



La course aux noisettes

Jeu de dés pour 2 à 5 joueurs dès 6 ans.

Idée: Geni Wyss

Design: V. A. Gerber

Matériel

- Plan de jeu
- 5 petits écureuils
- 25 bons de noisettes
- 13 socles en plastique
- Ⓢ 2 dés
- Règle de jeu

Idée directrice

Chaque joueur essaie de s'approprier trois noisettes. La victoire revient au premier réussissant à les récolter toutes les trois.

Préparatifs

Poser le plan de jeu au milieu de la table. Dégager les bons de noisettes en les détachant de la planche, les mélanger et les déposer à l'envers (en cachant le chiffre) à côté du plan de jeu, où sont également placés les socles en plastique.

Chaque joueur choisit un petit écureuil, qu'il met sur le tronc d'arbre à côté de la case de départ Ⓢ.

Les joueurs lancent le dé à tour de rôle. Celui qui obtient le plus grand nombre de points commence la partie.

Règle de jeu

Le joueur ayant obtenu le plus grand nombre de points choisit un bon de noisette sur la table et annonce le chiffre indiqué au verso. Il place ensuite son bon de noisette sur le socle en plastique et le dépose sur la case du plan de jeu marquée du même chiffre.

Il lance alors le dé et avance son petit écureuil, depuis la case de départ Ⓢ en direction de la noisette, du nombre de cases correspondant au nombre de points obtenus. Il est libre de choisir son itinéraire. Les autres joueurs lancent également le dé à tour de rôle (dans le sens des aiguilles d'une montre) en essayant, eux aussi, d'atteindre la noisette.

Mais il est interdit aux joueurs de changer de direction durant un même tour de jeu.

Mélanger les bons de noisettes et les déposer à l'envers à côté du plan de jeu.

Choisir un petit écureuil.

Qui commence?

Choisir un bon de noisette et le déposer avec le socle sur le plan de jeu.

Lancer le dé et avancer le petit écureuil.

Interdiction de changer de direction.

Plusieurs écureuils sur une même case.

Plusieurs écureuils peuvent se retrouver en même temps sur une même case.

Permission de sauter

Permission de sauter.

Le joueur échouant sur une case située à l'extrémité des branches perd le restant de ses points, mais il pourra néanmoins sauter au prochain tour de jeu.

Important!

Deviner: chiffre pair ou impair?

Avant de lancer le dé, le joueur doit deviner si le chiffre qu'il obtiendra sera **pair** ou **impair**.

Bien deviné: permission de sauter d'une case normale à une case cerclée de noir ou inversement.

Si le joueur a bien deviné, il pourra sauter. Le saut de l'écureuil d'une extrémité de branche à une autre, **la plus proche**, correspond à un point. Le joueur devra néanmoins veiller à sauter uniquement d'une case normale à une case cerclée de noir ou inversement (voir croquis en première page).

Interdiction de sauter par-dessus les branches principales (voir croquis).

Il lui est toutefois interdit de sauter par-dessus les branches principales de couleur foncée (voir croquis en première page).

Liberté de sauter ou d'avancer.

Le joueur peut décider librement d'utiliser ses points pour sauter ou pour avancer du nombre de cases correspondant aux points restants. Il est cependant obligé d'utiliser tous les points obtenus. Il ne peut demeurer sur une extrémité de branche pour des raisons tactiques.

Mal deviné: rester en place. Nombre d'essais illimité.

Si le joueur a mal deviné, il devra rester en place et ne pourra tenter sa chance qu'au prochain tour de jeu. S'il a une nouvelle fois mal deviné, il devra à nouveau patienter jusqu'au prochain tour de jeu.

Noisette atteinte: noisette récoltée.

Le premier joueur à atteindre la noisette s'en empare pour la mettre de côté, les points restants étant perdus.

Choisir une nouvelle noisette.

Il choisit une nouvelle noisette sur la table et la dépose sur la case du plan de jeu marquée du même chiffre.

