



COMPTE AVEC LES OURSONS !

Le jeu pour apprendre à compter

2 à 4 joueurs - dès 4 ans
durée d'une partie: 30 minutes

CONTENU

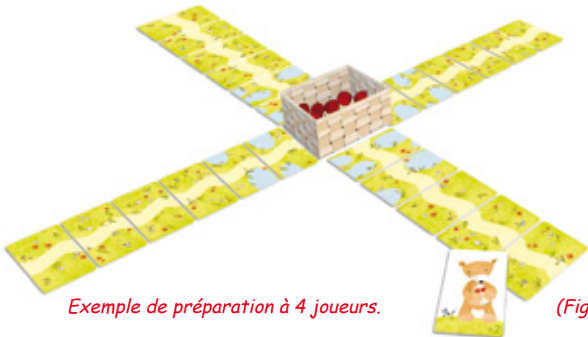
- 24 cartes représentant des oursons
- 1 panier de fruits
- 28 billes percées: les fraises des bois
- 4 lacets
- règle du jeu

BUT DU JEU

Récolter autant de fraises des bois (les billes) que possible.

PRÉPARATION

Placez le panier contenant les 28 fraises des bois au centre de la table puis, à partir du panier, posez 6 cartes en ligne devant chaque joueur ; les cartes sont placées horizontalement les unes en dessous des autres, de manière à reproduire un chemin et dans chaque ligne, les 2 plus proches du panier doivent illustrer des mares d'eau.



Exemple de préparation à 4 joueurs.

(Fig. 1)

Les faces Ourson des cartes sont donc cachées. Chaque joueur se place devant un chemin et prend un lacet sur lequel il enfilera les fraises récoltées ; faire un nœud simple à une extrémité de chaque lacet.

DÉROULEMENT DU JEU

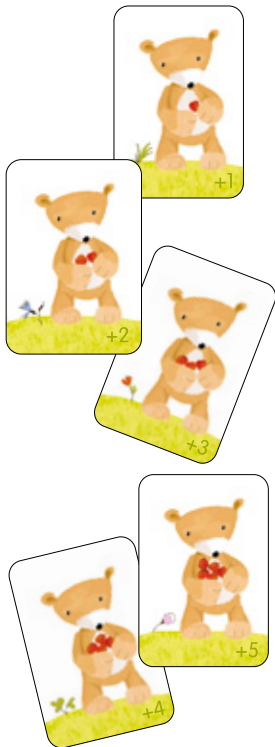
En commençant par le plus jeune et en poursuivant en sens horaire, les joueurs doivent retourner une carte du chemin qui leur fait face. Il faut d'abord retourner la carte la plus éloignée du panier puis progresser vers celui-ci.

Sur chaque carte, un Ourson tient un nombre de fraises indiqué par le nombre écrit dans le coin inférieur droit. Le joueur reçoit autant de fraises du panier que de fraises tenues par l'ourson :

Si l'ourson fait face au joueur, il offre des fraises au joueur qui vient de le découvrir. Ce joueur prend dans le panier le nombre de fraises que l'ourson tient dans ses pattes.

Les joueurs apprennent ainsi à ajouter des fraises sur leur lacet.

1. Si l'ourson de la carte tient une fraise, un +1 est indiqué : le joueur enfle une fraise sur son lacet
2. Si l'ourson tient deux fraises, un +2 est indiqué sur la carte : le joueur enfle deux fraises sur son lacet.
3. Si l'ourson tient trois fraises, un +3 est indiqué et le joueur enfle trois fraises.
4. Si l'ourson tient quatre fraises, un +4 est indiqué et le joueur enfle quatre fraises.
5. Si l'ourson tient cinq fraises, un +5 est indiqué et le joueur doit enfiler cinq fraises sur son lacet.



Mais attention : il y aussi des cartes « zéro » et des cartes qui font perdre des fraises!

