FR

Le Gruffalo et les ombres chinoises

Un jeu passionnant de Christine Basler et Alix-Kis Bouguerra pour 2 à 4 fans attentifs du Gruffalo à partir de 5 ans.

Qui se ballade dans la forêt ? Tous les animaux sont apeurés ! Quand Gruffalo va-t-il arriver ? Les ombres vous aident à trouver la réponse. À vous de traverser la forêt en équipe, avant que tous vos champignons ne se métamorphosent. Qui reconnaît les ombres et démasque le Gruffalo ? Chacun doit être particulièrement attentif, car il ne peut y avoir qu'un seul vainqueur par équipe !

Contenu du jeu

1 planche de jeu
1 pion d'équipe
4 pions de jeu
1 écran d'ombres chinoises (se composant de plusieurs pièces)
48 cartes
30 jetons noisette
4 cartes champignon

But du jeu

« Le Gruffalo et les ombres chinoises » est un jeu de coopération. Autrement dit : soit vous gagnez ensemble, soit vous perdez ensemble. Le but du jeu est d'atteindre la dernière case avec le pion d'équipe, en ayant ramassé au moins un champignon. Celui qui est arrivé à ramasser le plus grand nombre possible de noisettes est le joueur le plus attentif et devient le vainqueur de l'équipe.

Préparation

Avant de jouer pour la première fois, détachez avec précaution les pièces constituant l'écran d'ombres chinoises et les jetons des planches prédécoupées.

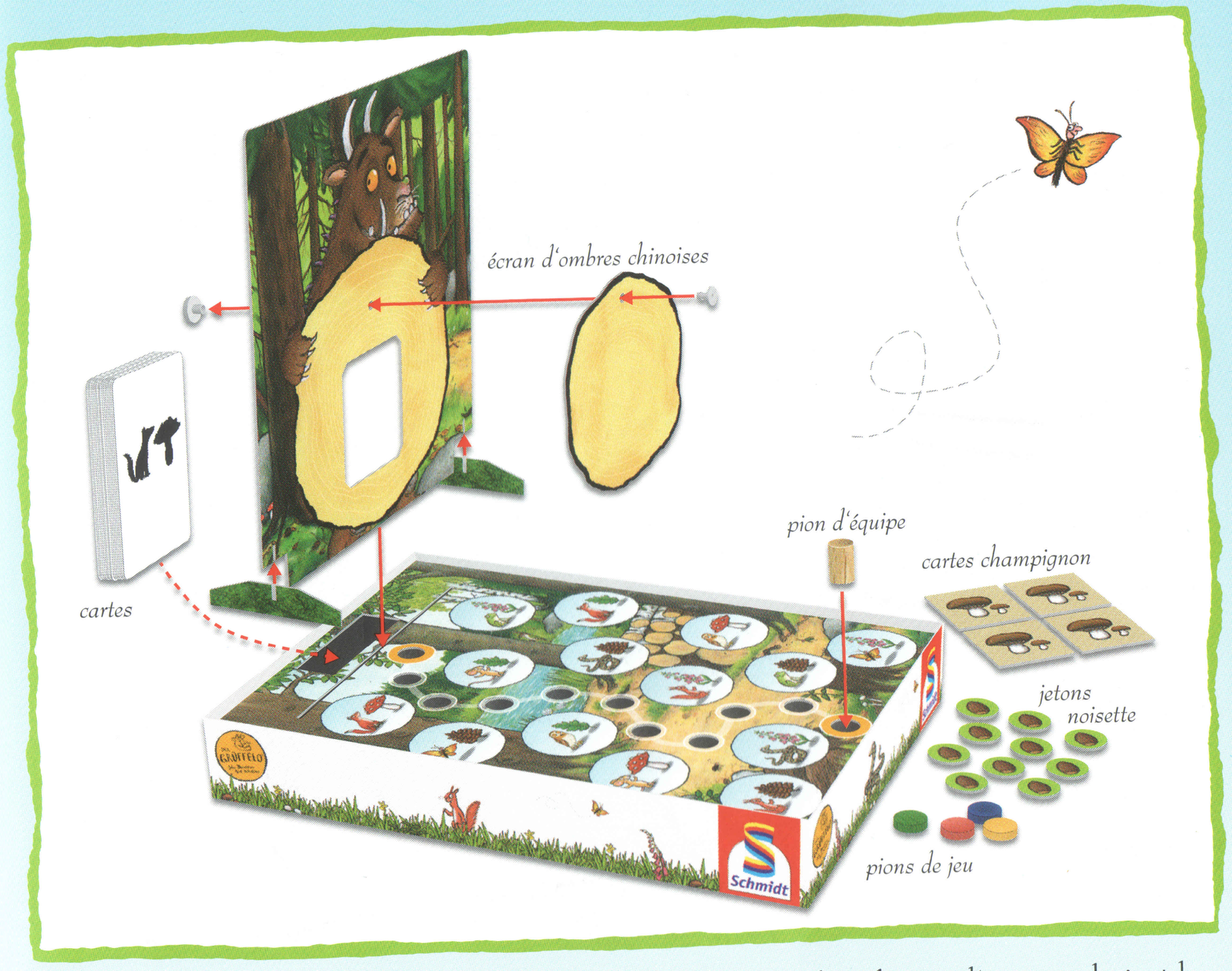
Avant de commencer à jouer, replacez la planche de jeu dans le carton et montez l'écran d'ombres chinoises de la manière suivante :

