



A la recherche du miel

Tigrou a imaginé un jeu amusant et caché tout plein de pots de miel dans la forêt-aux-160 arpents. Naturellement, Winnie l'Ourson se met tout de suite à chercher ces petits pots sucrés sous les arbres, avec l'aide de ses amis Kanga, Porcinet et Coco-Lapin. Et maintenant à votre tour: cherchez vous aussi et montrez aux habitants de la forêt le bon chemin qui mène aux petits pots de miel préférés de Winnie!

Matériel de jeu

- 1 tableau de jeu
- 4 personnages (Winnie l'Ourson, Kanga, Porcinet et Coco-Lapin)
- 4 supports pour faire tenir les personnages
- 8 arbres
- 8 autocollants pots de miel
- 1 dé à couleurs

But du jeu

Chaque joueur essaie de trouver dans la forêt-aux-160 arpents les deux arbres sur le dessous desquels les pots de miel sont représentés dans sa propre couleur. C'est le joueur qui réussit le premier à sortir ces arbres du jeu qui gagne la partie.

Avant le premier jeu

Extraire prudemment les personnages du panneau de découpe et les placer sur les petits supports prévus pour les faire tenir. Détacher ensuite de la feuille les autocollants des pots de miel et les coller sous les arbres.

Préparation au jeu

Étaler tout d'abord le tableau de jeu de telle façon que chacun puisse bien l'atteindre. Déposer le dé aux couleurs à côté. Chaque joueur choisit maintenant un pion. On peut choisir parmi les personnages suivants:

- Winnie l'Ourson
- Kanga, la maman kangourou
- Coco-Lapin, le lièvre
- Porcinet, le petit cochon

Placer le personnage sur la case départ correspondante, c'est la grande case ronde qui se trouve dans le coin du tableau de jeu et où figure la maison correspondante. On joue toujours avec les 8 arbres. Il faudra de préférence bien les mélanger, de façon à ce que personne ne puisse remarquer si tel ou tel pot de miel se trouve sous tel ou tel arbre. Poser maintenant les arbres sur les cases arbres - ce sont les petites cases où figurent les arbres

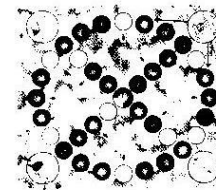
Déroulement du jeu

Winnie l'Ourson commence, car c'est lui qui a le moins de patience et il sent déjà le miel. Celui dont c'est le tour lance le dé et joue. On continue ensuite dans le sens des aiguilles de la montre. Après avoir lancé le dé, on avance son pion jusqu'à la prochaine case de la couleur tombée au dé, en choisissant la direction qu'on veut. Il se peut alors qu'on dépasse d'autres personnages ou qu'on en croise certains venant de la direction opposée. Voici tout de suite un exemple: Winnie commence, le dé tombe sur bleu et il peut donc avancer vers une des cases bleues.

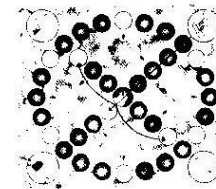
Rouge ●, jaune ●, bleu ●, vert ●

La case se trouvant au milieu du tableau de jeu compte pour les 4 couleurs. Elle est donc considérée à la fois comme une case rouge, jaune, verte et bleue.

Si une case est déjà occupée par un joueur, alors elle ne compte pas. On peut donc toujours continuer dans la direction désirée jusqu'à la prochaine case libre de la couleur tombée au dé!



Voici encore un exemple: Winnie lance le dé qui tombe sur jaune et il veut avancer en direction de la case centrale. La prochaine case jaune (celle qui est justement au milieu) est pour l'instant occupée, il continue donc jusqu'à une des trois cases jaunes qui restent!



Si c'est votre tour et que votre coup finit sur une case voisine d'un arbre, vous avez alors le droit de regarder sous cet arbre. Il est préférable que les autres joueurs ne voient pas quelle couleur de pot de miel se trouve en dessous!

On essaie de trouver les pots de miel où figure sa propre couleur: Porcinet cherchera donc, par exemple, les pots verts et Kanga les pots bleus!

Si un joueur trouve sous un arbre l'image d'un pot qui a sa propre couleur, alors il a le droit de prendre cet arbre et de le déposer devant lui à l'extérieur du tableau de jeu. S'il trouve sous l'arbre une autre couleur que la sienne, il devra malheureusement remettre l'arbre à sa place sur le tableau de jeu!



Que signifient les couleurs violet et blanc sur le dé?

- Violet signifie: le propre personnage du joueur reste à la place où il se trouve, mais on a le droit d'interchanger les places de deux arbres se trouvant sur le tableau de jeu. Par contre, on n'a pas le droit de regarder sous les arbres pendant l'échange. *Un conseil: on pourra peut-être, de cette façon, réussir à se rapprocher d'un arbre très éloigné que l'on trouve intéressant pour soi, ou alors on veut embêter un peu ses adversaires et on déplace vite ailleurs un arbre vers lequel on suppose qu'un autre joueur voulait justement aller...

- Blanc signifie: le personnage reste à la place où il se trouve, mais on a le droit de regarder sous un arbre au choix se trouvant sur le tableau de jeu. On devra ensuite le reposer à la même place, même si c'est sa propre couleur de pot de miel qui y figure. Mais ce n'est pas très grave: maintenant on sait en tous cas déjà que ce a vaudra la peine d'avancer vers cet arbre.

Fin du jeu

Très simple: le joueur qui a retiré le premier ses deux arbres du tableau de jeu est bien sûr le gagnant. Voyons un peu si c'est Winnie l'Ours - ou bien ses amis pourront-ils peut-être trouver le miel encore plus vite que lui?

Et quand on ne joue qu'à deux?

Alors nous avons une proposition pour ne pas avoir tout le temps autant d'arbres en jeu avec des pots de miel que personne ne cherche: les premiers deux arbres qui sont retournés dans le jeu (par n'importe lequel des joueurs) et sous lesquels il n'y a que des pots de miel dans les couleurs qui ne participent pas au jeu, seront simplement retirés du jeu.

Est-il possible de simplifier encore le jeu?

Pour que ce soit plus facile au début, on jouera simplement comme suit: on retire le violet du jeu. Violet signifie alors: le joueur lance le dé jusqu'à ce qu'une autre couleur que le violet apparaisse. Ensuite il joue tout à fait normalement.

Info-jeu

Type de jeu: jeu tactique de dés
 Nombre de joueurs: 2-4
 Age conseillé: à partir de 4 ans
 Durée du jeu: environ 25 minutes

