

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 (Bourgogne du sud), 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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

# Pasta-Pasta

Nr. 4387



**HABA**<sup>®</sup>

Copyright Habermas-Spiele Rodach 1997

# Pasta-Pasta

Jeu de devinettes conçu par Stephanie Rohner et Christian Wolf pour **2 à 4 joueurs à partir de 4 ans.**

**Durée du jeu :** 10 minutes environ

**Illustration :** Astrid Krömer

Une grande casserole bout à gros bouillons dans la cuisine. Le cuisinier s'affaire autour de la casserole. Chacun doit l'aider à jeter les nouilles dans l'eau bouillante.

## **Contenu de la boîte :**

- 1 chef cuisinier
- 12 nouilles
- 1 plateau de jeu
- 4 aide-mémoires en couleur

## **But du jeu:**

Qui jettera le plus vite toutes ses nouilles dans la grande casserole ?

## **Préparatifs :**

Le **plateau de jeu** est placé au centre de la table. Chaque joueur prend **un aide-mémoire en couleur**. S'il y a deux joueurs, chacun prend 2 aide-mémoires. S'il y a trois joueurs, un aide-mémoire sera remis dans la boîte.

Placer le **chef cuisinier** sur l'une des 12 cases du jeu.  
Distribuer les **nouilles** en quantités égales.

S'il y a 2 joueurs, chaque enfant recevra 6 nouilles.

S'il y a 3 joueurs, chaque enfant recevra 4 nouilles.

S'il y a 4 joueurs, chaque enfant recevra 3 nouilles.

### **Règle du jeu :**

Chacun **dissimule dans sa main** un nombre de nouilles au choix prises parmi les siennes (on peut très bien n'en prendre aucune).

On cache **celles qui restent**.

Au signal, l'un des joueurs pose la question : "Où va donc le chef cuisinier ?" et tout le monde ouvre son poing en même temps. Additionnez **toutes les nouilles** qui y sont cachées et déplacez le chef cuisinier du même nombre de cases dans le **sens des aiguilles d'une montre**.

**Exemple :** *Félix a 2 nouilles dans sa main, Brigitte 1 et Anne en a 3. Le chef avancera de  $2+1+3 = 6$  cases.*

**A tour de rôle**, les joueurs font avancer le **chef cuisinier** du nombre de cases correspondantes dans le **sens des aiguilles d'une montre**.

Il s'agit maintenant de prendre note de la **couleur** de la case où s'arrête le chef. Jette un coup d'œil à ton aide-mémoire en couleur : **à qui appartient cette couleur ?**

Le joueur en question peut jeter une nouille de sa provision **dans la grande casserole** qui figure sur le plateau de jeu.

**Attention :** Le nombre de nouilles que les joueurs ont dans la main n'a pas d'importance - en effet, ils ne peuvent se débarrasser que **d'une seule nouille** à la fois.

Le jeu de devinettes continue. On compte les nouilles que les joueurs ont dans leurs poings fermés et le chef avance à nouveau du nombre de cases correspondant.

**Remarque :** Comme la provision de nouilles des joueurs diminuera au fur et à mesure, ils auront à chaque fois moins de nouilles dans leur poing.

**Un petit truc :** Essaie de **te rappeler** quel était le joueur qui n'avait plus qu'une seule nouille. Fais alors en sorte que le chef n'atterrisse pas sur la case correspondante à la couleur de ce joueur.

### **Fin du jeu :**

Le premier ou la première à avoir jeté toutes ses nouilles dans la casserole gagne le jeu.

