

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com

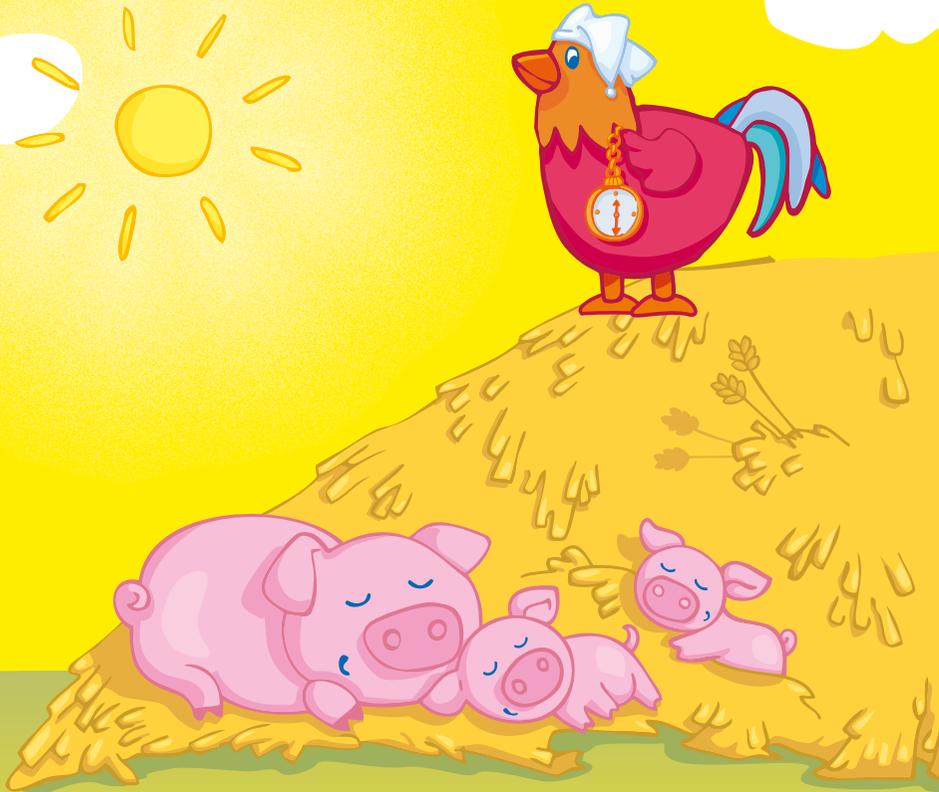




Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

Meine ersten Spiele

Nachts im Stall!



My Very First Games – Evening in the Stable
Mes premiers jeux – Chut, Coco !
Mijn eerste spellen – Kukeleku!
Mis primeros juegos – ¡De noche en el establo!
I miei primi giochi – Notte nella stalla!

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2011

Mes premiers jeux

Chut, Coco !

Un jeu coopératif de collecte pour 1 à 4 enfants à partir de 2 ans.
Avec variante compétitive.

Idée et design : Anna Lena Räckers

Durée de la partie : env. 10 minutes

Chers parents,

Dans le jeu libre, les enfants jouent avec le coq, le tas de paille et les bébés animaux en les mettant en scène et leur donnant vie.

Le jeu à règles familiarise les enfants avec leurs premières règles du jeu qu'ils apprennent à appliquer. Les règles sont ici décrites de manière à amener votre enfant vers le jeu de rôle et à lui faire mieux comprendre une règle du jeu et à la mettre en pratique.

Le jeu de base coopératif stimule notamment l'esprit d'équipe et renforce le sentiment de communauté. Il devra être joué avant la variante compétitive. Jouez avec votre enfant ! Parlez-lui de la vie à la ferme. Réfléchissez avec lui, nommez les animaux qui y vivent et imitez leur cri. Vous stimulerez ainsi la créativité de votre enfant qui prendra plaisir à jouer.

Nous vous souhaitons d'agréables moments de divertissement !

