

Benni perd des rondelles

Si des rondelles tombent alors que le joueur est en train de déplacer ou de charger Benni, il finit malgré tout le tour en déplaçant Benni sur la case où il devait se rendre. À titre de pénalité, le joueur reçoit la case où se trouvait Benni. Il doit déposer cette case devant lui, face cachée.

Toutes les rondelles qui sont tombées du plateau de Benni retournent au centre du cercle, avec les autres rondelles. Si nécessaire, on place comme au début de la partie une rondelle de la couleur de la case de pré où Benni se trouve comme première rondelle sur le plateau.

Fin de la partie

Le jeu prend fin si un joueur doit prendre sa deuxième case de pré, et ce joueur a malheureusement perdu.

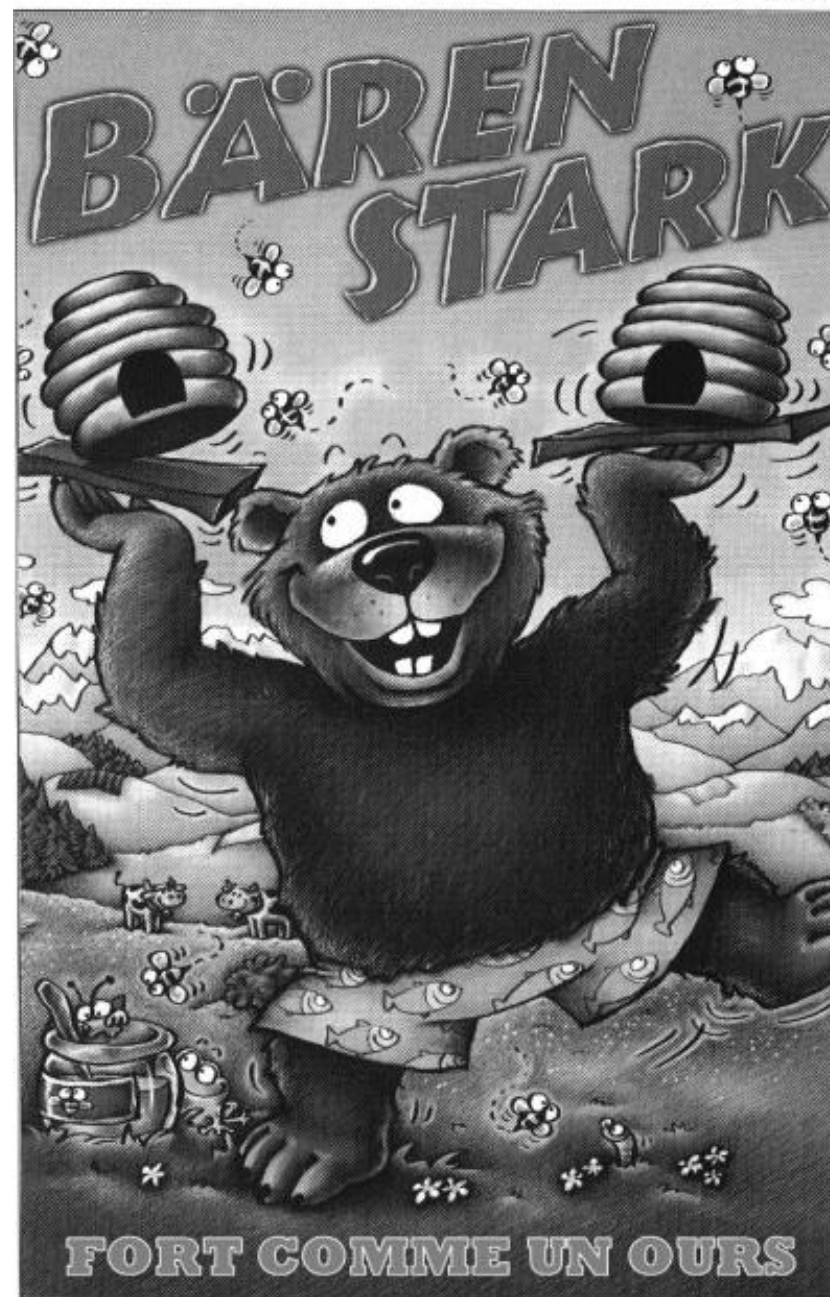
Le gagnant du jeu est le joueur qui a le moins de cases de pré devant lui. Si plusieurs joueurs ont aussi peu de cases devant eux, ils gagnent alors tous ensemble.

