

Cachettes Partie

Un adorable jeu de mémoire et de dé pour 2 à 4 amis des renards de 4 à 99 ans.

Auteur : Wolfgang Dirscherl

Illustration : Dominik Rupp

Durée du jeu : 5 - 10 Minuten

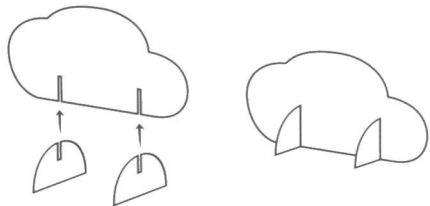
Ralfy le renard et ses amis jouent à cache-cache ! Ralfy doit découvrir quel ami se cache derrière chaque buisson. Mais Charlie le chat, Lilian le lapin, Octave l'ours et Clovis le chien arrivent toujours à se glisser furtivement entre les buissons. Pourrez-vous aider Ralfy le renard à dépister ses amis turbulents ?

Contenu du jeu

- 1 Ralfy le renard
- 2 gros buissons
- 8 petits buissons
- 1 dé
- 10 trèfles
- 1 règle du jeu



Avant de jouer pour la première fois : détachez soigneusement des plaques les deux gros buissons, leurs pieds, les petits buissons et les trèfles. Les cadres ne servent plus, vous pouvez les jeter. Enfichez ensuite les deux gros buissons dans les pieds, comme sur l'illustration, et posez-les verticalement. Lorsque vous rangerez le jeu dans sa boîte, vous n'aurez pas besoin de démonter les gros buissons.



Préparatifs

Mélangez les petits buissons faces cachées et posez-les les uns à côté des autres en formant une rangée. Placez les deux gros buissons aux deux extrémités de cette rangée. Posez Ralfy le renard à côté d'un des deux gros buissons. Il s'agit alors du buisson de départ de cette partie : Ralfy le renard commencera toujours sa recherche depuis ce gros buisson. Préparez les trèfles et le dé.

buisson de départ

buisson d'arrivée

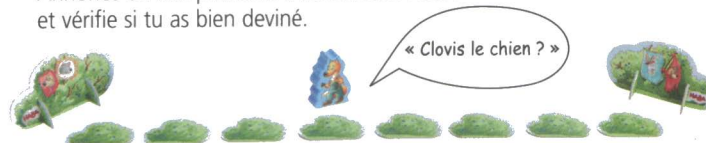


Déroulement de la partie

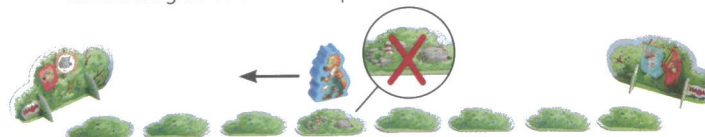
Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a vu un renard en dernier commence et lance le dé. Avance Ralfy le renard d'autant de buissons que de points obtenus sur le dé vers le buisson d'arrivée. Ralfy le renard s'arrête à côté d'un petit buisson.

Qui a bien pu se cacher derrière ce buisson ?

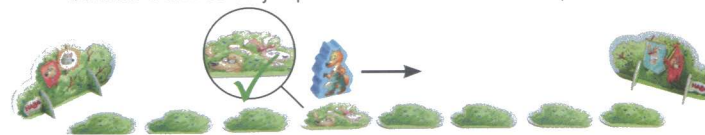
Charlie le chat, Lilian le lapin, Octave l'ours ou Clovis le chien ? Annonce un des prénoms à voix haute. Retourne ensuite le buisson et vérifie si tu as bien deviné.



- Si l'ami annoncé n'est pas représenté sur ce petit buisson, retourne à nouveau le buisson et replace Ralfy le renard au niveau du gros buisson de départ.



- Si l'ami dont tu as donné le prénom apparaît sur ce petit buisson, tu peux continuer à chercher. Relance aussitôt le dé et fais encore avancer Ralfy du nombre de buissons correspondant vers le buisson d'arrivée. Qui va-t-il trouver derrière ce nouveau buisson ? Annonce encore un prénom et vérifie si tu as bien deviné. Tu continues de jouer jusqu'à atteindre le gros buisson d'arrivée ou jusqu'à donner une mauvaise réponse.



Important : si Ralfy le renard atteint le buisson d'arrivée, tu obtiens un trèfle en récompense, que tu poses devant toi. Les points de dé en trop ne comptent pas. Replace ensuite Ralfy le renard sur le gros buisson de départ.

Retourne tous les buissons dont la face est restée visible pendant ton tour et donne le dé à l'enfant suivant. La partie continue comme décrit ci-dessus.

Conseil : sur les gros buissons, vous voyez tous les animaux qui jouent à cache-cache.

Fin de la partie

Le jeu s'achève lorsqu'un enfant obtient son troisième trèfle et gagne ainsi la partie.

Variante

Cette fois-ci, Ralfy le renard reste au niveau du buisson d'arrivée une fois qu'il l'a atteint. Lorsque vient le tour du joueur suivant, Ralfy le renard se retourne et avance alors en direction du buisson de départ, etc. Il poursuit donc toujours son chemin d'un des gros buissons à l'autre.

FRANÇAIS



Felix de Vos

Een beestig leuk dobbel-en geheugenspel voor 2 tot 4 kleine vos-vriendjes van 4 tot 99 jaar.

