

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**





Click Clack

 français

RÈGLE DU JEU

Freddi le marccassin a une mission difficile à accomplir : de savoureuses gourmandises sont cachées dans la forêt et il doit les garder à l'œil.

Mais les écureuils du gang des voleurs de noisettes rodent dans les parages et s'intéressent également d'un peu trop près aux noisettes croquantes, aux baies juteuses, aux châtaignes et aux pommes de pin.

Ton but est de piquer en premier 7 gourmandises sous le nez de Freddi ! Si tu réussis, tu deviens le nouveau chef du GANG DES VOLEURS DE NOISETTES !

Un jeu de Birgit Hähnle pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans.

Matériel de jeu

- 4 **écureuils** : dans les 4 couleurs de jeu. Le pied de l'écureuil est aimanté et attire les disques de nourriture.
- **Freddi le marcassin**
- 24 **disques en métal** : les disques de nourriture.
- 1 **feuille avec 28 autocollants** : 6 noisettes, 6 myrtilles, 6 châtaignes, 6 pommes de pin et 4 écureuils.
- 1 **plateau de jeu rond**, subdivisé en 4 zones de jeu : grenouille, papillon, escargot et coléoptère. Chaque zone comporte 4 trous à nourriture pour les écureuils.
- 1 **dé** : sur lequel figurent les symboles de

grenouille, coléoptère, papillon, escargot et 2 Freddi.



Remarque : avant de jouer pour la première fois, coller les gourmandises sur les disques de métal.

Sur chaque disque est collé 1 autocollant avec une gourmandise, les versos restent vides.



1 autocollant écureuil est collé sur la première marche dans chaque coin.

La tranche d'arbre est placée dans le renforcement de la souche d'arbre au milieu du plateau de jeu.



L'un des 4 écureuils

Freddi le marcassin

*Le plateau de jeu rond avec les 4 zones :
• Grenouille
• Papillon
• Escargot
• Coléoptère*

L'un des 24 disques de nourriture en métal, avec autocollant déjà collé.

2 encoches à gauche et à droite de l'arrondi. Position correcte du plateau de jeu.

La souche d'arbre au milieu du plateau de jeu sert de refuge aux écureuils.

Le tronc d'arbre de l'écureuil orange ; c'est ici que sont rassemblés les disques de nourriture.

L'un des 16 trous à nourriture ; c'est ici que l'on peut trouver les disques de nourriture.

Préparation

Ouvrir la **boîte de jeu** et la placer au milieu de la table. (Le couvercle est posé sur le côté, on n'en a pas besoin.) Poser tout d'abord le **plateau de jeu rond** sur le côté pour pouvoir répartir les **disques de nourriture** dans les renforcements.

Pour cela, répartir les disques suivants en fonction du nombre de joueurs :

...à deux joueurs, 4 disques de chaque sorte

...à trois joueurs, 5 disques de chaque sorte

...et à quatre joueurs, 6 disques de chaque sorte

Les disques de nourriture nécessaires si l'on joue...

...à deux :



...à trois :



...à quatre :

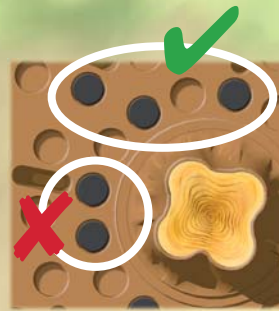


Les disques de nourriture sont placés **face cachée**, autocollant en dessous, dans les **renforcements ronds**. Les disques de nourriture ne peuvent **pas** être posés directement les uns à côté des autres. Mais en **diagonale**, ils peuvent cependant être adjacents.

Une fois que tous les disques de nourriture nécessaires ont été répartis, le **plateau de jeu rond** est remis en place sur le dessus. Pour être correctement positionné, le plateau doit s'enclencher légèrement.

Chaque joueur prend l'**écureuil** de la couleur de son choix et le pose devant lui. **Freddi le marcassin** est posé sur la **souche d'arbre** au milieu du plateau de jeu.

Il ne reste plus qu'à préparer le **dé** et le jeu peut commencer.



Permis : deux disques adjacents en diagonale ou séparés par un renforcement libre.

Non permis : deux disques directement l'un à côté de l'autre !



Correct : 2 encoches, à gauche et à droite de l'arrondi.

Incorrect : 1 encoche au milieu de l'arrondi.

Remarque : orientez la boîte de manière à pouvoir accéder facilement au coin de la boîte qui appartient à votre figurine.

Déroulement du jeu

C'est toi le plus jeune joueur ? Alors, à toi l'honneur de commencer... Tu dois exécuter ton coup en **2 étapes** :

■ **Placer une figurine**

■ **Tourner le plateau de jeu**

■ **Placer une figurine**

Lance une fois le dé. Selon ton résultat, tu as deux possibilités.

- Soit tu places ton **écureuil**
- soit tu déplaces **Freddi le marcassin**.



• **Placer un écureuil**

Si tu obtiens l'un de ces quatre symboles au dé, pose ton écureuil dans la zone du plateau de jeu où figure le même symbole que sur le dé, en posant toujours ta figurine sur un trou à nourriture **vide**.

