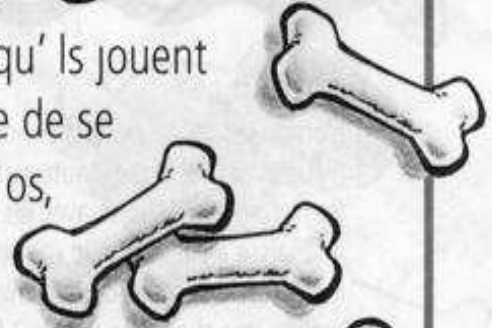


# TOU TOUS CHAPARDEURS

Jeu Ravensburger® Nr. 21302 3

Hugo et ses amis Medor, Gypsi, et Junior s'amuse dans le jardin. Jouer à cache-cache, fureter, ces petits chiens ne s'ennuient jamais. Cela devient vraiment intéressant lorsqu'ils jouent à la chasse à l'os ! Chacun essaie de se procurer habilement de délicieux os, de les ramener à la niche, puis de les mettre dans son écuelle. Et tout s'accélère lorsqu'un chien arrive sur une case avec la la sse



Ravensburger

# TOUTOUS CHAPARDEURS



**Un jeu de parcours  
pour 2 à 4 enfants de 3 1/2 à 7 ans.**

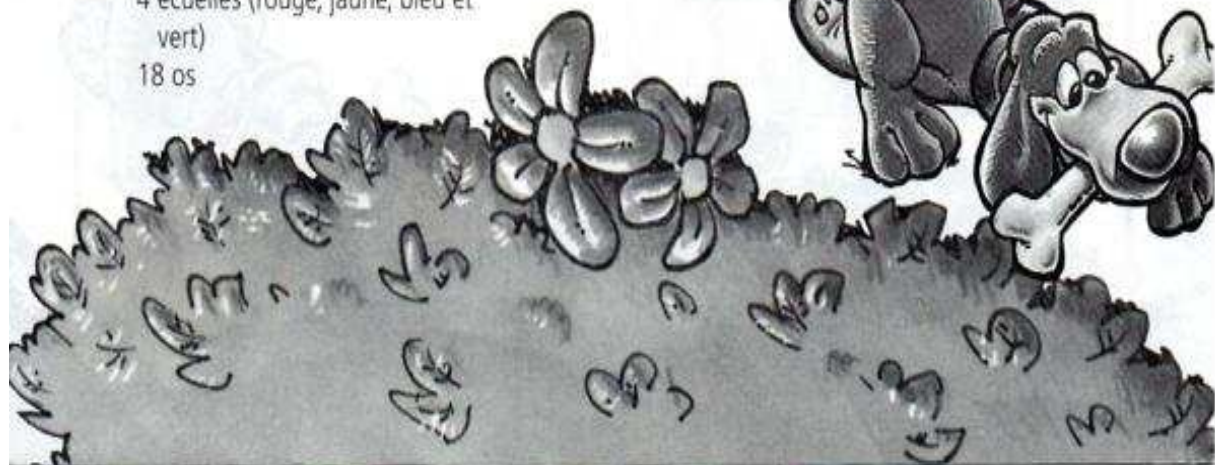
Auteur: Red Racer Studio

Illustration: ZACK DESIGN / W. Pepperle

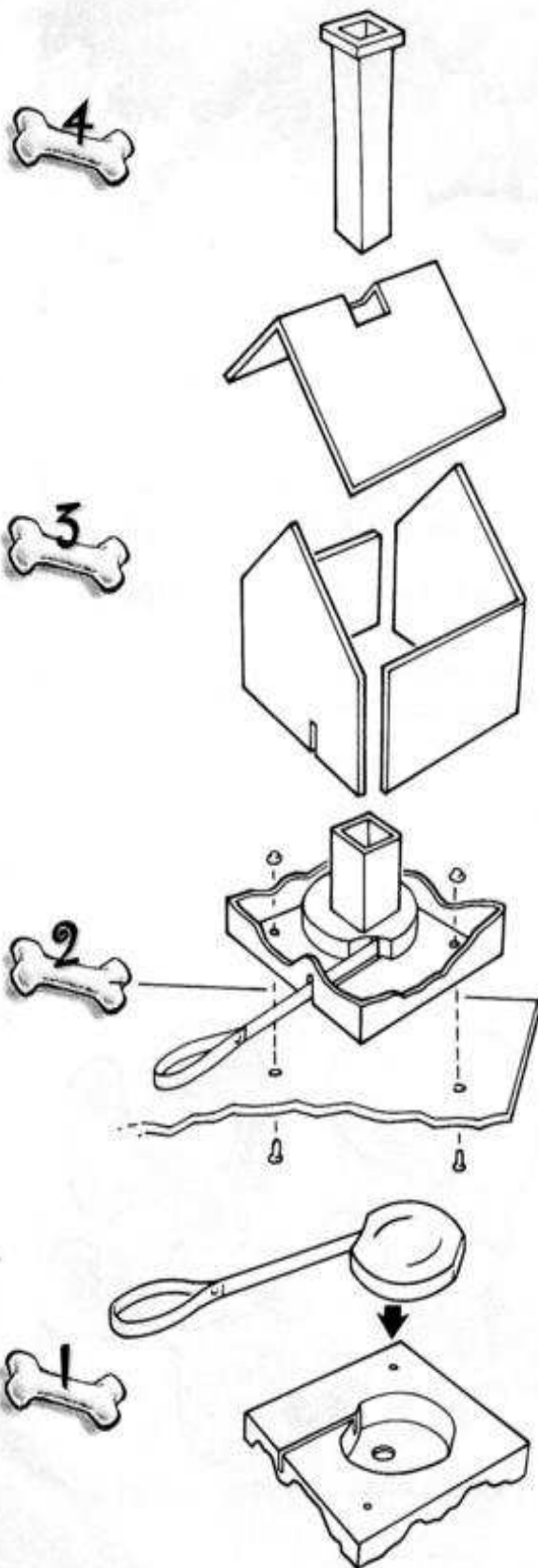


## **Contenu :**

- 1 plan de jeu avec une flèche mobile
- 1 niche avec une laisse « automatique »  
(la niche est construite avec les éléments suivants :  
une laisse « automatique », une partie en plastique vert qui  
constitue le dessous de la niche, 2 façades et un toit en  
carton, une cheminée rouge, 2 boutons-pression pour fixer la  
niche)
- 4 chiens, de couleur rouge, jaune, bleu et vert
- 4 écuelles (rouge, jaune, bleu et  
vert)
- 18 os



## Avant de commencer, quelques indications :



### Pour la construction de la niche voir les illustrations

1. La laisse « automatique » est placée sous la partie verte de la niche. Puis on étire un peu la laisse et la niche blanche y sera insérée de telle sorte que le point de couleur se trouve en bas et la laisse, à travers l'ouverture, vers l'extérieur.

2. Maintenant, on retourne le dessous de la niche et on la pose sur le plan de jeu. La place de la niche se trouve au coin du plan de jeu entre le stock d'os et la flèche.

Les points prédécoupés sont éliminés du plan de jeu et à la place sera fixé le dessous de la niche. Important : le côté avec la laisse doit être en face du plan de jeu.

Les boutons-pression sont fixés sous le plan de jeu et à travers la partie verte et fermés par le haut avec les capsules transparentes.

