

Jeu Habermas N° 4172

Snif - snif

Un jeu plein d'action qui se joue à tâtons, pour **3 à 4 joueurs dès 5 ans**.

Idée : Felix Beukemann

Illustration : Anja Dreier-Brückner

Durée du jeu : env. 15 minutes

Il y a bien longtemps Snif et ses copains ont caché plein d'os dans le jardin. Et maintenant ils veulent déterrer certains de ces os. Ce n'est pas si facile que cela, car les os enfouis sont de différentes longueurs et ont différentes formes et il faut les retrouver en les tâtonnant. La chasse aux os est très excitante, car les chiens se font la course entre eux ...

Contenu du jeu :

- 1 plateau de jeu
- 4 chiens
- 9 os en bois
- 1 petit sac en tissu
- 1 dé de couleur
- 18 cartes-os



Règle résumée :

But du jeu :

Qui est-ce qui va être le plus rapide et le plus adroit pour trouver les bons os en les tâtonnant et qui va ainsi récupérer le **plus grand nombre de cartes-os** ?

Préparatifs :

Posez le **plateau de jeu** au milieu de la table et examinez-le :

- Le circuit est composé de cases d'une seule couleur aux différents coloris et de niches à chien à rayures de plusieurs couleurs.
Les **flèches** posées à côté des cases indiquent dans quel sens les chiens doivent courir.
- Sur les **cases d'une seule couleur** il ne devra y avoir qu'un seul chien. Si une case est occupée, on saute par-dessus.
- Pour arriver sur une **niche à chien à rayures de plusieurs couleurs**, il faut que le dé tombe sur l'une des couleurs correspondantes, p. ex. bleu ou orange pour venir sur la case rayée en bleu et orange. Plusieurs chiens peuvent se trouver sur une même **niche**.

Mélanger les **cartes-os**, en faire un **tas** avec le côté illustré **tourné vers le haut** et poser ce tas sur la grande place des os au milieu du plateau de jeu.

plateau de jeu

cartes-os

chiens

Chaque joueur prend un **chien** de son choix. S'il y a moins de quatre joueurs, les autres chiens restent dans la boîte.

os en bois, sac en tissu, dé

Poser les chiens les uns à côté des autres sur l'**une des niches à chien** du circuit.

Mettre tous les **os en bois** dans le **sac en tissu**.

Préparer le **dé** et le **sac** rempli d'os.

lancer le dé

Déroulement du jeu :

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lequel des joueurs a les plus grosses mains pour déterrer les os ? Il a le droit de commencer. Il lance le dé et avance son chien sur la **prochaine case libre correspondant à la couleur du dé**.

case d'une seule couleur : prochain joueur, niche rayée : chercher l'os

Ton chien arrive sur une case d'une seule couleur ?

- Il n'a pas le droit de déterrer d'os.

Donne le dé à ton voisin.

Ton chien arrive sur une niche rayée ?

- Prends le sac en tissu. Regarde la forme de l'os représenté sur la **carte-os posée au-dessus** de la pile : cherche cet os en le tâtonnant dans le sac.
- **Pendant que tu es en train de tâtonner les os, les autres joueurs se dépêchent de continuer de lancer le dé.**
- Si tu crois avoir trouvé l'os en bois correspondant à celui de la carte, retire-le du sac et dis : "**stop !**".
- **Les autres joueurs** doivent s'arrêter de lancer le dé.

Tous ensemble, vérifiez si l'os en bois correspond bien à celui de la carte (pour cela, vous pouvez le poser sur la carte) :

Tu as retiré le bon os ?

- En récompense tu as le droit de prendre la **carte-os**.

Remets l'os en bois dans le sac.

Les autres joueurs continuent de lancer le dé pendant que tu te remets à chercher le prochain os correspondant à celui apparaissant alors sur la carte de dessus du tas.

Tu as le droit de tâtonner jusqu'à ce que ...

... le **chien** d'un autre joueur arrive sur une **niche rayée** et prend le sac pour chercher à son tour le bon os.

... ou que tu retires un **os qui ne convient pas**.

bon os : carte-os, continuer de tâtonner

un autre chien arrive sur une niche : passer le sac

- **Tu as retiré un mauvais os ?**

Tu n'as pas de récompense. Remets l'os dans le sac. La **chasse aux os s'arrête** ici pour toi. Tu **recommences de lancer le dé** quand c'est ton tour de rôle.

mauvais os : ne plus chercher, recommencer de lancer le dé

Fin du jeu :

Le jeu est terminé lorsqu'il n'y a plus de cartes-os sur la pile. Le joueur qui a récupéré le plus de cartes-os gagne la partie.