Remarque : si tu obtiens au dé le symbole de la zone dans laquelle tu te trouves, tu as le droit de déplacer ton écureuil dans un trou vide quelconque de cette zone. Si tous les trous à nourriture sont occupés, tu as le droit de placer ta figurine dans un trou à nourriture vide quelconque.

En posant ton **écureuil**, tu peux **rassembler des disques de nourriture**.

Chaque fois qu'un écureuil a « attiré » un disque de nourriture, tu entends un « clic » et tu as le droit de poser immédiatement le disque dans ton **tronc d'arbre**.

Pour cela, prends ta figurine sur le plateau de jeu et retire le disque. Une fois le disque retiré, remets ton écureuil dans le même trou à nourriture.

Remarque : quand tu places un écureuil, que tu puisses voir ou non des disques de nourriture dans les trous n'a aucune importance. Tu peux aussi vérifier à tout moment si ton écureuil a « attiré » des disques de nourriture.

Les symboles du dé « Grenouille », « Papillon », « Escargot » et « Coléoptère ». C'est dans ces zones que tu places ton écureuil.



Exemple : Robin a obtenu au dé le symbole « Grenouille ». Il a le droit de placer son écureuil dans un trou vide dans la zone « Grenouille ».



Exemple : Robin a attiré une châtaigne. Il prend son écureuil sur le plateau de jeu, retire le disque de nourriture et le pose dans sa réserve dans le tronc d'arbre. Puis il remet son écureuil en place dans le même trou à nourriture.

• Déplacer Freddi

Si tu obtiens le symbole « Freddi » au dé, place Freddi dans une zone **quelconque** du plateau de jeu ou **déplace-le** d'une zone à une autre quelconque.

Lorsque Freddi est placé dans une zone, les écureuils qui s'y trouvent s'enfuient. Ils sont placés sur la **souche d'arbre au milieu du plateau de jeu**.

Tu n'as le droit de replacer ton écureuil sur la plateau de jeu qu'une fois que tu obtiens au dé le symbole d'une zone dans laquelle Freddi ne se trouve **pas** actuellement.

Si tu obtiens au dé le symbole de la zone où Freddi se tient actuellement, tu n'as **pas** le droit d'y placer ta figurine et tu n'as pas non plus le droit de la déplacer d'une autre zone jusqu'à cet endroit.

Dans ce cas, ton écureuil reste à sa place.



Le symbole de dé Freddi. Tu dois placer Freddi sur le plateau de jeu ou le déplacer sur le plateau.



Exemple : Nina a obtenu le symbole « Freddi » au dé et place le marcassin dans la zone « Papillon ». Robin doit maintenant sauver son écureuil des griffes de Freddi. Il le place près de l'écureuil bleu sur la souche d'arbre au milieu du plateau de jeu.

■ Tourner le plateau de jeu

Une fois que tu as déplacé ton écureuil ou Freddi, **tourne** le plateau de jeu dans un sens ou dans l'autre.

Fais toujours tourner le plateau d'une encoche de l'arrondi à une autre. À la fin de la rotation, le plateau de jeu **s'enclenche légèrement**.

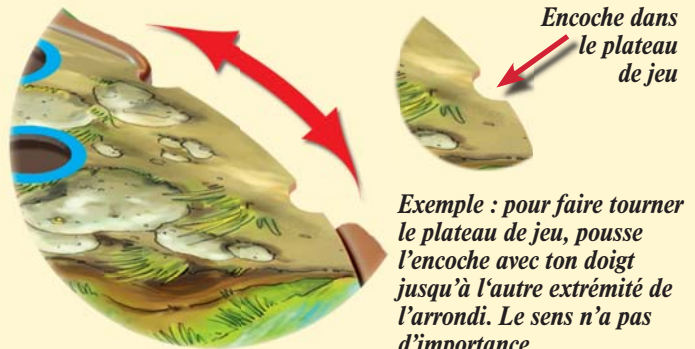
Si, quand on fait tourner le plateau de jeu, un écureuil « attire » un disque de nourriture (*on entend un « clic »*), on a le droit de prendre immédiatement ce disque.

Chaque enfant, que ce soit à son tour de jouer ou non, rassemble à cette occasion les disques près de son **propre** écureuil.

Les disques de nourriture sont déposés dans les troncs d'arbre respectifs aux quatre coins du plateau de jeu.

Une fois que tu as exécuté les deux opérations, ton coup est terminé.

Passes le dé à l'enfant assis à ta gauche : c'est maintenant à son tour de jouer.



Exemple : pour faire tourner le plateau de jeu, pousse l'encoche avec ton doigt jusqu'à l'autre extrémité de l'arrondi. Le sens n'a pas d'importance.

Remarque : tu as aussi le droit de tourner le plateau de jeu si tu n'as pas pu déplacer ta figurine.

Fin du jeu

Le jeu se termine lorsque tu as piqué sous le nez de Freddi **7 gourmandises** et que tu les as rassemblées dans ton tronc d'arbre.



Mais tu peux aussi gagner **avant** si tu as pu rassembler **4 disques de nourriture identiques**.

Et maintenant : amuse-toi bien à chercher où est cachée la nourriture !

