1737

GlücksPilz

Lucky Gnomes
Le bon champignon
Geluks-Paddestoel
Funghetto portafortuna
¡Vaya suerte!
Felizão
きのこさがし

Selecta

Selecta Spielzeug

Article n° 3565 / (F)

Le bon champignon

Fais attention et trouve le plus de champignons ...

Concept : jeu de mémorisation avec dé de couleur
Joueurs : 2 à 6 enfants à partir de 5 ans
Contenu : 3 lutins, 33 touffes vertes, 3 touffes de départ: jaune, bleu et rouge, 1 dé à points et 1 dé de couleur, règle du jeu
Auteur : Tom Schoeps
Illustrations : Heidemarie Rüttinger/Thamm-Design

Le but du jeu est de trouver le plus de champignons possible. Chaque lutin a ses propres champignons bien cachés. Le rouge ne mange que des champignons rouges, le bleu aime les champignons bleus et le jaune naturellement les champignons jaunes. Pour les chercher, les lutins doivent sauter de touffe en touffe.

Préparation du jeu
Prenez les 33 touffes d'herbes et posez-les toutes avec la face verte unie visible. Puis mélangez-les avec les trois touffes de départ de couleur et serrez-les très près les unes des autres, au milieu de la table. Déposez les trois lutins sur leur touffe de départ respective. **Le plus jeune d'entre vous commence** et lance les deux dés.

Déroulement du jeu
Comment peux-tu sauter avec les lutins? Regarde tes dés: le **dé de couleur** désigne le lutin que tu dois prendre. Le **dé à points** te montre jusqu'où tu peux sauter avec ce lutin. Pour chaque point il faut avancer d'une touffe d'herbe. Tu peux choisir le sens: tout droit, en zigzag, ou en tournant, tout est permis. Si tu sors une étoile, tu peux faire un saut en longueur et te poser directement sur une touffe d'herbe libre. Mais tu ne peux pas sauter par-dessus les touffes de départ ni les touffes d'herbe déjà occupées par un autre lutin.

Le lutin est arrivé! Et maintenant? Regarde si sous la touffe d'herbe sur laquelle tu es arrivé, il y a des champignons convenant à ce lutin.

Si tu trouves 1, 2 ou 3 champignons de la couleur de ce lutin, tu peux garder cette touffe d'herbe et remettre le lutin sur sa touffe de départ.

Par contre, si tu trouves des champignons de la couleur d'un autre lutin, montres-les à tous les joueurs et remet la touffe d'herbe en place. **Tout le monde mémorise la couleur!** Dans ce cas, le lutin reste placé sur cette touffe d'herbe. Puis c'est au tour du joueur suivant.

Et que se passe-t-il si tu ne trouves pas de champignons, mais seulement une «feuille fanée» sous la touffe d'herbe? Alors tu déposes la touffe avec la face «feuille» de façon visible à côté du jeu. Dans le jeu, il y a 6 touffes d'herbe vides cachées parmi toutes les touffes d'herbe. Le jeu continue, jusqu'à ce que la 6ème touffe d'herbe «vide» soit trouvée.

A chaque fois qu'un bon champignon ou une touffe d'herbe «vide» est trouvé, il faut rapprocher les touffes pour que les lutins puissent de nouveau bien sauter de touffe en touffe.

Le jeu est terminé, dès que la 6ème touffe d'herbe «vide» est retournée. Celui qui a cueilli le plus de champignons est un veinard. Il a gagné la partie.

Variante pour un jeu plus court
Enlevez trois touffes d'herbe «vides» du jeu. Le jeu se terminé alors plus rapidement.

Art.Nr. 3565 / (D)

Glückspilz

Wer gut aufpasst, findet die meisten Pilze ...

Spielart: Farbwürfel-Memospiel
Spieler: 2 – 6 Kinder ab 5 Jahre
Inhalt: 3 Wichtel, 33 Grasbüschel-Plättchen, 3 bunte Startplättchen, 1 Augenwürfel und 1 Farbwürfel, Spielanleitung
Autor: Tom Schoeps
Illustrationen: Heidemarie Rüttinger/Thamm-Design

Euer Ziel im Spiel ist es, möglichst viele Pilze zu finden. Jeder Wichtel hat seine eigenen, gut versteckten Glückspilze: Der Rote isst nur rote Pilze, der Blaue mag seine blauen Pilze und der Gelbe natürlich die gelben Pilze. Dazu hüpfen die Wichtel von Grasbüschel zu Grasbüschel und suchen ihre Pilze.

Spielvorbereitung

Nehmt die 33 Grasbüschel-Plättchen und dreht sie mit der Grasbüschel-Seite nach **oben.** Dann mischt ihr sie zusammen mit den drei bunten Startplättchen und schiebt sie in der Tischmitte eng zusammen. Die drei Wichtel stellt ihr auf ihre gleichfarbigen Startplättchen. **Der Jüngste von euch beginnt** und würfelt mit beiden Würfeln.

Spielverlauf

Wie kannst du mit den Wichteln hüpfen? Schau auf deine Würfel: Der **Farbwürfel** zeigt dir, welchen Wichtel du nehmen darfst. Der **Augenwürfel** zeigt dir, wie weit du mit diesem Wichtel hüpfen darfst: Für jeden Punkt immer ein benachbartes Grasbüschel weiter. Die Richtung kannst du dir aussuchen: Zickzack, um die Ecke – alles ist erlaubt. Würfelst du einen **Stern**, so darfst du einen Weitsprung direkt auf ein beliebiges, freies Grasbüschel machen. Nur auf die Startplättchen und auf Grasbüschel, auf denen schon ein anderer Wichtel steht, darfst du nicht hüpfen.

Der Wichtel ist angekommen! Und jetzt? Schau nach, ob unter dem Grasbüschel, auf dem du mit dem Wichtel gelandet bist, passende Pilze für diesen Wichtel verborgen sind.

Findest du dort 1, 2 oder 3 Pilze in der Farbe dieses Wichtels, so darfst du dieses Grasbüschel behalten und setzt den Wichtel zurück auf sein Startplättchen.

Findest du aber Pilze in der Farbe eines anderen Wichtels, zeigst du sie allen Spielern und legst das Grasbüschel verdeckt zurück. **Das merken sich alle!** In dem Fall bleibt der Wichtel auf diesem Grasbüschel stehen. Danach ist dein linker Nachbar an der Reihe und darf sein Glück versuchen.

Was ist, wenn du keine Pilze, sondern nur ein „welkes Blatt" unter dem Grasbüschel findest? Dann legst du das Plättchen mit der „Blatt-Seite" sichtbar neben die Spielfläche. Insgesamt sind sechs solche „leere Grasbüschel" unter allen Grasbüschel-Plättchen versteckt. Das Spiel geht reihum, bis das sechste „leere" Grasbüschel aufgedeckt wurde.

Nach jedem richtigen Pilz oder einem „leeren" Grasbüschel müsst ihr die Plättchen wieder eng zusammenschieben, damit die Wichtel wieder gut von Stein zu Stein hüpfen können.

Das Spiel ist zu Ende, sobald das sechste leere Grasbüschel aufgedeckt wurde. Wer von euch jetzt die meisten Pilze gesammelt hat, ist selbst ein richtiger Glückspilz und hat das Spiel gewonnen.

Spielvariante für ein kürzeres Spiel
Ihr nehmt drei „leere Grasbüschel" aus dem Spiel. Dann ist das Spiel früher beendet.