
Spielanleitung

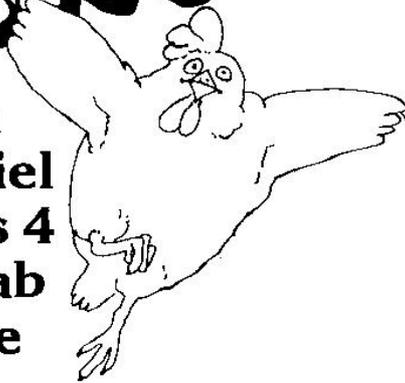
Instruction • Règle du jeu

(D) (GB) (F) (I) (NL)

Nr. 4190

HENNE BERTA

Ein
Hühnerspiel
für 2 bis 4
Kinder ab
4 Jahre



HABA®

Copyright Habermas-Spiele Rodach 1988

Berta la Poule

Un jeu pour 2 à 4 joueurs, à partir de 4 ans.

Qui parviendra à attirer Berta la poule vers son nid? Qui sera le premier à avoir 3 oeufs dans son panier?

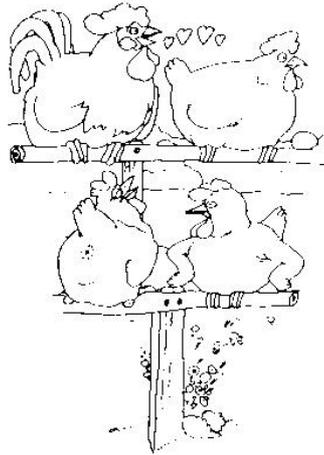
Durée de la partie: 10 à 15 mn.

Auteur: Geni Wyss

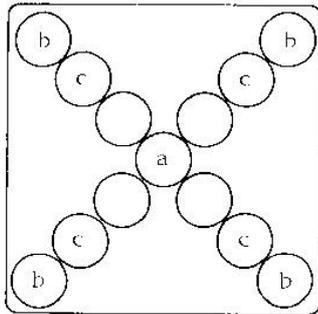
Graphisme: Hans Rubin

Accessoires:

- 1 poule
- 12 oeufs
- 12 grains jaunes
- 4 grains rouges
- 1 sac de toile
- 4 paniers
- 1 dé spécial
- 1 support



- a) départ de la poule
- b) Paniers
- c) Nids



Le support se compose de 13 cases.

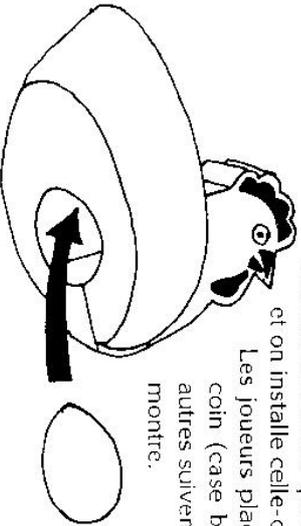
- Berta la poule démarre au centre (case a)
- Les paniers des joueurs sont placés dans les coins (cases b)
- Les cases marquées d'un „c” sont les nids; c'est là que la poule pond les oeufs.

But du jeu:

Les joueurs essaient de ramasser le plus vite possible 3 oeufs. Il s'agit pour cela d'attirer la poule vers son nid au moyen des grains jaunes:

Au préalable:

On dissimule les grains dans le sac de toile. On place un oeuf dans le creux qui se trouve au dessous de la poule et on installe celle-ci au centre du support (case a). Les joueurs placent chacun leur panier dans un coin (case b). Le plus jeune commence, les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.



Règle du jeu pour les enfants à partir de 4 ans:

Durant son tour, un joueur pioche un grain après l'autre dans le sac de toile puis essaie d'attirer la poule.

S'il pioche:

- un grain rouge, il le remet dans le sac et on passe au joueur suivant.
- un grain jaune, il le dépose sur le support et tire un autre grain.

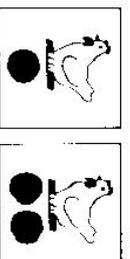
Grains jaunes du panier vers la poule
Les joueurs déposent les grains case par case à partir de leur panier et en direction de la poule. On ne place jamais de grain sur les cases où se trouvent respectivement les paniers et la poule. On dépose un seul grain par case.

Parcours complet = lancer le dé

Picore les grains

Lorsqu'un joueur est parvenu à placer un grain jaune sur chacune des cases du parcours qui sépare son panier de la poule, il tente d'attirer celle-ci. Il se sert pour cela du dé. Celui-ci indique combien de grains la poule picore, c'est-à-dire de combien de cases elle avance (nombre de ronds noirs). Les grains picorés sont remis dans le sac.