Illustrations : Gabriela Silveira

L'auteur : Heinz Meister invente des jeux depuis déjà de nombreuses années et compte un nombre considérable de jeux publiés. Bien qu'il soit plus particulièrement passionné par les jeux d'enfant, il met aussi au point des jeux pour toute la famille. Heinz Meister démontre ici à nouveau qu'il est possible de mettre au point des jeux captivants et pourtant dotés de règles très simples.

© 2002 Simba Toys
Goldsieber Spiele, Werkstr 1,
D-90765 Fürth

Traduction française : François Haffner – <http://jeuxsoc.free.fr> – haffner@free.fr



pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans

Principe du jeu

Quel ours peut résister à l'odeur du miel au soleil d'été. Benny l'ours en a l'eau à la bouche, et prend tout le miel qu'il peut porter. Ses yeux sont cependant plus gros que son ventre et ses bras ne suffisent pas à porter toute sa récolte. Benni décide donc de s'aider d'un plateau, mais celui-ci est très instable !

Les joueurs chargent petit à petit Benni l'ours et essayent de le déplacer habilement de case en case pour qu'il ne perde rien.

Contenu

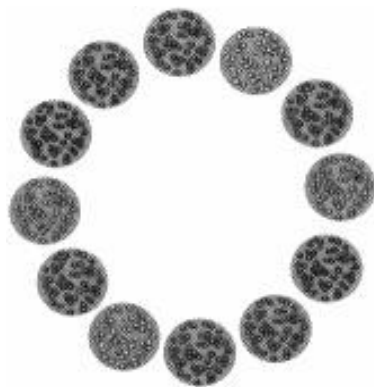
- 18 rondelles de bois
(3 de chaque couleur et taille)
- 1 pion ours
- 1 dé spécial (0, 1, 1, 2, 2, 3)
- 12 cases rondes
(2 de chacune des 6 couleurs)
- 2 plaquettes (1 carrée et 1 ronde)
- 1 règle du jeu



Avant la première partie, il faut détacher avec précaution les cases et les plateaux de leur carton. Le plateau carré et le plateau rond supplémentaires sont prévus pour le remplacement. Ils ne sont pas nécessaires pour le jeu.

Préparation

- Les cases de pré sont placées côte à côte, avec les fleurs visibles, pour former un cercle dont l'ordre est déterminé au hasard. Il ne doit toutefois pas y avoir côte à côte deux cases avec des fleurs de la même couleur. On peut aussi décider d'écartier davantage les cases, pour rendre le jeu plus difficile.
- Les 18 rondelles de bois sont triées par couleurs et placées au milieu du cercle des cases de pré.
- Benni l'ours est posé sur une cases de pré au hasard.



- Les joueurs décident d'un commun accord s'ils veulent jouer avec le plateau carré ou le plateau rond. Le plateau rond étant plus instable, le jeu est légèrement plus difficile.



Lorsque les joueurs se sont décidés pour un plateau, ils le placent entre les bras de Benni l'ours.

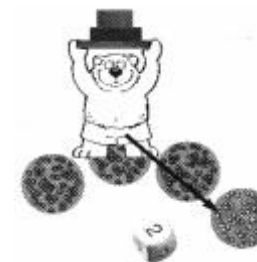
- On pose alors une rondelle de bois sur le plateau de Benni. La rondelle doit avoir la même couleur que les fleurs de la case où se trouve Benni.
- Le dé est posé à côté de Benni.
- Les joueurs se mettent d'accord sur celui qui commence.

Déroulement du jeu

Déplacer Benni

Quand c'est son tour, le joueur jette le dé. Il doit ensuite déplacer Benni l'ours d'autant de cases dans le sens des aiguilles d'une montre que le nombre indiqué par le dé. Il doit soulever et déplacer Benni avec une seule main. Aucune rondelle ne doit tomber.

Le joueur ne peut ni tenir ni toucher le plateau ou les rondelles de bois en déplaçant Benni. Si le dé indique 0, Benni reste sur la case où il se trouve déjà.



Charger une rondelle

Maintenant, le joueur doit charger une rondelle sur Benni, même s'il a tiré 0. Il prend une rondelle de la couleur des fleurs de la case où se trouve Benni et la place au dessus de la pile de rondelles sur le plateau. Ainsi, peu à peu, une tour se constitue.

Si un joueur doit charger sur Benni une rondelle d'une couleur, dont plus aucune n'est disponible au milieu, il choisit librement une rondelle d'une couleur restante et la place sur Benni.

En chargeant, il est aussi interdit de tenir le plateau ou les rondelles.

Après avoir chargé, le joueur passe le dé à son voisin gauche dont c'est maintenant le tour.

