

Jeu Habermas n° 4506

L'ours au museau flaireur

Un jeu de dé pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans. Avec une variante « gouttes de miel » pour enfants plus âgés.

Idée : Christian Tiggemann
Illustration : Martina Badstuber
Durée de la partie : env. 10 minutes



L'ours fin limier a invité ses amis à une grande fête d'ours. Lorsque les invités frappent à sa porte, qu'elle n'est pas sa surprise : il y a un ours vert, rond comme une pomme, et un autre qui ressemble à une framboise ! Les autres ours se sont aussi déguisés avec des habits de toutes les couleurs. Tout content, l'ours saute d'ours en ours et tous ensemble, ils font une super fête d'ours !

Contenu

- 1 ours fin limier
- 8 museaux d'ours en couleur
- 25 cartes ours
- 1 dé
- 4 gouttes de miel
- 1 règle du jeu

FRANÇAIS

*se débarrasser de
toutes ses cartes en
premier*

*poser tous les
museaux en cercle,
mettre l'ours fin
limier à côté
de n'importe quel
museau, poser la
carte de l'ours fin
limier sur n'importe
quel museau*

*distribuer 6 cartes
ours, faces cachées,
à chaque joueur
préparer le dé*

lancer le dé

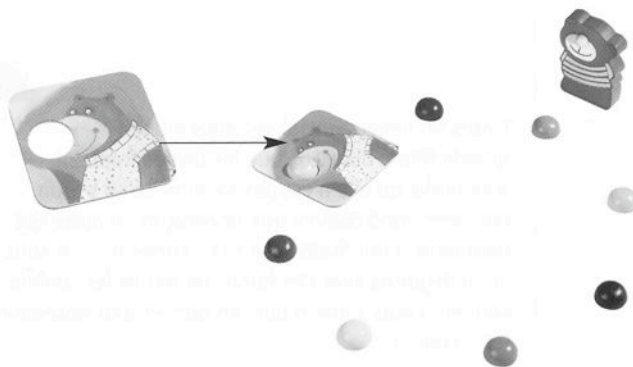
*avancer l'ours fin
limier dans n'importe
quel sens*

But du jeu

Qui réussira, en ayant de la chance et en usant de tactique, à se débarrasser en premier de ses cartes ?

Préparatifs

Poser les huit museaux d'ours sur la table en cercle en laissant un écart suffisant entre eux, de manière à pouvoir poser une carte ours sur chaque museau. Poser l'ours fin limier à côté de n'importe quel museau. Parmi les cartes ours, chercher celle de l'ours fin limier et poser la sur n'importe quel museau. Le museau rentre exactement dans la découpe ronde.



Mélanger les cartes ours restantes et distribuer six cartes à chaque joueur sans les montrer. Chacun prend son jeu en main. Les cartes ours en trop sont retirées du jeu. Préparer le dé.

Mettre les gouttes de miel dans la boîte. On ne les prendra que pour la variante.

Déroulement de la partie

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a le plus petit nez retroussé commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant le dé.

L'ours fin limier se déplace de museau en museau. Avance-le du même nombre de museaux que de pattes figurant sur le dé. Tu décides toi-même si tu veux déplacer l'ours fin limier vers la droite ou vers la gauche.

*carte ours
correspondante =
poser la carte*

*pas de carte ours
correspondante = ne
pas poser de carte*

*ours fin limier à côté
de la carte de l'ours
fin limier = poser la
carte sur un autre
museau*

*dernière carte d'ours
posée = partie
gagnée*

Conseil : Avant d'avancer l'ours fin limier, compte le nombre de cases pour savoir à côté de quels museaux l'ours va atterrir. Compare les couleurs des museaux avec tes cartes ours. Décide alors dans quel sens tu vas déplacer l'ours et avance-le de manière correspondante.

As-tu dans ton jeu une carte ours qui correspond à la couleur de ce museau ?

• **Oui ?**

Super ! Tu as le droit de poser la carte correspondante sur le museau. Même si tu as plusieurs cartes de cette couleur, tu n'en poses qu'une seule.

