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 (Saône-et-Loire), 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

LUDOGÎTE

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

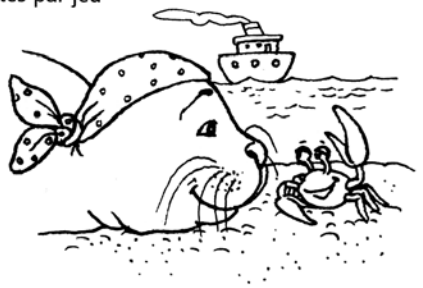
MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

Jeu Habermaaß n° 4477

Bon appétit !

Une collection de jeux comprenant trois règles
de différents degrés de difficulté.
Pour 2 à 4 joueurs de 3 à12 ans.

Idée : Brigitte Pokornik & Ronald Hofstätter
Licence : White Castle Games
Illustration : Silvio Neuendorf
Durée de la partie : env. 10 minutes par jeu



« Donne-moi à manger »
dit le petit phoque jaune au soigneur.
« Non, moi d'abord– j'ai plus faim
que toi ! » réplique le phoque vert.
Et voilà que les quatre phoques
ouvrent tout grand leur gueule et se
mettent à hurler*.
Désemparé, le soigneur du zoo va d'un phoque à l'autre : auquel va-t-il donner à manger en premier ? Il a alors une bonne idée : « Jouons tous ensemble à un jeu. Celui qui gagnera aura un poisson ! ».
« Oh ! oui, faisons un jeu tous ensemble ! » se réjouissent les phoques en applaudissant avec leurs nageoires. Ils trépignent d'impatience jusqu'à ce que le jeu commence.

Contenu

1 plateau de jeu
4 nez de phoque
4 plaquettes-phoques
16 poissons
1 dé à symboles
1 règle du jeu

* *Lorsque les bébés phoques sont seuls, ils appellent leur maman en « hurlant » d'une drôle de façon. Si un jour, vous voyez un bébé phoque seul sur la plage, ne vous approchez pas et laissez-le tout seul pour que sa maman puisse venir le chercher !*

1. Nourrir les phoques

Pour 2 à 4 petits soigneurs d'animaux dès 3 ans.

Le soigneur de phoques a besoin de vous pour l'aider à donner à manger aux phoques. Qui sera le plus rapide et distribuera en premier tous ses poissons aux phoques affamés ?

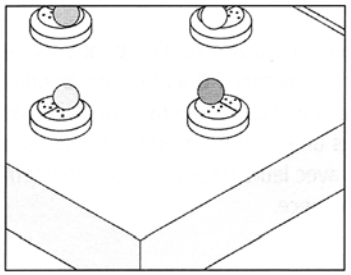
Préparatifs

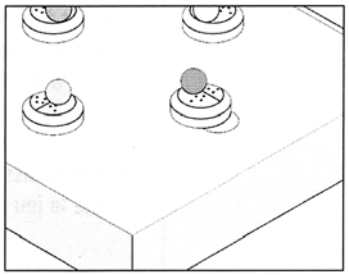
poser la partie inférieure de la boîte au milieu de la table, poser le plateau de jeu dans la boîte, enfoncer les museaux des phoques dans les fentes correspondantes

Posez la partie inférieure de la boîte au milieu de la table et retirez tous les accessoires.

Remettez le plateau de jeu dans la boîte.
Enfoncez les quatre nez de phoque dans les fentes des phoques de la couleur correspondante.

Maintenant, vous pouvez ouvrir et fermer la gueule des phoques. Essayez une fois en faisant glisser le museau de haut en bas en le tenant par le nez.





toutes les gueules sont fermées

N.B. : au début de la partie, les gueules des phoques devront être toutes fermées.

quatre poissons par joueur

Chaque joueur prend quatre poissons. S'il y en a un qui ne sait encore pas trop bien compter, il se fera aider par un autre.

préparer le dé

Pour finir, préparer le dé.
Pour ce jeu, vous n'aurez pas besoin des plaquettes-phoques. Remettez-les dans le couvercle de la boîte. S'il y a des poissons en trop, remettez-les aussi dans le couvercle de la boîte.

Déroulement de la partie

lancer 1x le dé

Celui qui pourra le mieux « applaudir » comme un phoque commence. Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus petit qui commence. Il lance une fois le dé. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Sur quel symbole est tombé le dé ?

ouvrir ou fermer la gueule du phoque correspondant

- **Un phoque de couleur.**
  Cherche le phoque de la couleur correspondante sur le plateau de jeu.
  Si le phoque a la gueule fermée, tu as le droit de l'ouvrir.
  Si la gueule est déjà ouverte, referme-la. Pour cela, fais glisser le museau du phoque de la couleur correspondante dans le sens correspondant.

donner à manger à tous les phoques qui ont la gueule ouverte, refermer la gueule, pas de phoque avec la gueule ouverte = il ne se passe rien, joueur suivant

- **Un poisson.**
  Tu as alors le droit de nourrir tous les phoques qui ont la gueule ouverte*. Prends un poisson de ta réserve pour chaque phoque et donne-le leur.
  Après avoir nourri un phoque, referme sa gueule. Le phoque est alors content et il n'a plus faim.