Mélangez bien les cartes et posez la pile de cartes avec le côté ombre vers l'avant, dans l'évidement pratiqué derrière la forêt, de manière à ce que la première carte d'ombre soit visible lorsque la tranche de tronc d'arbre est relevée.

Chaque joueur se munit d'un pion de jeu. Le pion d'équipe est placé sur la case de départ.

Posez les cartes champignon à côté du jeu, de manière à ce que le côté champignon soit visible. Placez également les jetons noisette à côté du jeu.

Familiarisez-vous avec les animaux illustrés sur les cartes, avant de jouer pour la première fois.



Le joueur le plus âgé régit en premier le théâtre des ombres. Il se place derrière l'écran et devient le « maître des ombres » pendant ce tour. Les autres joueurs se placent devant l'écran, de manière à bien voir le Gruffalo et la tranche de tronc d'arbre. Chacun tient son pion de jeu prêt.

Déroulement du jeu

Une fois tous les joueurs prêts, ils disent ensemble « **Qui se ballade dans la forêt ?** ».

Le maître des ombres relève alors la tranche de tronc d'arbre, de sorte que tous puissent bien voir la première carte. Il imite lentement trois fois de suite le hululement du hibou : « **Hou – Hou – Hou** », puis rebaisse la tranche de tronc d'arbre devant l'écran pour faire disparaître l'ombre.

Chaque jouer doit déterminer la scène qu'il vient de voir sur l'écran, la repérer sur la planche de jeu et poser son pion de jeu sur l'image correspondante de la planche.

Explication : les ombres chinoises des cartes montrent un animal (renard, serpent, souris, grenouille ou hibou) accompagné d'un élément forestier (fleur, feuille, champignon ou pomme de pin). Il s'agit de retrouver la scène correspondante, avec l'animal et l'élément forestier, sur la planche de jeu.

Plusieurs pions de jeu peuvent être posés sur la même scène. Une fois que tous les joueurs ont posé leur pion, le maître des ombres retire la carte, la retourne et la montre à la ronde.

L'un de vous a correctement misé ? Parfait ! Vous pouvez faire avancer le pion d'équipe d'une case. Les joueurs ayant correctement misé prennent un jeton noisette. Si un joueur n'a pas correctement misé, le pion d'équipe reste sur sa case et le maître des ombres prend un jeton noisette.

ATTENTION ! GRUFFALO !

Certaines ombres chinoises ne correspondent à aucune scène de la planche de jeu. Dès que quelqu'un s'aperçoit que la scène n'existe pas, il doit alors dire « **Gruffalo !** » à voix haute. Plus personne ne doit alors miser. La carte est retirée et retournée.

- **C'était bel et bien un Gruffalo ?**

Les joueurs ayant crié « Gruffalo » prennent un jeton noisette en récompense. Ils ne se sont pas laissés tromper par le Gruffalo. Le pion d'équipe peut avancer d'une case.

- **Ce n'était pas le Gruffalo, mais bel et bien une scène illustrée sur la planche de jeu ?**

Dans ce cas, tous ceux ayant correctement misé prennent un jeton noisette et le pion d'équipe avance d'une case. Le joueur ayant eu tord de crier « Gruffalo » doit se défaire d'un jeton noisette.

- **Personne n'a correctement misé ?**

Alors, c'est au maître des ombres de prendre un jeton noisette. Le pion d'équipe n'a pas le droit d'avancer dans ce cas.

À chaque tour, le maître des ombres n'a pas le droit de miser.

Chaque fois qu'une carte Gruffalo a été jouée, une carte champignon est retournée et une partie du Gruffalo apparaît.

ATTENTION :
une carte champignon est retournée pour chaque carte Gruffalo, peu importe que ce dernier ait été reconnu ou pas.

Reprenez vos pions en main, placez la carte derrière la pile et une nouvelle manche commence. Le maître des ombres change à chaque manche dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin du jeu

La partie peut s'achever de deux manières :

1) Soit lorsque votre pion d'équipe arrive sur la case cible. Vous avez alors tous gagné. En plus, le vainqueur de l'équipe est celui ayant amassé le plus de jetons noisette.
2) Soit lorsque vous avez retourné la quatrième et dernière carte champignon achevant le portrait du Gruffalo, avant que le pion d'équipe n'atteigne la case d'arrivée. Dans ce cas, vous avez perdu tous ensemble. Mais rien ne vous empêche de recommencer une partie !