• **Non ?**

Domage ! Tu ne peux pas poser de carte.

Attention : si l'ours fin limier atterrit à côté de la carte de l'ours fin limier, tu n'as pas le droit de poser de carte. Au lieu de cela, tu prends la carte de l'ours fin limier et la poses sur n'im porte quelle autre carte. Il peut y avoir plusieurs cartes sur un museau.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur a posé sa dernière carte ours. C'est lui le gagnant de cette course d'ours et il est nommé l'ours le plus chanceux du jour !

Variante avec gouttes de miel

Le jeu sera un peu plus « relevé » s'il est joué avec les gouttes de miel. Jouer suivant les règles ci-dessus en tenant cependant compte des changements suivants :

- Avant de commencer la partie, chaque joueur prend une goutte de miel. Celles qui sont en trop sont retirées du jeu.
- Les gouttes de miel vont permettre aux joueurs, une fois que chacun d'eux aura joué, de poser une carte ours correspondante sur le museau à côté duquel se trouve l'ours fin limier.
- Dès qu'un joueur a joué, les autres joueurs décident, chacun à leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre, pour savoir s'ils veulent poser ou non une goutte de miel.
- Si un joueur veut en poser une, il la met à côté du museau et pose ensuite la carte ours correspondante sur le museau.
- On ne pose qu'une seule carte par goutte de miel.
- Chaque joueur n'a le droit de poser qu'une seule goutte de miel quand c'est à son tour de jouer.

N. B. : Lorsque l'ours fin limier atterrit à côté d'un museau où il y a une ou plusieurs gouttes de miel, le joueur a le droit...

- ... de poser une carte d'ours correspondante sur le museau (ou, si la carte de l'ours au museau flaireur se trouve juste à cet endroit, de la poser sur n'importe quel autre museau)
- ... ou de récupérer toutes les gouttes de miel posées à côté de ce museau

Habermas-Spel nr. 4506

Neusbeer

Een beresterk dobbelspel voor 2 - 4 spelers van 4 - 99 jaar.
Met honingdruppelvariant voor oudere kinderen.

Spelidee: Christian Tiggemann

Illustraties: Martina Badstuber

Speelduur: ca. 10 minuten

De neusbeer heeft zijn vrienden voor een groot berenfeest uitgenodigd. Als de eerste gasten aan de deur kloppen, is hij heel erg verrast. Voor de deur staan een groene „kruisbessenbeer“ en een rode „frambozenbeer“! Ook de andere beren hebben zich kakelbont verkleed. Vrolijk huppelt de neusbeer van de ene beer naar de andere en viert met zijn vrienden een beresterk feest!

Spelinhoud

- 1 neusbeer
- 8 gekleurde berenneuzen
- 25 berenkaarten
- 1 dobbelsteen
- 4 honingdruppels
- spelregels



*als eerste alle
kaarten wegleggen*

*alle neuzen in een
cirkel leggen;
neusbeer naast een
willekeurige neus
zetten;
neusbeerkaart over
een willekeurige
neus leggen*

*iedere speler krijgt
6 verdeckte beren-
kaarten;
dobbelsteen klaar*

gooien

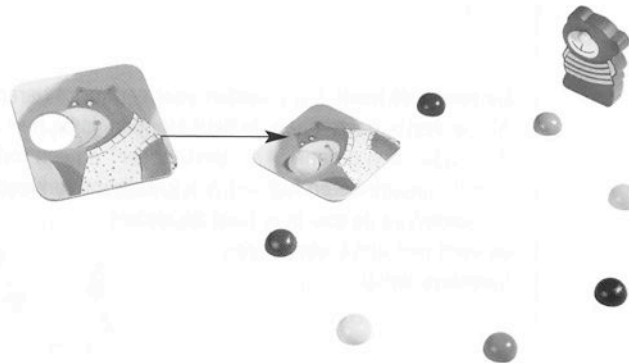
*neusbeer in richting
naar keuze verzetten*

Doel van het spel

Wie slaagt erin om met een beetje geluk bij het dobbelen en wat tactische vaardigheid, zijn berenkaarten als eerste weg te leggen.

