

Le jeu des oursons en or (Gold Bärchenspiel – SCHMIDT 1988)

Traduction française de Geneviève HUBINON avec adaptation libre de Claudine OGER-MAAS

Jeu de **tactique** et de **mémoire** pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans. Durée : environ 30 minutes.

Auteur : Heinz Meister

Matériel de jeu

1 plan de jeu

4 personnages et leurs supports

16 cartes « ourson » (4 avec un ruban rouge, 4 avec un bleu, 4 avec un vert et 4 avec un jaune)

4 cartes « bandit »

Idée de jeu

Les oursons d'or se sont cachés dans la forêt, et vous - les joueurs - devez les chercher. Ce n'est pas une affaire facile. Car ne gagne que celui qui a trouvé en premier lieu 4 oursons avec des rubans différents.

Sur le chemin vers le but, les oursons peuvent jouer de jolis tours à certains : ils ne restent en effet pas toujours à la même place mais filent dans la forêt. Alors il faut être attentif à quel ourson un joueur a remarqué, et où. Après tout, on n'a pas du tout envie de tomber toujours sur le même ourson.

But du jeu

Celui qui trouve en premier lieu 4 oursons différents (donc avec 4 rubans différents) a gagné ce jeu passionnant

Préparation du jeu

Les cartes « ourson » et les cartes « brigand » sont mélangées et posées sur des cases quelconques du plan de jeu, face cachée.

Le plan de jeu est composé de 9 x 8 cases. On ne peut pas poser des cartes sur la bande de dés ni, lors du jeu, y déplacer des personnages.

Chaque joueur reçoit un personnage et son support. Avant de commencer le jeu, chacun donne son personnage à son voisin de gauche, et ce dernier le place sur une case vide de son choix (sur le plan de jeu). Puis on choisit le joueur qui commencera le jeu (par exemple, le plus jeune joueur) et, ensuite, on continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

Chaque joueur, à son tour, déplace son personnage d'autant de cases en ligne droite (horizontalement, verticalement ou en diagonale) que la bande du côté indique de points.

On peut passer au-dessus d'autres pions mais le tour doit se terminer sur une case sans personnage.

Si une carte s'y trouve, on peut la regarder. Si le verso montre un ourson que l'on ne possède pas encore, on la garde et la dépose devant soi face visible.

Si, par contre, il s'agit d'un ourson au ruban déjà possédé ou d'un brigand, on remet la carte sur une case au choix (donc pas celle d'où on l'a prise).

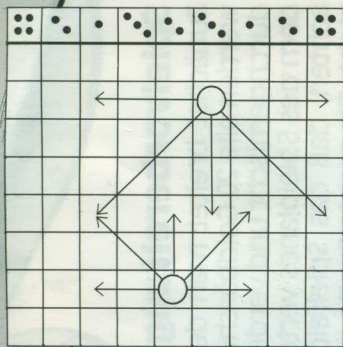
Fin du jeu

Le jeu se termine quand un joueur a devant lui, face visible, 4 oursons (1 de chaque couleur de ruban). Ce joueur remporte la partie.

Variante

On peut aussi se mettre d'accord avant le jeu de ne pas montrer aux autres joueurs les cartes d'ourson que l'on dépose devant soi. On les dépose donc face cachée devant soi. Les joueurs savent seulement combien d'oursons les concurrents possèdent déjà mais ils ne savent pas lesquels. En conséquence, on ne peut pas tirer de conclusions quant aux oursons restant en jeu.

GOLD-BÄRCHEN SPIEL



Beispiel:
Auf folgende Felder
können die beiden
Figuren wahlweise
bewegt werden:

Dabei ist es durchaus erlaubt, über andere Spielfiguren hinwegzuziehen; nur muß der Spielzug auf einem Feld enden, auf dem keine Figur eines Mitspielers steht. Gelangt man am Ende seines Zuges auf ein Feld, auf dem eine Karte liegt, so darf man sich diese Karte anschauen. Zeigt ihre Vorderseite ein Goldbärchen, das man noch nicht besitzt, so nimmt man sich diese Karte und legt sie offen vor sich ab. Ist es hingegen ein Räuber oder ein Goldbärchen, das man bereits besitzt, so kann man diese Karte nicht verwenden und legt sie verdeckt auf ein **beliebiges freies** Feld zurück – also nicht auf dasjenige, von dem man sie soeben aufgenommen hat.

