

Allons



CHIPER LE MIEL

**Le jeu des oursons
à partir de 6 ans**



Contenu

- 1 plateau
- 4 oursons avec leurs supports
- 10 gouttes de miel
- 15 troncs d'arbre
- 1 dé
- 1 règle du jeu



Auteur: Jumping Jo
Création: Tom Espen

Miam miam..., que c'est bon!

Nos ours, l'eau leur en vient à la bouche. Les abeilles de l'autre côté de l'étang ont bien travaillé et amassé beaucoup de miel. On y va! Et voilà nos ours partis. Il faut sauter de tronç en tronç. Mais prudence - les troncs basculent et il est aussi permis de chiper les pions adverses et de "balancer" ses adversaires. C'est amusant - mais attention - il peut aussi y avoir des poursuivants!

Le joueur qui chipe le plus de miel est le gagnant.

Préparez-vous!

- Chacun choisit son ours.
- Le met sur son support et le place sur sa case de départ, une des passerelles de couleur dans l'étang.
- On distribue les gouttes de miel chez les abeilles de l'autre côté de l'étang. Jouant à 2 on distribue 9 gouttes de miel et jouant à 3 et 4 toutes les 10.
- On place les troncs flottants à côté du plateau. Jouant à 2 ou 3 on y place 12 troncs et jouant à 4 on y place tous les 15 ... et voilà, vous êtes prêts!

Allez, les ours!

Votre parcours vous conduit du départ à travers l'étang vers les gouttes de miel et avec le miel dans la patte vous devez rentrer le plus vite possible à votre caverne pour mettre votre précieux butin à l'abri.

On saute seulement de tronç en tronç, ceux-ci devant être placés d'abord.

Chaque ours, quand il a lancé le dé peut placer un tronç sur une case ronde de l'étang, jusqu'à épuisement de ceux-ci.

L'ours le plus fort commence. (Celui qui a obtenu le plus de points en lançant le dé.)

Un dé bien spécial!

Votre dé pour chiper le miel a six faces comme tous les dés - mais elles sont spéciales!



- saute 1 case
- saute 2 cases
- saute 3 cases
- saute 4 cases (se trouve 2 fois sur le dé)

Si le dé tombe sur le symbole "tronç", il est alors permis de déplacer un tronç qui se trouve déjà sur une case de l'étang. Bien entendu, seulement si ce tronç n'est pas déjà occupé par un ours...



Déroulement

- Vous lancez le dé et faites, par exemple un quatre, vous prenez un des troncs d'à côté du plateau, le placez sur une case de l'étang qui se trouve à quatre cases de votre caverne et sautez dessus avec votre ours.
- Il est permis d'avancer, de reculer et de sauter sur le côté, en avant, en arrière, d'un côté à l'autre, mais jamais en diagonal!
- En tout cas vous devez sauter les points que montre le dé, même si vous vous éloignez du but.
- Il est permis de "faire sauter" ses adversaires (sauf dans les cavernes et chez les abeilles). Si vous arrivez sur un tronç déjà occupé, vous renvoyez l'ours qui s'y trouve, de retour à sa caverne.
- S'il ne restent plus de troncs à côté du plateau, vous devez sauter sur les troncs qui se trouvent sur l'étang (autrement vos ours seraient submergés... c'est évident). Si avec les points obtenus avec le dé vous ne pouvez atteindre un tronç, vous passez votre tour.

Chipez le miel - et prenez le large!

Pour aller chercher les gouttes de miel chez les abeilles vous devez passer par le tourbillon qui touche à la flèche double (voir illustration). Il n'est pas obligatoire de faire le nombre de points exacts pour y arriver.

Quand un ours arrive au pays des abeilles, il prend n'importe quelle goutte de miel dans sa patte et au prochain coup de dé il reprend le chemin du retour vers sa caverne.



Attention aux voleurs!

Sur le chemin du retour les joueurs doivent rapporter le miel à leur caverne en passant les autres ours. Mais il faut faire attention car sur ce chemin du retour les ours qui ne tiennent pas de goutte de miel dans leur patte peuvent prendre le miel des autres joueurs. Cela à la condition qu'ils arrivent exactement sur le tronç sur lequel se trouve l'ours avec le miel. Du même coup l'ours qui a perdu son miel est renvoyé à sa case de départ.

Le miel dans le pot et le jeu continue!

Quand vous êtes retournés à votre caverne avec le pot de même couleur, votre butin est à l'abri. Vous devez déposer le miel à côté du pot. Il n'est pas obligatoire de faire le nombre de points exacts pour y arriver. Mais, mes ours, vous n'avez pas le temps de vous reposer, car la chasse aux gouttes de miel continue.



Fin de jeu: Bon appétit, petits ours!

Le joueur qui à la fin du jeu a réuni le plus de gouttes de miel dans sa caverne est le gagnant.

Nous vous souhaitons de bien vous amuser!