Si l'ourson est tourné vers la gauche ou vers la droite, le joueur doit offrir au joueur assis dans la direction que regarde l'ourson le nombre de fraises indiqué.

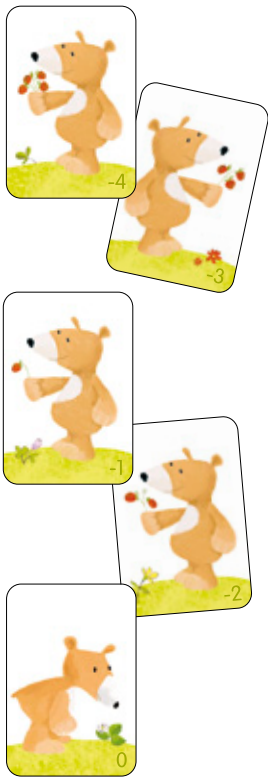
Les joueurs apprennent ainsi à soustraire des fraises de leur lacet.

1. Si l'ourson tient une fraise, un -1 est indiqué sur la carte. Si l'ourson tient deux, trois, ou quatre fraises, alors un -2, -3, ou -4 est indiqué sur la carte.
2. Les joueurs doivent retirer le nombre de fraises indiqué de leur lacet et les donner au joueur à leur gauche ou à leur droite, selon la direction dans laquelle l'ourson regarde.

Quand on joue à deux, on donne toujours à l'autre joueur.

Si un joueur doit donner plus de fraises qu'il n'en possède sur son lacet, alors la partie est terminée pour lui : il donne tout ce qu'il a puis il est éliminé.

3. Si l'ourson de la carte ne tient aucune fraise, c'est qu'il les a toutes mangées ! Dans ce cas, un 0 est indiqué sur la carte : le joueur ne reçoit pas de fraise, mais il n'en rend pas non plus.



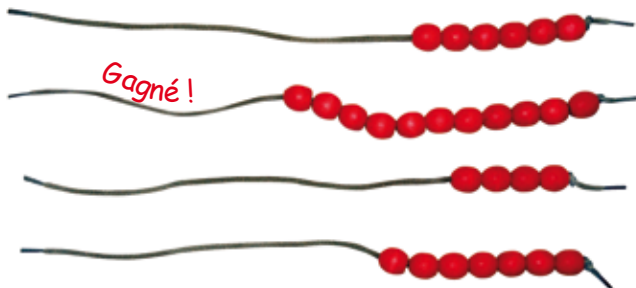
Quand tous les joueurs ont retourné une carte, on continue en retournant la deuxième carte du chemin, etc ...

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand toutes les cartes ont été retournées et que tous les oursons sont visibles. Le vainqueur est le joueur qui a récolté le plus de fraises.

REMARQUE

Si les joueurs ne sont pas à l'aise pour compter qui a le plus de fraises, ils peuvent simplement mesurer la longueur de fraises récoltées sur chaque lacet : la plus grande suite de fraises remporte la partie.



VARIANTES

Avant de commencer, les joueurs peuvent décider comment allouer les fraises durant la partie en choisissant l'un des 4 modes de jeu suivants :

- 1) On suit normalement les instructions des cartes.
- 2) On ignore vers qui regarde l'ourson et on donne le nombre de fraises indiqué au joueur de son choix.
- 3) On n'offre jamais de fraises aux adversaires, mais on remet le nombre indiqué dans la boîte.
- 4) Il est possible de jouer seul pour s'entraîner. Dans ce cas, au lieu de rendre des fraises à un autre joueur, il faudra simplement les remettre dans le panier.

Adaptation et distribution
pour la France et la Belgique :

LOGISTM

© 2008 « Savas takas » ir ko
LT-01128 Vilnius/Lituanie

 **Gigamic**

BP 30 - F62930
Wimereux - France

www.gigamic.com



Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans, présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver.

Niet geschikt voor kinderen beneden de 3 jaren. Bevat kleine onderdelen, die ingeslikt kunnen worden. Informatie bewaren voor referentie.