Spielende

Das Spiel endet dann, wenn der erste Spieler je ein Goldbärchen mit rotem, blauem, grünem und gelbem Schleifchen offen vor sich liegen hat. Dieser Spieler gewinnt das Spiel.

Variante

Man kann sich vor Spielbeginn auch dahingehend einigen, daß man Goldbärchen-Karten, die man vor sich ablegt, den Mitspielern nicht zeigt; man legt sie also verdeckt vor sich hin. Die Spieler wissen dann nur, wie viele Goldbärchen die Mitspieler schon besitzen, nicht aber, welche es sind. Folglich kann man auch keine Rückschlüsse ziehen, welche Goldbärchen sich noch wie oft im Spiel befinden!



SCHMIDT-SPIELINFO

Spieltyp: taktisches Gedächtnis-Brettspiel
Spielerzahl: 2-4
Altersempfehlung: ab 6 Jahre
Spieldauer: ca. 30 Minuten
Autor: Heinz Meister
Taktik/Gedächtnis ●○○○ Glück

Spielidee

Die Goldbärchen haben sich im Wald versteckt – und ihr, die Spieler, müßt sie suchen. Keine ganz einfache Angelegenheit, denn es gewinnt nur derjenige, der als erster die vier verschiedenen Goldbärchen gefunden hat!

Auf dem Weg zum Ziel können einem die Goldbärchen selbst aber ganz schöne Streiche spielen: sie bleiben nämlich nicht immer einfach an einer Stelle, sondern flitzen auch schon mal im Wald herum. Da sollte man sich gut merken können, wen man von ihnen denn nun wo gesehen hat. Immerhin will man ja nicht immer nur das selbe Bärchen finden.

Spielziel

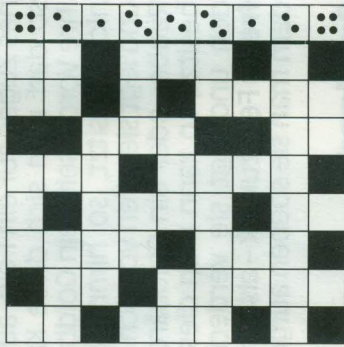
Wer als erster vier verschiedene Goldbärchen im Wald entdeckt hat (je eines mit rotem, blauem, grünem und gelbem Schleifchen), der gewinnt dieses spannende Goldbärchen-Spiel.

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 4 Spielfiguren + Plastikfüßchen
- 16 Goldbärchen-Karten (je 4x mit rotem, blauem, grünem und gelbem Schleifchen)
- 4 Räuber-Karten

Spielvorbereitung

Zunächst breitet man den Spielplan aus. Dann werden alle 20 Goldbärchen- und Räuber-Karten durchgemischt und verdeckt auf beliebigen Feldern des Spielplanes verteilt. Dabei ist darauf zu achten, daß das Spielfeld aus 9x8 Feldern besteht. Die rechte Spalte mit der Würfelleiste am Rand zählt nicht zum Spielfeld dazu; folglich kann man die Würfelleiste weder mit Karten bedecken, noch dürfen sich während des Spieles Figuren darauf bewegen.



Beispiel:
Mögliche Anordnung der Karten bei Spielbeginn:

Jeder Spieler erhält eine Spielfigur und steckt sie auf ein Plastikfüßchen. Bevor das Spiel losgeht, gibt jeder seine Spielfigur an seinen linken Nachbarn, und der stellt sie auf ein beliebiges **freies** Feld des Spielplanes. Schließlich wählt man noch einen Startspieler (z.B. den jüngsten Mitspieler), und nach seinem Spielzug geht's im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, verschiebt seine Figur um exakt so viele Felder **in gerader Linie** (waagrecht, senkrecht oder auch diagonal), wie die Würfelleiste in der Reihe, in der er gerade steht, Punkte zeigt.