3. Les façades de la niche sont détachées de leur planche et insérées dans la partie verte de la niche. La façade avec l'ouverture est insérée de façon à ce que la laisse puisse en sortir. Maintenant on peut poser le toit. Le trou prédécoupé pour la cheminée peut être enlevé avant.

4. A la fin on assemble la cheminée rouge. On la pousse à travers le toit jusqu'à ce qu'elle s'encastre dans la partie inférieure verte.

Maintenant la niche est terminée !

On fait de suite un petit test : la laisse est soigneusement étirée jusqu'à ce qu'elle bloque. Lorsqu'on appuie sur la cheminée, la laisse s'enroule automatiquement et retourne vite à la niche.

Son rôle durant le jeu est important mais, cela on le verra plus tard... Au milieu du rond avec les couleurs lilas, vert et orange, sera fixée la flèche à l'aide des boutons-pression.

Les 18 os sont détachés de leur planche et posés sur un tas à côté de la niche qui constitue le stock.



Chaque joueur choisit un chien et le pose à hauteur de la flèche près de la niche. Ceci est le point de départ. Maintenant chaque joueur prend une écuelle de la même couleur que son chien. Dans cette écuelle seront groupés les os si convoités.



### But du jeu :

La petite bande de chiens part à la chasse à l'os. Le joueur, qui avec son chien a récupéré en premier 3 os, a gagné la partie.

### Règle du jeu :

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence la partie et tourne la flèche mobile. Il fait avancer son chien, sur la prochaine case libre correspondant à la couleur indiquée par la flèche.

Et certaines cases vous réservent bien des surprises !!!



#### ....la case avec les os

Un coup de chance ! Le chien qui arrive sur cette case reçoit un os. Le joueur a le droit de prendre un os du stock et de le mettre dans la bouche de son chien. S'il a déjà un os, il ne peut pas en prendre un deuxième.

Le petit chien peut dès à présent essayer de mettre son os à l'abri dans la niche.



#### ...la case avec le chat

Miaou, miaou ! Un petit chat s'est faufilé dans le jardin. Plein d'insolence il nargue le jeune chien.

Là il oublie tout et essaie seulement encore d'attraper ce chat. Mais il est plus rapide et lui échappe.