Auteur: Wolfgang Dirscherl

Illustraties: Dominik Rupp

Duur van het spel : 5 - 10 minuten

Felix de Vos en zijn vriendjes spelen verstoppertje! Felix moet erachter zien te komen welke vriend zich achter welke struik heeft verstopt. Maar Kalle de Kater, Hannie de Haas, Bobby de Beer en Hugo de Hond slagen er steeds weer in tussen de struiken heen en weer te glippen. Kun jij Felix de Vos helpen om zijn beweeglijke vriendjes toch te vinden?

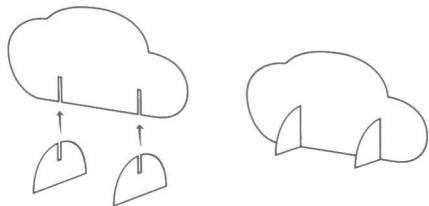
Inhoud van het spel

- 1 Felix de Vos
- 2 grote struiken
- 8 kleine struiken
- 1 dobbelsteen
- 10 klaverblaadjes
- 1 handleiding



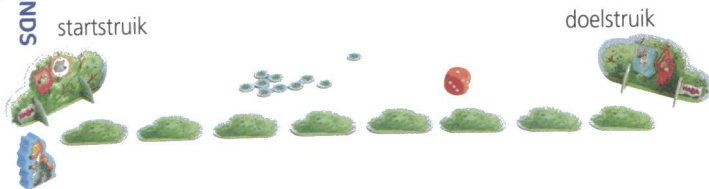
NEDERLANDS

Voor het eerste spel: Druk de twee grote struiken, de voetjes, de kleine struiken en de klaverblaadjes voorzichtig uit de platen. De platen zijn niet meer nodig en kun je wegdoen. Steek vervolgens zoals in de afbeelding de voetjes in de twee grote struiken en zet die neer. Als je het spel na afloop in de doos teruglegt, kun je de grote struiken in elkaar laten.



Voorbereiding van het spel

Meng de kleine struiken met de afbeelding naar beneden en leg ze naast elkaar op een rij. Zet de twee grote struiken aan de uiteinden van deze rij. Zet Felix de Vos naast één van de twee grote struiken. Dat is de startstruik van dit spel: daar begint de zoektocht van Felix de Vos. Houd de klaverblaadjes en de dobbelsteen bij de hand.

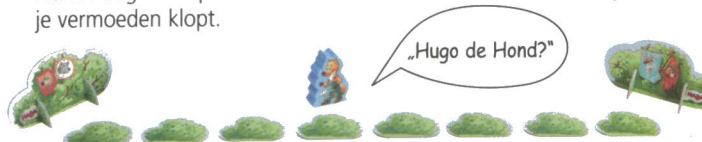


Verloop van het spel

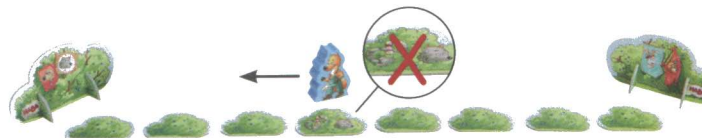
Je speelt met de wijzers van de klok mee. Wie als laatste een vos heeft gezien, mag beginnen en gooit met de dobbelsteen. Zet Felix de Vos evenveel struiken vooruit in de richting van de doelstruik als het aantal gegooide ogen. Felix de Vos blijft naast deze struik staan.

Wie heeft zich achter deze struik verstopt?

Is het Kalle de Kater, Hannie de Haas, Bobby de Beer of Hugo de Hond? Zeg hardop een naam. Draai daarna de struik om en kijk of je vermoeden klopt.

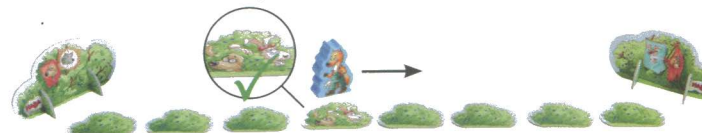


- Is het door jou genoemde vriendje niet te zien, dan bedek je de struik weer en zet je Felix de Vos weer bij de grote startstruik.



- Is het door jou genoemde vriendje wel te zien, dan mag je verder zoeken. Gooi meteen nog eens met de dobbelsteen en zet Felix weer evenveel struiken vooruit in de richting van de doelstruik als het aantal gegooide ogen. Wie kan Felix achter deze struik vinden? Noem weer een naam en kijk of je vermoeden klopt.

Zo speel je verder tot je met Felix bij de doelstruik aankomt of een naam verkeerd geraden hebt



Belangrijk: Als je met Felix de Vos bij de doelstruik uitkomt, krijg je een klaverblad als beloning. Leg het klaverblad voor je neer. Overtollige gegooide punten komen te vervallen. Aansluitend zet je Felix de Vos weer bij de grote startstruik.

Leg alle open liggende struiken verdekt neer en geef de dobbelsteen aan de volgende speler. Het spel gaat daarna zoals omschreven verder.

Tip: Op de grote struiken staan alle dieren afgebeeld die meedoen met verstoppertje spelen.

Einde van het spel

Het spel eindigt als iemand een derde klaverblad krijgt en daarmee het spel wint.

Variant

Dit keer blijft Felix de Vos bij de doelstruik staan zodra hij die heeft bereikt. Bij de volgende speler loopt hij weer in de richting van de startstruik, enzovoort. Hij loopt dus steeds heen en weer tussen de twee grote struiken.