Les créateurs pour enfants joueurs

Contenu du jeu

- 1 coq Coco
- 1 tas de paille en 3 parties
- 12 plaquettes de bébés animaux
- 5 plaquettes de jour
- 1 dé à symboles
- 1 règle du jeu



Idée

Les mamans et papas animaux de la ferme sont dans le pré et font une grande fête. Le coq Coco a donc été chargé de mettre au lit les bébés animaux. Mais ce n'est pas simple car d'habitude, c'est le matin qu'il réveille tout le monde. De temps en temps, il ne peut s'empêcher de lancer un « cocorico ! » et tous sont de nouveau réveillés. Pourrez-vous aider Coco à mettre au lit tous les bébés animaux ?

Préparatifs

Prenez les deux grandes parties du tas de paille et emboîtez-les l'une dans l'autre au milieu de manière à ce que les mêmes animaux soient les uns en face des autres dans les quatre coins du tas de paille. Posez la plaquette ronde en carton sur le tas de paille. Veillez à ce que les languettes s'emboîtent bien dans les perforations.

Une fois assemblé, posez le tas de paille entre vous et mettez le coq par dessus. Prenez les plaquettes d'animaux d'une même espèce (= bordure de la même couleur) et posez-en une dans chaque coin du tas de paille. Les plaquettes doivent montrer la face avec les animaux réveillés. Posez les cinq plaquettes de jour à côté du tas de paille, avec la face soleil visible. Préparez le dé.



Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui pourra chanter le plus fort comme un coq a le droit de commencer. Tu vas aider Coco le coq à mettre au lit un des bébés animaux. Pour cela, tu prends le coq, le fais voler auprès de n'importe quel petit réveillé et lances le dé.

Qu'indique le dé ?

- **La lune ?**

Le petit animal dort tranquillement en paix. Chut ! Retourne la plaquette sans faire de bruit.

Si tu peux endormir le dernier des trois petits animaux qui se trouvent dans un coin du tas de paille, tu lui chuchotes : « Bonne nuit, petit (par ex. agneau), fais de beaux rêves ! ».

- **Le coq ?**

Tu dis « cocorico » et te mets vite la main devant la bouche car tu ne veux pas réveiller les petits animaux.

Trop tard ! Coco le coq a poussé un cocorico et tous les jeunes animaux sont réveillés. Retourne de nouveau toutes les plaquettes montrant les petits endormis dans ce coin du tas de paille.

- **Le tas de paille ?**

Retourne une plaquette de jour. Maintenant, on voit un sombre ciel étoilé et il fait nuit petit à petit. Coco vole sur le tas de paille et fait un petit somme.

C'est ensuite au tour du joueur suivant. Il prend le coq, le fait voler auprès d'un petit animal réveillé et lance le dé.

Fin de la partie

Si tous les bébés animaux sont endormis avant que la dernière plaquette de jour ne soit retournée, vous gagnez la partie tous ensemble. Super ! Vous avez bien aidé Coco le coq. Sans votre aide, il n'aurait pas pu y arriver.

Mais si vous retournez la dernière carte de jour avant que tous les petits animaux ne soient endormis, Coco le coq s'endort de fatigue. Dommage, il ne peut plus endormir les bébés animaux !

Variante compétitive

Vous jouez comme dans le jeu précédent, avec les différences suivantes :

- On ne prend que quatre plaquettes de jour. Elles sont empilées à côté du tas de paille. La cinquième plaquette est mise dans la boîte.
- Lorsque le dé tombe sur le tas de paille, Coco le coq s'envole sur le tas de paille car il est fatigué. On ne retourne pas de plaquette de jour.
- Quand un joueur retourne la troisième et dernière plaquette d'animal placée dans un coin du tas de paille, il récupère une plaquette de jour en récompense.

On joue jusqu'à ce que les douze animaux soient endormis. Ensuite, chaque joueur empile ses plaquettes de jour. Celui qui aura la plus grande pile gagne la partie ! En cas d'égalité il y a plusieurs gagnants.