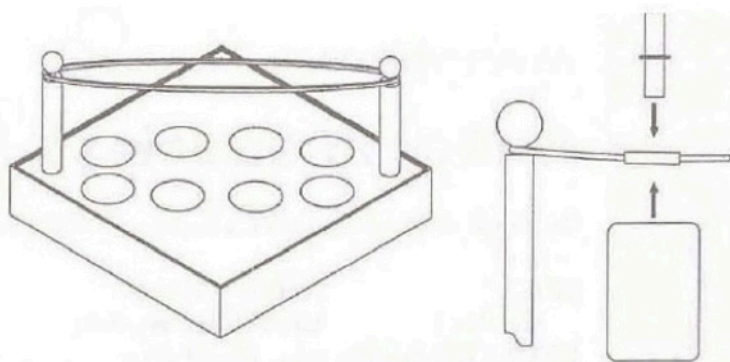
Préparatifs :

Introduire les poteaux dans le plan de jeu *par-dessous*.

Poser le plan et poteaux dans les coins plus foncés de la boîte.



Tendre la corde élastique entre les deux poteaux. Les deux embouts métalliques 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.

Si il y a moins de quatre joueurs, mettre les chiens en trop de côté. Mettre une saucisse dans l'écuelle. Poser l'écuelle rouge à côté de la boîte. Préparer les saucisses et le dé.

Règle :

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 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.

Si 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 attrapée et la remet dans l'écuelle. Celui qui n'avait pas de saucisse en réserve a de la chance : il n'en redonne aucune !

Si 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 rouge.

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.

Fin du jeu :

Le jeu est terminé dès qu'il n'y a plus de saucisses à côté du plateau de jeu ou 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.