

Bärenspiel

Little Lost Bear

L'ourson égaré

Berespel

Ein Spiel von Hansjoachim Bücken
mit Grafiken von Barbara Bös

*Ausgezeichnet mit „spiel gut“ vom
Arbeitsausschuß Kinderspiel + Spielzeug, Ulm.
Aufgenommen in die Bestenliste zum
Kritikerpreis „Spiel des Jahres“ 1983.*

Spielregel – Playing rules –
Règles du jeu – Spelregels



HERDER FREIBURG · BASEL · WIEN

L'OURSON EGARE

Un jeu communautaire pour 2 joueurs et plus (à partir de 4 ans).

Un ours s'est égaré dans la forêt. Il avait joué dans le sous-bois, avait été friand de baies, couru après les papillons et les abeilles. Maintenant il ne retrouve plus son chemin. Craintif il regarde autour de lui, fatigué il s'assied sous un arbre, voudrait retourner chez ses parents. La nuit tombe bientôt et le petit ours se sent bien seul.

Nous voulons aller à sa recherche. Mais ce n'est pas si facile, car la forêt est épaisse et grande. Un fourré peut obstruer le chemin, un trou d'eau ou autre obstacle doit être surmonté. Mais avant tout nous devons faire attention à ne pas faire peur à d'autres animaux ou à détruire leur repaire ou leur nid. C'est pourquoi nous devons faire quelques détours et ne pouvons prendre le chemin direct. Mais nous nous approchons de plus en plus de notre ourson et nous l'aurons bientôt retrouvé. Nous le raccompagnons hors de la forêt, afin qu'il retourne sûrement chez lui.

But du jeu: Les joueurs essaient ensemble de retrouver l'ourson, qui s'est perdu dans la forêt, et de le raccompagner. On doit surmonter quelques obstacles et éviter des animaux.

Comment joue-t-on?

1. Le matériel servant à jouer

Il y a 100 cartes:

- 1 carte de l'ourson qui s'est égaré;
- 40 cartes d'animaux de la forêt, qui ne doivent pas être dérangés;
- 19 cartes d'obstacle;
- 40 cartes de chemin traversant la forêt en tout sens.

En plus il y a des dés ayant sur 4 faces: la forêt, sur une face: l'ourson, sur une face: les traces de l'ourson.

2. Règle du jeu

On met sur une table ou par terre les 100 cartes retournées, de telle façon que l'on voit la face forêt. On les remue bien et on les dispose en carré de 10 cartes sur 10 cartes.

Un joueur peut commencer: peut-être le plus jeune ou le plus petit.

Le joueur met toujours 3 dés dans le cornet et les jette: Pour chaque dé ayant la face "ourson", on prend une carte. Si un dé a la face "trace de l'ourson" on peut rejouer avec ce dé; si le dé a la face "forêt", le joueur n'a pas de chance: il n'a pas le droit de rejouer ou de prendre une carte.

286

Si l'on joue à 2: chaque fois que le dé a la face "trace d'ourson", on a le droit de prendre une carte et de rejeter le dé.

On jette l'un après l'autre.

3. Règles complémentaires

On ne peut prendre que les cartes qui sont à l'extérieur du carré. Si on a pris une carte "chemin", on a le droit de prendre une carte voisine.

Si un joueur tombe sur un animal de la forêt, il ne peut continuer son chemin directement, car il ne doit pas déranger l'animal, aussi doit-il faire un détour.

Si un joueur tombe sur un obstacle, celui-ci peut-être écarté: chaque joueur peut l'aider: en jetant le dé avec la face "ourson", il renonce à prendre une carte, pour pouvoir prendre de l'extérieur une carte "chemin", que quelqu'un a déjà déposé et la poser sur l'obstacle. Ensuite les joueurs peuvent continuer leur chemin à cet endroit.

Si un chemin est bloqué, les joueurs peuvent s'en frayer un nouveau en partant du bord du carré. On peut aussi commencer plusieurs chemins à la fois. Les joueurs peuvent s'aider entre eux pour le choix des cartes à retourner, c'est pourtant au joueur qui vient de jeter son dé, à qui il revient de prendre la décision. Si tous les joueurs lors d'une partie découvrent la carte "obstacle" chacun a le droit de prendre une nouvelle carte.

4. Fin du jeu

La joie est grande, quand l'ourson est enfin découvert! Mais les joueurs doivent le raccompagner hors de la forêt en le protégeant: maintenant 1 seul dé doit être jeté 7 fois.

Pour la face "ourson", on a le droit de faire 3 pas,
pour la face "trace de l'ourson", on a le droit de faire 2 pas,
pour la face "forêt", 1 pas.

On compte le nombre de pas. L'ourson a le droit d'avancer d'autant de pas que l'on a compté et ceci en prenant le chemin direct en direction de la sortie de la forêt. Si cela réussit, tous les joueurs ont gagné ensemble et peuvent fêter le retour de l'ourson.

Si cependant l'ourson n'a pas pu sortir de la forêt, la recherche recommence. Les joueurs retournent les cartes, les mélangent et les placent en carré de 10 cartes sur 10 cartes.

2 autres possibilités de jouer

Jeu de recherche

Le jeu de l'ourson est en même temps un jeu de mémoire.

2 cartes d'animaux, de chemins ou d'obstacles forment une paire. Les cartes sont placées à l'envers. On n'a pas besoin de les disposer d'une certaine manière. L'un après l'autre chaque joueur prend 2 cartes. S'il trouve tout de suite la paire, il garde ces 2 cartes. Si les 2 cartes ne forment pas la paire, il les replace à l'envers. Chaque joueur remarque la place, où les chevreuils, les lapins, les buissons et les trous d'eau etc... se trouvent. Quand un joueur a trouvé la carte lui convenant, il les sort du jeu.

Cette autre possibilité de jouer est plus facile, si on joue avec seulement 40 cartes d'animaux.

Les joueurs peuvent s'aider mutuellement dans leur recherche. Les paires de cartes trouvées seront rassemblées.

Jeu d'animaux de la forêt

Le but est que pour chaque "animal", on trouve un morceau de chemin. On mélange les 80 cartes des animaux de la forêt et des chemins, on les place à l'envers. Les joueurs jettent 2 dés en même temps. Si le dé a la face "trace de l'ourson" on a le droit de prendre une carte. Si les 2 dés ont la même face, on a le droit de prendre 2 cartes.

Si la carte représente un animal, on le place sur le chemin, n'importe où.

Si on n'a pas encore de chemin, on remet la carte à sa place.

Si le dé a la face de l'ourson, on doit donner une carte retournée (animal ou chemin) et la sortir du jeu.

Si les joueurs réussissent ensemble de mettre 10 animaux de la forêt sur une chaîne de chemins, le jeu des animaux de la forêt est gagné.