

2 à 4 joueurs
A partir de 7 ans.

REGLES RÉSUMÉES

Gagner des points en retrouvant les Aliments préférés du Blaireau.

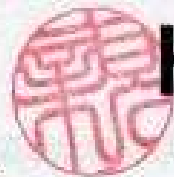
1 plateau de jeu
25 jetons Indice.
23 tuiles Aliment.
1 dé
Par joueur: 1 pion Bonhomme.

Poser 1 Indice face Chiffre visible sur chaque Clairière.
Placer Les tuiles Aliment face cachée autour du plateau.
Chaque joueur pose son Bonhomme sur un jeton Indice '1' différent et regarde pendant 10 secondes 6 tuiles Aliment.

A tour de rôle, chaque joueur effectue 1 de ces 3 actions:

- Essayer de gagner le jeton de sa Clairière.
- Se déplacer sur une clairière voisine puis essayer de gagner le jeton de la Clairière atteinte.
- Passer son tour et remettre face Blaireau un de ses jetons Indice déjà gagné.

Le premier joueur à atteindre 25 points (à 2 joueurs) ou 20 points (à 3 joueurs) ou 15 points (à 4 joueurs) est le gagnant.



HALLO DACHS

«Ou es-tu Blaireau ?» Par Klaus Teuber

But du jeu

Vous voici dans la forêt à la recherche du blaireau, un des habitants les plus secrets de ces lieux. Pour le rencontrer, vous allez devoir connaître et retrouver ses aliments préférés. Plus vous en identifiez, plus vous gagnez d'indices. A vous de mener à bien votre quête sans vous perdre dans la forêt et sans vous faire doubler par vos adversaires.

Matériel

- 1 plateau de jeu représentant la forêt, ses Clairières (ronds jaunes) et ses Chemins (lignes jaunes). Sur deux bords du plateau est indiquée la correspondance entre la valeur du dé et les différents aliments (ex: 1 = Myrtille).
- 4 pions Bonhomme de 4 couleurs différentes.
- 25 jetons Indice avec côté pile un chiffre entre 1 et 5, et côté face la figure du blaireau surmontée d'un nombre de points variant entre 1 et 4.
- 23 tuiles Aliment, 3 de chacun des 6 aliments et 5 cartes Détritus.
- 1 dé

Préparation

Sur chaque Clairière est posé au hasard un jeton Indice côté chiffre visible.
Les tuiles Aliment sont mélangées et étalées face cachée tout autour du plateau.
Chaque joueur choisit un Bonhomme et le place sur un jeton Indice de valeur 1. Pour débiter le jeu, il ne peut pas y avoir plusieurs Bonhommes dans la même Clairière.
Chaque joueur peut maintenant regarder discrètement sous 6 tuiles Aliment. Après une dizaine de secondes les tuiles sont reposées à leur place face cachée. Chaque joueur connaît donc une partie des tuiles et découvrira les autres en cours de partie.

Déroulement d'une partie

Chaque joueur, à tour de rôle, doit réaliser une seule de ces 3 actions:

- 1/ Essayer de gagner le jeton Indice sur lequel se trouve son Bonhomme en menant une **quête aux Aliments** (voir au dos). S'il n'y a pas de jeton dans la Clairière de son Bonhomme, cette action n'est pas réalisable.
- 2/ Déplacer son Bonhomme en suivant un Chemin vers une Clairière voisine (on ne peut avancer que d'une seule clairière). Puis, s'il y a un jeton Indice sur la Clairière atteinte, essayer de le gagner en menant une **quête aux Aliments**. En cours de partie, plusieurs Bonhommes peuvent se trouver dans la même clairière.
- 3/ Remettre un jeton Indice gagné et posé devant soi face Chiffre visible, sur la face Blaireau (Un jeton gagné est normalement exposé devant soi face Blaireau visible. Mais quand on retourne une tuile Détritus lors d'une quête, on doit retourner face Chiffre visible un des jetons précédemment gagnés).

La partie s'arrête dès qu'un joueur atteint, en faisant la somme des points indiqués sur les jetons Indice posés face Blaireau devant lui, un objectif qui varie selon le nombre de joueurs: à 2 joueurs, 25 points; à 3 joueurs, 20 points; à 4 joueurs, 15 points.