  Si aucun phoque n'a la gueule ouverte, tu ne pourras pas en nourrir.

C'est alors au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

le dernier poisson est donné = gagné, et fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur a donné son dernier poisson à un phoque. C'est lui qui aura le mieux aidé le soigneur et il est nommé chef des soigneurs.

* *La nourriture des phoques est principalement constituée de poissons et de crustacés. Dans l'eau, les phoques cherchent leur nourriture et s'en emparent quand ils plongent.*

2. Non, non, je n'aime pas le poisson !

Pour 2 à 4 gourmets dès 4 ans.

Parfois, les phoques sont de véritables petits gourmets. Quel que soit le poisson qu'on leur propose, il y a toujours un phoque dans le groupe qui ne veut pas en manger.
Il va donc falloir que vous ayez de la chance en leur donnant à manger pour ne pas tomber sur ce phoque « difficile ».

Préparatifs

préparatifs comme pour le jeu n° 1

Posez la partie inférieure de la boîte, le plateau de jeu et les museaux des phoques comme indiqué pour le jeu n° 1.

ouvrir toutes les gueules, quatre poissons par joueur, préparer les plaquettes-phoques

N.B : au début de la partie, les gueules doivent être toutes ouvertes.

Chaque joueur prend quatre poissons. Préparer les plaquettes-phoques.

Vous pouvez remettre le dé et les poissons en trop dans le couvercle de la boîte, car on en n'aura pas besoin pour ce jeu.

Déroulement de la partie

Le joueur qui a vu un phoque en dernier commence. Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus petit qui commence.
C'est lui le bébé phoque.

le bébé phoque choisit discrètement une plaquette

Le bébé phoque prend les quatre plaquettes-phoques. Il en choisit une et la pose devant lui, face cachée. Il met les trois autres plaquettes de côté, face cachée.
Pendant ce tour, le phoque choisi est celui qui ne veut pas manger de poisson.

N.B. :
Les autres joueurs ne doivent pas voir quelle plaquette le bébé phoque a choisi. Ils n'ont pas non plus le droit de regarder les autres plaquettes mises de côté.

les autres joueurs sont des soigneurs

Les autres joueurs sont les soigneurs et ils essaient chacun à leur tour de deviner quels sont les trois phoques qui veulent manger des poissons.

Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre est le premier soigneur d'animaux.

le soigneur choisit un phoque qu'il va nourrir

Il choisit un phoque de couleur sur le plateau de jeu (p. ex. le phoque rouge), le montre du doigt et demande tout fort :

« Petit phoque rouge, veux-tu manger un poisson ? »

le bébé phoque compare avec le phoque sur la plaquette-phoque, le phoque choisi n'est pas sur la plaquette = le phoque mange le poisson, la gueule est refermée

- Si le bébé phoque n'avait pas choisi la plaquette de cette couleur, il répond :
  « Mais très volontiers, mon cher soigneur, car j'adore ton poisson ! »

  Le soigneur met alors un de ses poissons dans la gueule du phoque de couleur correspondante. Ensuite, il referme la gueule, car ce phoque n'a plus faim.

  C'est au tour du joueur suivant d'être le soigneur. Il choisit l'un des phoques restants dont la gueule est ouverte.

  N.B. :
  Il pourra arriver qu'un joueur soit plusieurs fois le soigneur pendant un tour.

le phoque choisi est sur la plaquette = le phoque ne mange pas de poissons, le tour est fini

- Si le bébé phoque a choisi la plaquette de la même couleur, il répond :
  "Non, non, non : je ne veux pas du tout de ton poisson ! »

  Pour en donner la preuve, le bébé phoque retourne la plaquette cachée et ce tour est fini.

le bébé phoque passe toutes les plaquettes au joueur suivant

A la fin du tour, le joueur qui était le bébé phoque passe toutes les plaquettes au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.
C'est lui maintenant qui est le bébé phoque. Il choisit une plaquette et la pose devant lui en la retournant face cachée.

ouvrir toutes les gueules, un nouveau tour commence

Les gueules de tous les phoques sont à nouveau ouvertes et un nouveau tour commence.

Fin de la partie

le dernier poisson a été donné = gagné et fin de la partie

Dès qu'un joueur n'a plus de poisson, la partie est terminée. Les autres l'applaudissent à la manière des phoques pour le féliciter.