Le chiot a malheureusement perdu son os durant cette poursuite.

Si un chien arrive sur cette case avec un os, il doit le ramener au stock et rester sur cette case.





### ...une case colorée sans illustration

Sur ces cases, il ne se passe rien. Celui qui y arrive peut se reposer un peu de cette turbulente partie de chasse à l'os. Au prochain tour c'est reparti.



### ... la case avec la laisse

Cette case signifie : vite à la niche !

Le joueur tire la laisse de la niche et la met autour du cou de son chien. Ensuite il appuie sur la cheminée et zou !!! le chien est ramené à la niche.

Super, avec un peu de chance le chien avait un os, le joueur pourra ainsi le mettre dans son écuelle !

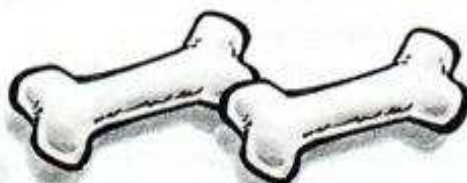
S'il n'en avait pas, peu importe car la chasse à l'os recommence du début. Le chien est posé près de la flèche et repart pour un nouveau tour.

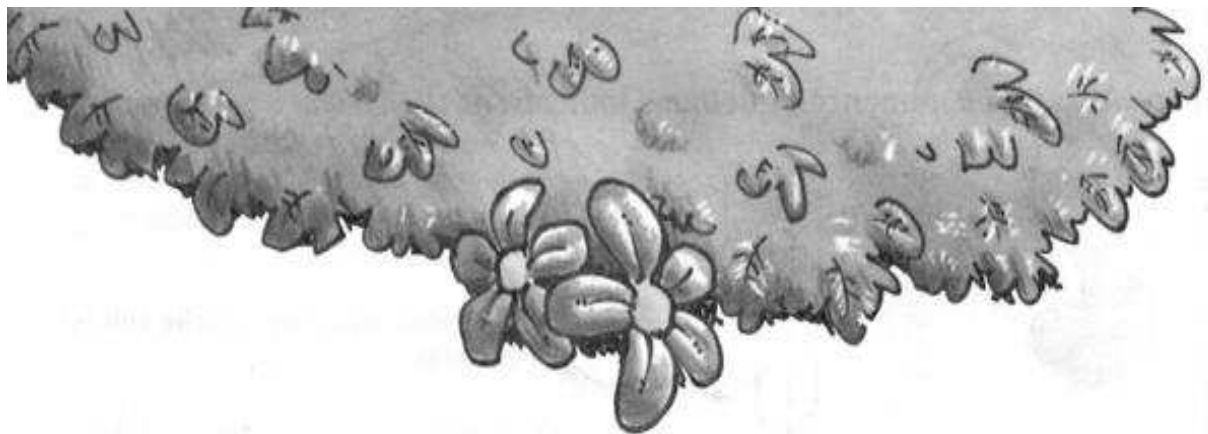
Il ne peut y avoir qu'un seul chien par case. Si un chien doit aller sur une case qui est occupée, il va sur la prochaine case libre de même couleur. Quand un chien a traversé tout le plan de jeu, il doit retourner à la niche.

S'il a récupéré un os il peut le donner à son maître ou à sa maîtresse. Le joueur met l'os dans l'écuelle.

Si à la fin du parcours le chien n'a pas ramené d'os, le joueur reste bredouille.

Dès à présent, un nouveau tour est entamé et une nouvelle chasse à l'os commence.





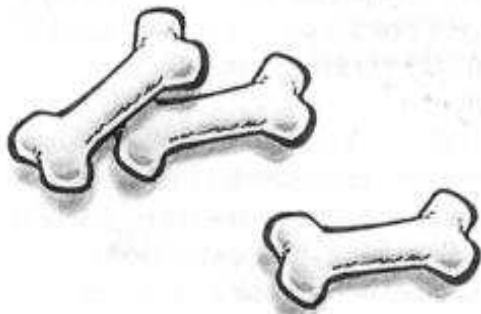
### Fin du jeu :

Le joueur qui le premier a 3 os dans son écuelle a gagné la partie.

La tournée est à peine terminée que déjà les jeunes chiens se chamaillent pour les friandises. S'ils ne sont pas trop fatigués, une nouvelle chasse à l'os peut commencer.

Lorsque le jeu va être rangé, la cheminée rouge, le toit et les façades de la niche doivent être démontés.

Maintenant le plan de jeu peut être rangé dans la boîte. Les autres pièces du jeu, comme les os par exemple, les chiens... seront rangés dans les différents compartiments de la boîte.



© 1996 Ravensburger Spieleverlag



221487

Editions Ravensburger · 24 rue de Paris · F-68220 Attenschwiller

**Ravensburger**