Ce joueur est le gagnant.



Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, risque d'ingestion de petits éléments.

Lancer le dé pour trouver 1 par 1 autant d'Aliments qu'indiqués sur le jeton Indice. Une tuile Détritus fait échouer la quête et oblige à tourner face Chiffre visible un des jetons Indice précédemment gagnés. Toutes les tuiles doivent être face cachée à la fin de son tour.

Quête aux Aliments

Lors d'une quête, il faut retrouver autant d'Aliment que le chiffre indiqué sur le jeton Indice que l'on désire gagner.

Avant de chercher un Aliment, le joueur doit lancer le dé, le chiffre tiré au dé indique l'Aliment à retrouver (*ex: 2 désigne la fraise, 5 l'escargot*). Le joueur retourne ensuite une des tuiles Aliment posées face cachée autour du plateau:

- Si l'Aliment retourné correspond à l'Aliment à retrouver, la tuile est laissée face visible à sa place et le joueur relance le dé pour partir à la recherche d'un autre Aliment jusqu'à trouver tous les Aliments nécessaires.
- Si l'Aliment retourné n'est pas l'Aliment à retrouver, la quête est un échec et le tour du joueur est fini.
- Si la tuile retournée est un Détritus, la quête est un échec. De plus, le joueur doit tourner, face Chiffre visible, un des jetons qu'il a précédemment gagnés et qui était posé face Blaireau visible devant lui (s'il n'a pas de jeton posé face Blaireau, il ne fait rien). Pour remettre à nouveau ce jeton face Blaireau visible, le joueur devra passer un de ses prochains tours.

Si le joueur a retrouvé autant d'Aliment qu'indiqué par le jeton Indice, il a gagné le jeton et l'expose devant lui face Blaireau visible.

Que la quête soit une réussite ou un échec, toutes les tuiles Aliment doivent être remises face cachée à la fin de son tour sans être changées de place.

(ex: Durant son tour, un joueur déplace son Bombomme jusqu'à une Clairière voisine où se trouve un jeton Indice 3. Il part en quête de 3 tuiles Aliment : il lance le dé, un 3, il doit trouver une mûre, il en connaît une qu'il a découverte en début de partie, il la retourne et lance à nouveau le dé, un 2, il doit trouver une fraise, le joueur précédent en avait retourné une, il la retourne et lance le dé pour la 3ème et dernière fois, un 3, encore une mûre, cette fois-ci il ne sait pas, il retourne une tuile au hasard: un escargot ! C'est un échec, il remet les 3 tuiles qu'il avait retournées face cachée et son tour est fini)

QUELQUES REMARQUES CONCERNANT CETTE REGLE

La règle française de ce jeu n'est pas une traduction de la règle d'origine, elle a été réécrite pour être, à notre avis, plus facilement utilisable. Mais ceci nécessite quelques précautions d'emploi.

Cette règle est courte, plus courte en général que la règle d'origine. Cela ne signifie pas qu'elle est plus simple, elle permet juste une relecture plus rapide. Pour réussir à raccourcir cette règle, une grande attention a été apportée aux termes et tournures utilisés : Chaque mot a son importance. Une lecture trop rapide vous ferait certainement rater des points importants.

- Lisez doucement la règle, puis relisez la.
- Après avoir joué une première fois, relisez une nouvelle fois la règle, tout doit être clair alors.
- En jouant, si le jeu vous semble stupide ou déséquilibré, relisez la règle : vous êtes certainement passé à côté d'un point important.
- Cette règle a été écrite par Oya. Si malgré tous nos soins, un point reste obscur, appelez-nous au 01 47 07 59 59.

*Oya est aussi une boutique/café ouvert du **mardi au dimanche**, de **14h à minuit**, au **22 rue Daubenton, à Paris**. Un lieu où des dizaines de jeux de société inédits en France vous sont proposés. Des jeux à acheter mais également à découvrir sur place en groupe, en famille, à deux ou seul à la recherche de partenaires. OYA vous explique le jeu de votre choix en 5 minutes et vous laisse vous amuser des heures durant.*