F

Attention, petit écureuil !

Jeu d'adresse pour **1 ou 2** agiles joueurs de **4 à 99** ans

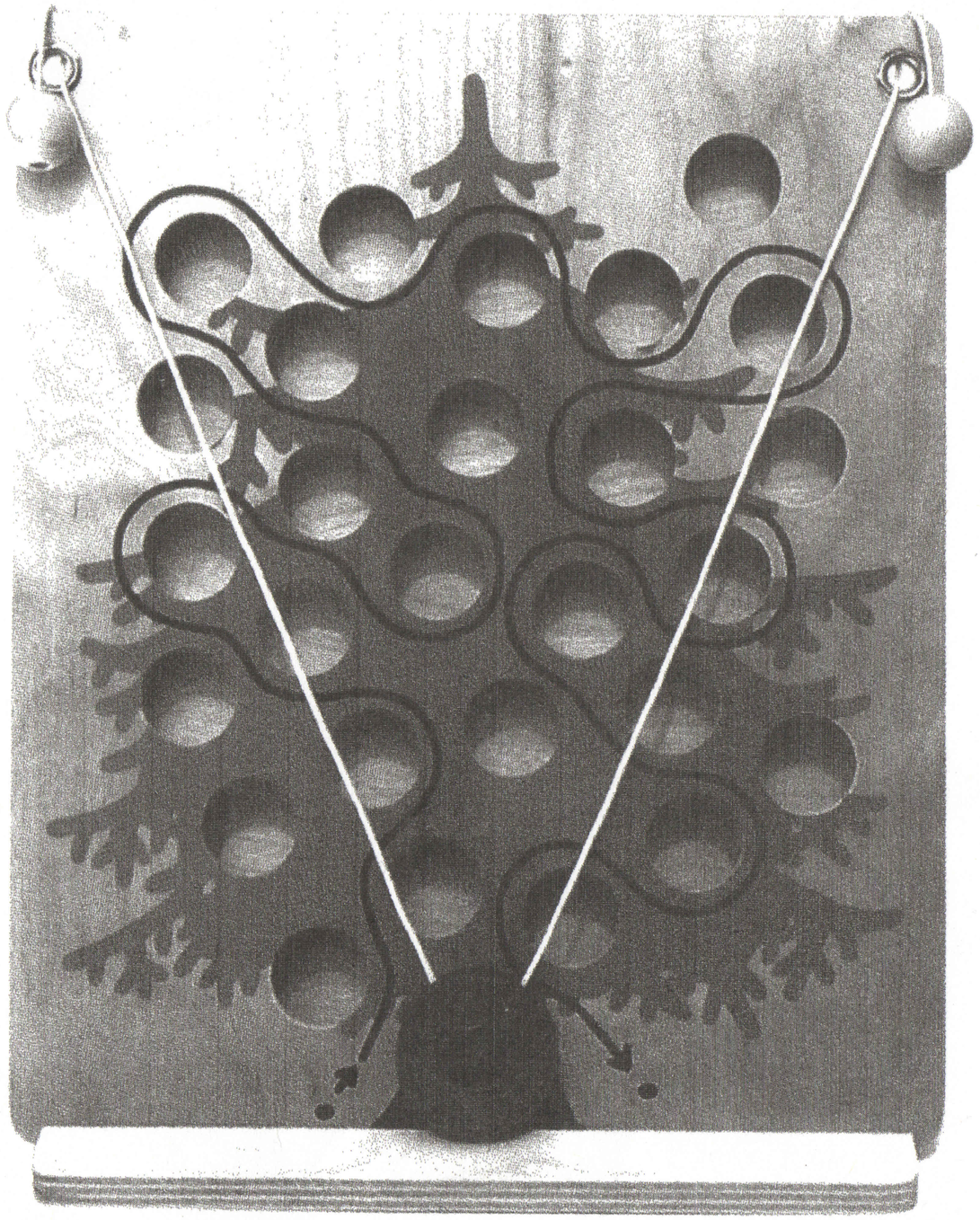
Contenu :
1 plateau de jeu
1 décor
1 support
1 écureuil
3 billes

Le petit écureuil a trouvé une délicieuse noisette. Aide-le à transporter son trésor chez lui.

But du jeu
Il s'agit d'aider l'écureuil à monter puis à redescendre de l'arbre en jonglant avec la bille sans la faire tomber.

Avant que l'écureuil ne commence son ascension,

installe le plateau et le décor sur le support.



A.405.37

Tire sur les deux ficelles de l'écureuil de manière à ce qu'il soit en position assise, en bas de l'arbre.

Place ensuite la bille sur le dos de l'écureuil.
Le jeu peut commencer.

Pour jouer seul

Déplace l'écureuil en suivant la ligne sans faire tomber la bille dans l'un des trous. Pour cela, tire alternativement sur l'extrémité des deux ficelles. La ficelle de droite permet de déplacer l'écureuil vers la droite, celle de gauche d'aller vers la gauche.

L'écureuil a perdu sa bille en chemin ?

Si elle est tombée dans l'un des trous, replace l'écureuil au pied de l'arbre. Mets-lui une nouvelle bille sur le dos et essaye une nouvelle fois !

Avec un peu d'entraînement, tu trouveras vite la meilleure manière de déplacer l'écureuil !

Variante pour deux joueurs

Si vous voulez jouer à deux, faites grimper l'écureuil à tour de rôle. Si la bille tombe dans un trou, c'est au tour de l'autre joueur. Le premier qui parvient à amener la bille tout en haut de l'arbre et à redescendre a gagné.

Variante pour les experts

Vous savez déjà parfaitement grimper à l'arbre ? Alors essayez donc de diriger l'écureuil à deux. L'un de vous tient l'extrémité d'une ficelle et l'autre l'extrémité de la seconde. On verra si votre équipe de grimpeurs est au point !

© 2003 Ravensburger Spieleverlag
© 2003 beleduc