Nouveau départ.

Les joueurs essaient tous à présent d'atteindre la nouvelle noisette depuis la case où ils se trouvent.

Case occupée: noisette récoltée. Choisir une nouvelle noisette.

Si, par hasard, la case marquée du même chiffre est déjà occupée, le joueur a de la chance. Il peut en effet s'emparer immédiatement de la noisette. A son tour maintenant de choisir une nouvelle noisette parmi les bons restants.

Fin de la partie

Vainqueur: 3 noisettes

La victoire revient au premier réussissant à récolter 3 noisettes.

Variantes

1. Augmentation de l'enjeu

Augmenter le nombre de noisettes mises en jeu (4 ou 5 noisettes) et en convenir avant le début de la partie. Les joueurs devront néanmoins avoir déjà acquis une certaine expérience du jeu. Quant aux règles de jeu, elles restent identiques.

2. Limitation du nombre de bons

Après avoir soigneusement mélangé les bons de noisettes sur la table (en cachant les chiffres), déterminer leur nombre en fonction du nombre de joueurs comme suit:

4 joueurs 7 bons de noisettes,

5 joueurs 9 bons de noisettes,

6 joueurs 11 bons de noisettes.

Placer les bons de noisettes choisis sur les socles et les déposer sur les cases marquées du même chiffre.

Les joueurs essaient à présent de récolter le plus grand nombre possible de noisettes en avançant et en sautant tout en respectant les mêmes règles de jeu pour le reste de la partie.

La victoire revient au premier réussissant à récolter le plus grand nombre de noisettes.

Noisettes

Utiliser de vraies noisettes en guise des bons.

Les écureuils, ces adorables habitants des cimes, sont des animaux familiers, bien connus des personnes se promenant occasionnellement en forêt. Tels des singes agiles, ces petits rongeurs au pelage roux, brun ou noir, sautillent de branche en branche. A l'aide de leurs longues griffes acérées, ils grimpent le long des troncs d'arbres en effectuant des petits bonds brusques et vifs décrivant une large spirale. Pour effectuer leurs sauts périlleux les menant d'arbre en arbre, ils se servent de leur longue queue touffue en guise de gouvernail et de balancier. Jour après jour, ils récoltent infatigablement graines, noisettes, fruits, bourgeons et baies, dont ils font des provisions d'hiver. Pour se nourrir, ils se posent sur leur train postérieur et utilisent leurs pattes antérieures à la manière de petites mains! Mais leur abord touchant nous fait souvent oublier qu'ils pillent parfois les nids d'oiseaux, sans épargner les œufs ni les oisillons. Pour assurer la protection de leur progéniture, les écureuils construisent des nids artistiques en forme de boule dans les hautes frondaisons. Mais ils bâtissent aussi de véritables nids pour dormir. Très sociables, les jeunes écureuils mènent une vie familiale généralement paisible. Mais dès qu'ils atteignent l'âge mûr, ils préfèrent néanmoins la solitude. Dans les parcs les écureuils s'approchent souvent, en toute confiance, des promeneurs pour venir manger, dans leurs mains, les noisettes qu'ils leur tendent. Dans nos régions ces gais lurons passent la moitié de l'hiver à dormir et quittent leur nid, une seule fois par jour seulement, pour se nourrir. Ce n'est que dans le grand Nord qu'ils hibernent et sous les tropiques qu'ils se reposent ou dorment durant l'époque de sécheresse.

Nüsse-Sammeln

Ein Würfelspiel für 2-5 Spieler ab 6 Jahren.

Idee: Geni Wyss
Design: V. A. Gerber

Spielmaterial

- Spielplan
- 5 Eichhörnchen
- 25 Nusskärtchen
- 13 Kunststoffsockel
- 2 Würfel
- Spielanleitung

Spielidee

Jeder Spieler versucht drei Nüsse für seinen Vorrat zu sammeln. Sieger ist, wer zuerst alle drei beisammen hat.

Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt. Die 25 Nusskärtchen werden aus der Tafel ausgebrochen, gut gemischt und mit der Zahlenseite nach unten neben den Spielplan gelegt. Die Kunststoffsockel stehen ebenfalls neben dem Spielplan.

Jeder Spieler wählt ein Eichhörnchen und stellt es auf den Baumstrunk neben das Startfeld (S).

Alle würfeln. Wer die höchste Zahl erreicht, beginnt.

Spielregeln

Der Spieler mit der höchsten Würfelzahl nimmt ein Nusskärtchen vom Tisch und gibt den Mitspielern die auf der Rückseite aufgedruckte Nummer bekannt. Anschliessend steckt er das Nusskärtchen in den Kunststoffsockel und stellt es auf die gleiche Nummer auf den Spielplan.

Dann würfelt er mit einem Würfel und zieht mit seinem Eichhörnchen vom Startfeld (S) entsprechend der Würfelzahl in Richtung der aufgelegten Nuss. Welchen Weg er wählt, steht ihm frei. Die übrigen Spieler würfeln der Reihe nach rechts herum (Uhrzeigersinn) und versuchen ebenfalls die Nuss zu erreichen.

Während eines Zuges darf die Zugrichtung nicht geändert werden.

Auf einem Feld können mehrere Eichhörnchen stehen.

Nusskärtchen:
Zahlenseite nach
unten, mischen.

Eichhörnchen
auswählen!

Wer fängt an?

Nusskärtchen wäh-
len und mit Kunst-
stoffsockel auf
Spielplan stellen.

Mit einem Würfel
würfeln, mit Eich-
hörnchen ziehen.

Zugrichtung nicht
wechseln.

Mehrere Eichhörn-
chen auf einem
Feld.

Springen

Gelangt man auf ein Astende-Feld, verfallen die restlichen Punkte. Bei der nächsten Spielrunde darf man von hier aus **springen**.

Achtung:

Vor dem Würfeln muss der Spieler erraten, ob die Würfelzahl **gerade** oder **ungerade** sein wird.

Stimmt die Voraussage mit der Würfelzahl überein, darf er mit seinem Eichhörnchen springen. Der Sprung von einem Astende zum **nächstliegenden** Astende entspricht einem Würfelpunkt. **Achtung:** Es ist darauf zu achten, dass man nur von einem Astende ohne Kreis zu einem Astende mit schwarzem **Kreis** (oder umgekehrt) springen darf. (Siehe Abbildung auf der ersten Seite.)

Die dunklen Hauptäste dürfen nicht übersprungen werden. (Siehe Abbildung auf der ersten Seite.)

Der Spieler kann frei entscheiden, ob er alle Punkte springen oder mit den restlichen Punkten weiterziehen will. Er muss aber alle gewürfelten Punkte aufbrauchen und darf nicht aus taktischen Gründen auf einem Astende sitzen bleiben.

Stimmt die Voraussage nicht mit der erwürfelten Zahl überein, so muss der Spieler stehenbleiben. Er darf in der nächsten Spielrunde sein Glück wieder versuchen. Hat er auch diesmal falsch geraten, kann er es in den nächsten Runden erneut versuchen.

Wer die aufgelegte Nuss zuerst erreicht, nimmt sie in seinen Vorrat, und legt sie beiseite. Die übrigen gewürfelten Punkte verfallen.

Er wählt nun aus den restlichen Nüssen eine Nuss aus und stellt sie auf die entsprechende Nummer auf dem Spielplan.

Alle Spieler versuchen jetzt von ihrem derzeitigen Standort aus, die neue Nuss zu erreichen.

Steht ein Spieler bereits auf der ausgelosten Nummer, hat er natürlich Glück gehabt und kann die Nuss sofort in seinen Vorrat nehmen. Er wählt nun selber eine neue Nuss aus den restlichen Kärtchen.

