

Pettersson et Findus : Émeute au potager

(Pettersson und Findus – Aufruhr imGemüsebeet – KOSMOS 2007)

Traduction française au départ de la règle en allemand par Geneviève HUBINON avec adaptation libre de Claudine OGER-MAAS

Jeu de parcours et de pari pour de 2 à 4 enfants à partir de 4 ans.

Pettersson et Findus veulent planter des carottes et des pommes de terre. Pour ce, ils aménagent un potager. Mais, nuit après nuit, divers animaux s'en prennent aux légumes et déterrent tout ! Qui connaît le prochain animal qui va mettre en danger les légumes de Pettersson et Findus.

Matériel de jeu

4 x 4 cartes rectangulaires (poule, cochon, vache et surmulot)

11 rondelles de couleur dont une avec un chat

4 pions (bleu, rouge, jaune, vert)

1 plan de jeu en 2 parties

1 gobelet pour mélanger les rondelles

But du jeu.

Qui va aider Pettersson et Findus à chasser les animaux de leur potager ?

A gagné le joueur qui réussit le plus souvent à deviner correctement quels seront les perturbateurs.

Avant le premier jeu.

Détacher cartes et rondelles de leur feuille-support.

Préparation

Assembler le plan de jeu.

Trier les cartes par couleur (suivant le bord de celles-ci).

Remettre à chaque joueur les 4 cartes (qu'il dépose devant lui) et le pion de même couleur (qu'il place sur le départ (Start)). Les cartes et pions restants sont remis dans la boîte.

Les mêmes couleurs se retrouvent également sur 10 des 11 rondelles. La 11e rondelle montre le chat Findus, une fois avec une figure souriante, une fois avec une figure triste.

Les 11 rondelles sont mises dans le gobelet-mélangeur.

Le jeu commence

Tous les joueurs prennent leurs 4 cartes en main et choisissent l'animal qui, à leur avis, va apparaître le plus de fois après le lancer du gobelet. La carte choisie est déposée devant chacun, face cachée. Les 3 autres cartes sont déposées sur le côté, également face cachée.

Quand tous les joueurs ont déposé une carte devant eux, le plus jeune joueur prend le gobelet et le secoue bien fort en disant : « poule, vache, cochon, surmulot, quel sera l'animal ? ».

Ensuite il renverse les 11 rondelles sur la table et les étale de sorte que toutes les rondelles soient bien visibles. !!! Chaque rondelle est différente au recto et au verso. Donc, il est important d'étaler sans changer la face de celle-ci.

Les rondelles colorées

Chaque joueur retourne la carte qu'il a choisie et compte les rondelles de même couleur que le cadre de sa carte. Et chacun avance d'autant de cases sur le plan de jeu. Plusieurs figurines peuvent se trouver sur une même case.

Exemple : Katia a déposé la carte avec la poule. Cette carte a un bord rouge. Elle compte toutes les rondelles rouges. S'il y en a 3, Katia peut avancer sa figurine de 3 cases.

La rondelle du chat Findus

Quand tous les pions ont été déplacés, on regarde la rondelle du chat.

La rondelle avec un bord vert montre un Findus souriant :

Le joueur dont le pion se trouve en dernière place, peut avancer d'une case. Si plusieurs pions se trouvent sur la dernière case, tous avancent d'une place.

La rondelle avec un bord rouge montre un Findus triste :

Le joueur au pion en tête, doit reculer d'une case. Si plusieurs joueurs se trouvent en première position, ils doivent tous reculer d'une case. Si tous les pions se trouvent sur la même case, aucun ne bouge.

Quand le tour est fini, on remet les rondelles dans le gobelet et les joueurs reprennent leurs cartes-animaux. Le joueur de gauche prend alors le gobelet et le jeu se poursuit de même façon.

Fin du jeu

Le joueur dont le pion arrive en premier sur la case d'arrivée (Ziel) a gagné.

Si plusieurs joueurs atteignent en même temps cette case, on doit déterminer qui est le vrai vainqueur parmi eux.

Pour cela, on rejoue un tour. Les joueurs parient et le gobelet est secoué. Le joueur qui obtient le plus de rondelles de la couleur mise, sera le vainqueur.

Note de l'adaptatrice : on peut plus simplement (et plus agréablement) décider que tous les ex-aequo sont vainqueurs.