Variante pour phoques gourmets :
Vous pouvez également jouer en choisissant plusieurs phoques gourmets par tour.
Pour cela, le joueur bébé phoque choisit deux ou trois plaquettes au début de la partie et les pose devant lui.

3. Donnez-moi des poissons !

Pour 2 à 4 petits amateurs de poissons dès 5 ans.
Avec une variante pour un seul joueur.

Les phoques ont décidé de jouer un tour au soigneur lorsqu'il viendra les nourrir. Tout en rigolant, ils ouvrent et ferment leur gueule.
Le soigneur va devoir faire bien attention, car il ne pourra donner à manger à un phoque que lorsque celui-ci aura la gueule ouverte.

Préparatifs

préparatifs comme pour le jeu n°1

Posez la partie inférieure de la boîte, le plateau de jeu et les museaux des phoques comme décrit pour le premier jeu.

faire concorder les couleurs du plateau de jeu avec celles des compartiments, ouvrir toutes les gueules, poser tous les poissons à côté du plateau de jeu

Faites attention à ce que le plateau de jeu soit posé dans la boîte de manière à ce que les couleurs des compartiments correspondent à celles des phoques.

N.B. : au début de la partie, toutes les gueules doivent être ouvertes.

Posez tous les poissons à côté du fond de la boîte. Ce sera la réserve commune dans laquelle vous pourrez piocher. Préparez aussi le dé en le posant à côté du fond de la boîte.

mélanger les plaquettes, face cachée, une plaquette par joueur

Mélangez les plaquettes-phoques en les retournant face cachée. Chaque joueur prend une plaquette-phoque. Il regarde de quelle couleur elle est en faisant attention à ce que les autres ne la voient pas. La couleur indique quel phoque sera le sein. Ensuite, reposez la plaquette devant vous en la retournant à nouveau face cachée.

N.B. : faites bien attention à ce qu'aucun autre joueur ne voie la couleur de la plaquette. Si vous deviez oublier votre couleur pendant la partie, vous pourrez retourner la plaquette discrètement.

remettre les plaquettes en trop dans le couvercle de la boîte

Les plaquettes-phoques en trop sont remises dans le couvercle de la boîte. On en n'aura pas besoin pour le reste de la partie.

Déroulement de la partie

lancer 1x le dé

Celui d'entre vous qui a mangé du poisson en dernier, commence. Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus grand qui commence. Il lance le dé, et ensuite c'est au tour des autres joueurs chacun à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

ouvrir ou fermer la gueule du phoque correspondant

donner à manger à n'importe quel phoque ayant la gueule ouverte, refermer la gueule

pas de phoque ayant la gueule ouverte = il ne se passe rien

Sur quel symbole est tombé le dé ?

- **Un phoque de couleur.**
  Cherche le phoque de la couleur correspondante.
  Si la gueule du phoque est fermée, tu l'ouvres.
  Si la gueule est déjà ouverte, tu la fermes.

- **Un poisson.**
  Choisis un phoque qui a la gueule ouverte et donne-lui un poisson de la réserve.

  Une fois que le phoque aura mangé le poisson, il n'aura plus faim. Referme-lui la gueule.

- **N.B. :** tu devras aussi donner à manger aux phoques qui ne sont pas de la couleur de ta plaquette. Ça pourra même arriver souvent si tu viens juste de refermer la gueule de ton phoque.

  Si aucun phoque n'a la gueule ouverte, tu ne peux pas donner de poisson.

C'est alors au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

tous les poissons sont distribués = fin de la partie, retourner les plaquettes, retirer le plateau de jeu, compter les poissons posés dans le compartiment correspondant, le joueur qui a le plus de poissons est le gagnant

La partie est terminée dès que le dernier poisson de la réserve a été distribué.
Retournez vos plaquettes-phoques. Maintenant, chacun peut voir quelle couleur les autres avaient.
Retirez le plateau de jeu en le sortant du fond de la boîte. A la couleur des compartiments, vous pouvez reconnaître quels poissons appartiennent à quel phoque.

Chaque joueur retire les poissons mangés par son phoque et les compte. Celui qui aura le plus de poissons gagne la partie. En cas d'ex æquo, il y aura plusieurs gagnants.
Si vous n'êtes encore pas très sûrs en comptant, empilez les poissons. Le gagnant sera celui qui aura la plus grande pile.

Variante pour un seul joueur :
Tu peux également jouer tout seul contre les autres phoques.
Choisis une plaquette-phoque au début de la partie. Joue ensuite en suivant les règles du jeu précédent.

A la fin de la partie, tu compteras les poissons de chaque phoque. Tu gagneras la partie si tu as pu récupéré plus de poissons que l'un des autres phoques.