Ende des Spiels.

Wer zuerst 3 Nüsse gesammelt hat, ist Sieger.

Springen.

Erraten des Wur-
fes, ob gerade
oder ungerade.

Voraussage rich-
tig: Springen von
Astende ohne Kreis
zu Astende mit
Kreis und umge-
kehrt erlaubt.

Abbildung
beachten.
Hauptäste nicht
überspringen.

Springen oder
ziehen.

Voraussage falsch:
stehenbleiben.
Anzahl Versuche
unbegrenzt.

Nuss erreicht,
sammeln.

Neue Nuss aus-
wählen.

Neuer Start vom
jeweiligen
Standort.

Sieger = 3 Nüsse.

Varianten

1. Mehr Nüsse

Bei etwas mehr Spielerfahrung wird vor Spielbeginn vereinbart, wie viele Nüsse gesammelt werden müssen (z.B. 4 oder 5 Nüsse). Gespielt wird nach den gleichen Spielregeln.

2. Nusskärtchen auflegen

Die Kärtchen werden, Zahl nach unten, auf dem Tisch gut gemischt.

Je nach Anzahl Spieler wird die folgende Anzahl Nusskärtchen ausgewählt:

4 Spieler 7 Nusskärtchen,

5 Spieler 9 Nusskärtchen,

6 Spieler 11 Nusskärtchen.

Die ausgelosten Nusskärtchen werden in die Kunststoffsockel gesteckt und auf die entsprechenden Nummern auf dem Spielplan gestellt.

Jeder Spieler versucht nun durch Ziehen und Springen möglichst viele der aufgelegten Nusskärtchen in seinen Vorrat zu holen.

Die Spielregeln für das Ziehen und das Springen bleiben gleich wie beim «Nüsse-Sammeln».

Wer am meisten Nüsse hat, ist Sieger.

Haselnüsse

Anstelle der Nusskärtchen können auch richtige Haselnüsse auf den Spielplan gelegt werden.

Eichhörnchen, unsere possierlichen Wipfelbewohner, kennt eigentlich jeder, der hier und da im Wald spazieren geht. Wie flinke Äffchen turnen die rotpelzigen, braunen oder schwarzen kleinen Nager durch die Zweige und Äste. Mit ihren langen, scharfen Krallen erklettern sie die Bäume in kleinen, heftigen Sprüngen und umrunden dabei den Baumstamm in einer langgezogenen Spirale. Bei ihren gewagten Sprüngen von Baum zu Baum benutzen sie ihren langen, buschigen Schwanz als Steuerruder und Balancierstange. Unermüdlich sammeln sie Samen, Nüsse, Früchte, Knospen und Beeren zur Nahrung oder als Vorrat für die kalte Jahreszeit. Und wer wüsste nicht, dass sie beim Essen ihre Vorderpfötchen wie kleine Hände brauchen! Dass sie aber auch gerne hin und wieder ein Vogelnest plündern und die Eier und Vogelküken nicht verschonen, vergisst man oft.

Eichhörnchen bauen kunstfertige Kugelnester (= Kobel) hoch oben in den Bäumen. Darin bringen sie ihre Jungen zur Welt. Sie bauen aber auch richtige Schlafnester. Junge Eichhörnchen sind gesellig und führen ein meist recht friedliches Familienleben. Wenn sie erwachsen sind, bleibt jedes aber lieber für sich allein.

In Parkanlagen sind sie den Menschen gegenüber oft recht zutraulich und holen angebotene Nüsse sogar aus der Hand.

In unseren Regionen verbringen sie den Winter als Halbschläfer: Sie schlafen viel und verlassen ihr Nest nur einmal täglich, um Futter zu suchen. Nur im hohen Norden halten sie den langen Winterschlaf, und die tropischen Baumhörnchen nutzen die Dürrezeit als Ruhe- oder gar Schlafzeit.