Spelvoorbereiding

Leg de acht gekleurde berenneuzen in een cirkel, met voldoende onderlinge afstand, in het midden van de tafel. De onderlinge afstand moet groot genoeg zijn zodat over iedere neus een berenkaart gelegd kan worden. Zet de neusbeer naast een willekeurige neus. Neem de kaart met de neusbeer uit de stapel berenkaarten en leg hem over een neus naar keuze. De ronde uitsparing past precies om de neus.



Schud de overige berenkaarten en geef iedere speler zes verdeckte kaarten. Iedereen neemt zijn/haar kaarten in zijn/haar hand. Overgebleven berenkaarten worden uit het spel genomen. Houd de dobbelsteen klaar. De honingdruppels gaan terug in de doos. Deze worden alleen bij de variant gebruikt.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De speler met het kleinste wipneusje begint. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en gooit met de dobbelsteen.

De neusbeer loopt van de ene neus naar de andere. Zet hem net zoveel neuzen vooruit als het aantal gegooide voetsporen. Je mag zelf bepalen of hij links- of rechtsom loopt.

*bijpassende
berenkaart = kaart
wegleggen*

*geen bijpassende
berenkaart = geen
kaart wegleggen*

*neusbeer naast
neusbeerkaart =
kaart over een
andere neus leggen*

*laatste berenkaart
weggelegd =
gewonnen*

Tip: Alvorens de neusbeer te verzetten, moet je steeds uitrekenen bij welke neus de beer terechtkomt. Vergelijk de kleuren van de neuzen met je berenkaarten. Beslis daarna in welke richting de beer moet lopen en verzet hem overeenkomstig het aantal gegooide voet sporen.

Heb je een berenkaart in je hand met dezelfde kleur als deze neus?

- **Ja?**

Goed zo! Je mag de betreffende kaart over de neus leggen. Als je meerdere kaarten van deze kleur hebt, mag je toch maar één kaart wegleggen.

- **Nee?**

Helaas! Je kan jammer genoeg geen kaart wegleggen.

Opgelet: als de neusbeer bij de neusbeerkaart terechtkomt, mag je geen berenkaart wegleggen. In plaats daarvan pak je de neus beerkaart en leg je hem op een andere neus naar keuze. Op een neus mogen meerdere kaarten liggen.

Daarna is de volgende speler aan de beurt om met de dobbelsteen te gooien.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de spelers zijn/haar laatste berenkaart heeft weggelegd. Deze speler wint de beresterke wedstrijd en is de geluksbeer van de dag!

Honingdruppelvariant

Met de honingdruppels wordt het spel geraffineerder.

Afgezien van de volgende wijzigingen, gelden de regels van het basis-spel:

- Alvorens met het spel te beginnen, krijgt elke speler een honingdruppel. Overgebleven honingdruppels worden uit het spel genomen.
- De honingdruppels bieden de overige spelers de mogelijkheid om na iedere zet een berenkaart in de gevraagde kleur op de neus, waarnaast de neusbeer terecht is gekomen, neer te leggen.
- Als een speler zijn zet heeft beëindigd, beslissen de overige spelers kloksgewijs of ze al dan niet een honingdruppel willen inzetten.
- Als een speler een honingdruppel wil inzetten, legt hij/zij de druppel naast de neus. Vervolgens legt hij een berenkaart in de bijbehorende kleur over de neus.
- Voor iedere honingdruppel mag slechts één kaart worden weggelegd.
- Iedere medespeler mag per beurt slechts één honingdruppel wegleggen.

Belangrijk:

Als de neusbeer bij een neus terechtkomt, waarnaast één of meer honingdruppels liggen, kan de speler beslissen of hij/zij...

- ... een bijpassende berenkaart over de neus legt (of - als de neusbeerkaart daar al ligt - de neusbeerkaart over een andere neus naar keuze moet leggen).
- ... of alle honingdruppels pakt die naast de neus liggen.