Poule = rejouer

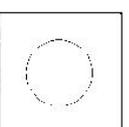


Lorsque le dé indique un des symboles avec une poule, le joueur fait avancer la poule d'autant de cases qu'il y a de ronds noirs sur cette face. La poule picore alors les grains sur les cases par lesquelles elle passe, puis le joueur relance le dé.

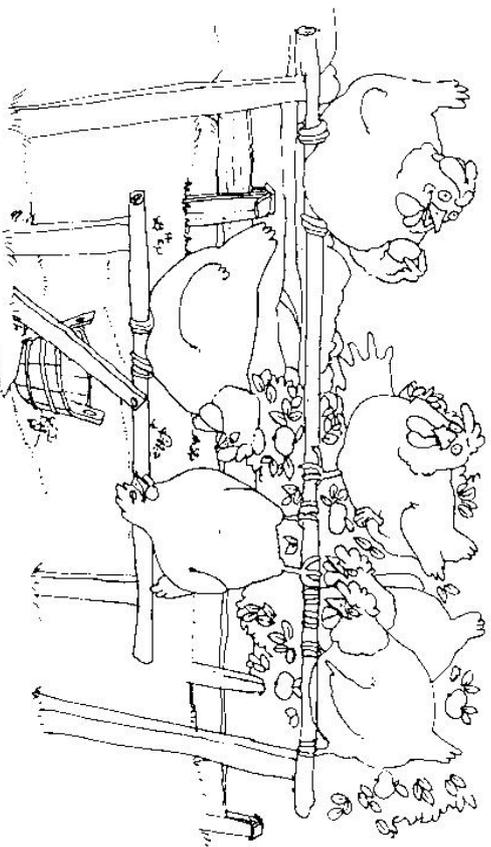
Poule sur un nid = pondre un oeuf

Lorsque la poule arrive sur un nid (case c), elle y pond un oeuf. Le joueur qui possède ce nid ramasse l'oeuf et le dépose dans son panier. Ensuite, Berta la poule repart du centre avec un nouvel oeuf. Qui parviendra cette fois à l'attirer?

Point rouge = joueur suivant



Lorsque le dé tombe sur le rond rouge, la poule reste sur place et on passe au joueur suivant. A son tour, celui-ci pioche d'abord des grains dans le sac et, si jamais, il réussit à jalonner de grains le parcours qui sépare son panier de la poule, tente d'attirer celle-ci au moyen du dé.



Fin de la partie:

Le premier à avoir 3 oeufs dans son panier remporte la partie.

Variante pour les plus de 5 ans

Poule sur un nid = attendre

La partie se déroule comme précédemment, à ceci près que la poule ne pond pas d'oeuf tout de suite en arrivant sur un nid. Le joueur suivant peut en effet essayer de l'en éloigner.

Poule éloignée = pas d'oeuf

Il doit pour cela jalonner de grains le parcours qui sépare son propre panier de la poule et, s'il y parvient, se servir du dé. S'il arrive à déplacer la poule ne serait-ce que d'une case, celle-ci ne pond pas d'oeuf pour le joueur précédent et lui-même continue à jouer. Là aussi, le tour prend fin lorsque le joueur tire un grain rouge ou obtient un point rouge avec le dé.

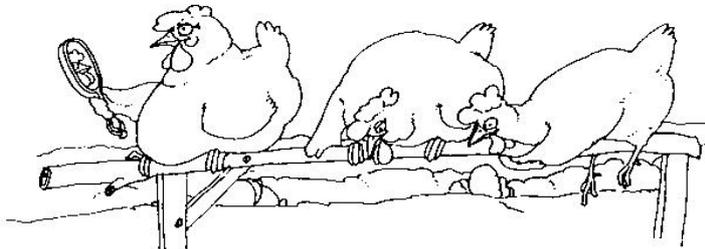
Poule non éloignée = pondre un oeuf

Si la tentative d'éloigner la poule du nid d'un adversaire échoue, la poule reste sur place pour pondre son oeuf. Ensuite, on la replace au centre avec un nouvel oeuf. Tous les grains qui se trouvaient sur le chemin du retour sont ramassés et remis dans le sac.

Exemple:

Le joueur A a réussi à faire venir la poule sur son nid (case c). C'est maintenant au tour du joueur B. Celui-ci tente d'éloigner la poule du nid de A. Plusieurs cas de figure peuvent se présenter:

- B réussit à éloigner la poule. Soit il parvient à l'attirer jusqu'à son propre nid, soit elle s'arrête en chemin. Dans les deux cas, c'est au joueur C de jouer.
- La tentative de B échoue car il pioche un grain rouge. La poule reste alors en place et pond un oeuf pour le joueur A. A l'issue, elle retourne au centre.



Fin de la partie:

Le premier à avoir 3 oeufs dans son panier remporte la partie.