

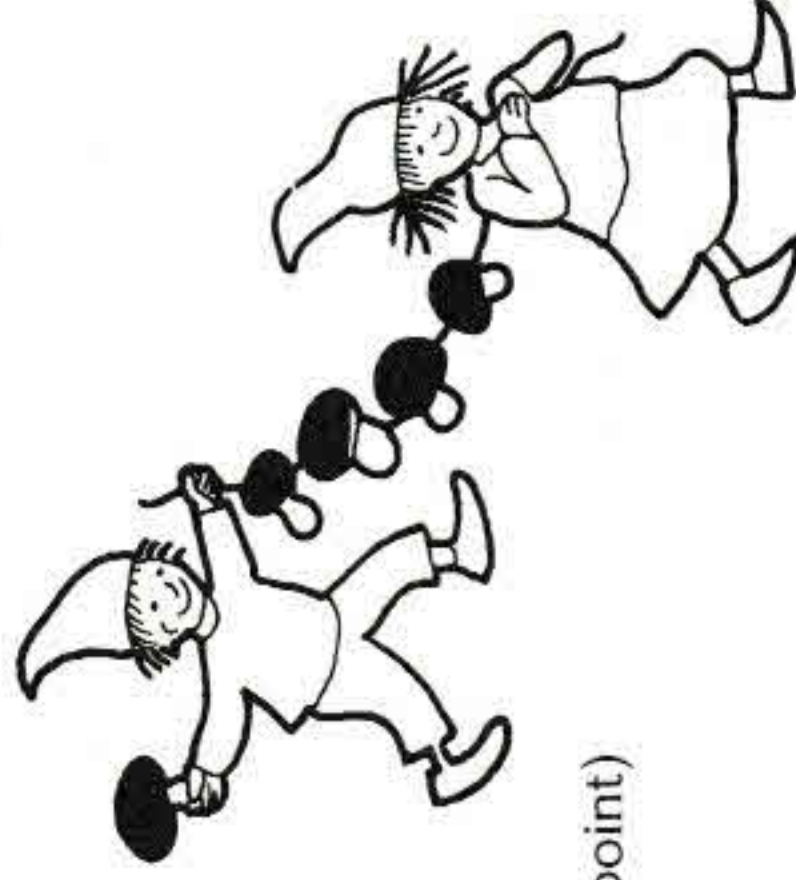
Willi le lutin de la forêt

Un jeu de mémoire de Rik van Even pour 2 à 4 enfants à partir de 5 ans.

Durée du jeu: env. 15 minutes

Design: Petra Probst

Willi le lutin court à travers les bois. Oh! tous ces champignons! L'eau lui en vient à la bouche. Il se réjouit d'un bon déjeuner! Celui qui l'aidera à trouver le plus grand nombre de bons champignons sera nommé aide-lutin.



Contenu du jeu:

- 1 plateau de jeu
- 1 lutin
- 17 champignons:
 - 5 bons (= 2 points)
 - 6 véreux (= 1 point)
 - 6 non comestibles (= -1 point)
- 1 dé (1-3)

Abrégé:

ramasser le plus de bons champignons possible

champignons,
Willi

distribuer les
champignons:
déplacer Willi
en jetant le dé

But du jeu:

Tous les enfants essaient de ramasser le plus de bons champignons possible.

Préparation du jeu:

Placez les champignons à côté du plateau de jeu. Willi le lutin démarre d'une case quelconque au milieu du plateau de jeu.

Déroulement du jeu:

1. Distribuer les champignons

Le joueur le plus jeune commence et jette le dé une fois. Quel chiffre as-tu obtenu? Willi le lutin avance du nombre de cases indiqué vers la gauche ou vers la droite.

placer un champignon

Aucune case libre? Relancer le dé

examiner le champignon



Repérer les bons champignons!

déplacer Willi avec le dé, ramasser les champignons

Garder le champignon? Faire cadeau du champignon?

Place un champignon là où il s'arrête. Les endroits où les champignons poussent sont marqués sur le plateau de jeu. Le premier champignon pousse directement à côté de la case sur laquelle se trouve Willi. Les autres champignons poussent derrière, les derniers champignons poussent donc plus tard sur les cases en bordure du plateau de jeu. S'il y a déjà des champignons sur toutes les cases là où Willi s'arrête, le joueur peut lancer une nouvelle fois son dé.

Avant de placer le champignon, montre sa partie inférieure: tous les joueurs doivent pouvoir voir si le champignon:

- est bon et rapporte plus tard 2 points (pas de marque).
- est véreux et rapporte plus tard 1 point (vers).
- ou rapporte un point en moins (point noir) comme champignon non comestible.

Les joueurs lancent le dé à tour de rôle, jusqu'à ce que Willi ait distribué tous les champignons de la forêt.

Essayez de retenir l'endroit où se trouvent les différents champignons.

On passe alors à la seconde partie du jeu.

2. Ramasser les champignons

Le joueur dont c'est le tour jette une fois le dé et avance Willi le lutin vers la gauche ou vers la droite.

Un champignon est ramassé là où Willi atterrit. Toujours ramasser le champignon le plus proche de la case du chemin! Attention: ne pas regarder sous le pied du champignon!

A toi maintenant de décider:

- Tu peux garder le champignon.
- Mais tu peux également faire cadeau du champignon à un autre joueur.

Les joueurs à la mémoire infallible ne regardent pas sous le champignon, mais attendent la fin du jeu pour savoir s'il s'agit d'un bon champignon, véreux ou non comestible.

Jetez le dé à tour de rôle jusqu'à ce que tous les champignons aient été ramassés.

Tous les champignons ramassés? compter les points

Qui a obtenu le plus de points?

Variante du jeu pour les plus jeunes: sans le dé, regarder, distribuer, ramasser les champignons

Fin du jeu:

Lorsque tous les champignons sont ramassés, on les re- tourne et on compte les points:

- chaque champignon non comestible rapporte un point en moins. Pour un champignon non comestible, vous devez jeter un champignon véreux. Pour deux champignons non comestibles que vous avez ramassés ou qui vous ont été offerts, jetez un champignon comestible.
- Chaque bon champignon rapporte deux points.
- Chaque champignon véreux rapporte un point.

Celui qui obtient le plus de points gagne le jeu. Willi le nomme aide-lutin.

Variante du jeu pour s'initier/ pour enfants plus jeunes:

Le dé ne sera pas utilisé.

Au début du jeu, regardez tous les champignons. Chaque joueur place à tour de rôle un champignon sur une case à champignon quelconque.

Lors du ramassage des champignons, le joueur dont c'est le tour place Willi sur une case quelconque et prend un champignon qui s'y trouve. Il peut faire cadeau de son champignon ou le garder. C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.