

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.


**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com



Spielanleitung

Instructions • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

4210

Die Kürbiskopf- Bande



HABA®

Copyright Habermas - Spiele Bad Rodach 2002

La bande aux têtes de citrouille

Un jeu macabrement compliqué pour 2 à 7 joueurs de 6 à 99 ans.

Idée : Wolfgang Kramer

Illustration : Susanne Szesny

Durée d'une partie : env. 20 minutes

Une fois par an, les enfants vont de maison en maison en quête de bonbons. Tous les enfants présents font partie de la bande aux têtes de citrouilles et ils essayent de récupérer le plus possible de bonbons.

Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 7 pions-citrouilles composés chacun de trois parties (corps, bâtonnet, tête)
- 7 cartes-citrouilles
- 1 image de la bande constituée de 5 cartes
- 48 jetons-bonbons (35 x 1 bonbon, 13 x 5 bonbons)
- 1 dé (5 x points, 1 x tête de citrouille)
- 1 dé (4 x points, 2 x têtes de citrouille)
- 1 règle du jeu

But du jeu :

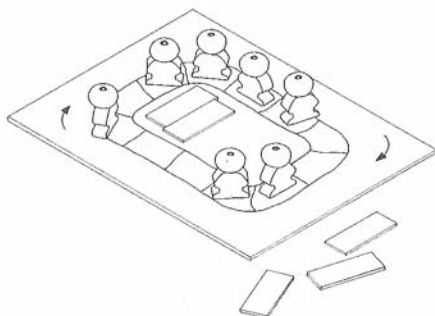
récupérer des bonbons

Qui a bonne mémoire et aura de la chance pour pouvoir récupérer le plus de bonbons au cours de deux parties ?

Préparatifs :

plateau de jeu

Déplier le **plateau de jeu**. Le poser au milieu de la table et l'observer attentivement :



Les pions-citrouilles vont circuler sur les cases-bonbons pour aller de maison en maison.

Le sens de direction est indiqué par les flèches.

L'image de la bande sera posée plus tard au milieu du plateau de jeu.

image de la bande = 5 cartes

L'**image de la bande** est constituée de cinq cartes. La poser à côté du plateau de jeu pour qu'on puisse la voir au début de la soirée (le ciel est encore clair et les poches des joueurs sont encore vides).

avoir de départ : 4 bonbons

Chacun des joueurs prend **quatre jetons-bonbons** (avec 1 seul bonbon) comme avoir de départ. Poser les bonbons restants à côté du plateau de jeu.

pions-citrouilles : tête, bâtonnet, corps

Les **pions-citrouilles** sont composés de trois parties : la **tête**, le **bâtonnet de deux couleurs** et le **corps**.

Une partie de chaque bâtonnet est verte, l'autre partie correspond à une des autres couleurs représentées sur les cartes-citrouilles.

Attention : le bâtonnet entièrement vert est celui correspondant à la couleur verte.



répartir les corps des citrouilles sur les cases-bonbons

Répartir les **corps** des pions-citrouilles sur **n'importe quelles cases-bonbons** du plateau de jeu.

Attention :

- Sur chaque case il ne doit y avoir **qu'un seul corps**.
- **Ne pas encore assembler** les pions.

prendre une carte-citrouille

Prendre **d'abord une carte-citrouille** :

Les **cartes-citrouilles** sont de différentes couleurs et déterminent la couleur de son propre pion. Les mélanger et les retourner pour qu'on ne voie pas la couleur. Chaque joueur prend une carte, la regarde **sans que les autres joueurs ne la voient** et la pose devant lui en la retournant.

assembler les pions

S'il y a moins de sept joueurs, on laisse les cartes restantes retournées et on les met de côté.

Les joueurs assemblent les pions. Enfoncer le bâtonnet dans le corps de manière à ce que le côté vert soit tourné vers le haut. L'autre couleur disparaît dans le corps et n'est plus visible. Ensuite, poser les têtes sur les pions.

Prudence : chaque joueur essaiera, si possible, de repérer dans quel corps le bâtonnet correspondant à la couleur de son pion est enfoncé, sans que les autres ne s'aperçoivent de rien !

Déroulement du jeu :

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

1er tour :
lancer les deux dés, avancer 2 pions

1er tour
Le joueur le plus jeune commence. Il lance les **deux dés** et avance **deux pions-citrouilles**. Si des **cases** sont occupées, on passe par dessus sans les compter.

Sur quoi sont tombés les dés ?

points



tête de citrouille

toutes les cartes de l'image de la bande sont au milieu du plateau de jeu : fin du 1er tour, poser la carte-citrouille sur une maison

contrôle des cartes-citrouilles

concordance : 2 bonbons

pas de concordance : pas de bonbon

contrôle des cases-bonbons

prendre le nombre de bonbons correspondant ou reposer le même nombre de bonbons

- **Sur des points ?** Tu avances n'importe quel pion-citrouille du nombre de points des dés.
- **Sur une tête de citrouille ?** Tu avances n'importe quel pion-citrouille d'une seule case. Prends aussi une carte de l'image de la bande posée au bord du plateau de jeu et pose-la au milieu du plateau de jeu.
Attention : comme il y a deux dés, avancer un pion-citrouille par dé.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

Dès que la **cinquième** carte de l'image de la bande a été posée sur le plateau de jeu, c'est alors la fin du **premier** tour.

Le joueur dont ce serait maintenant le tour pose sa **carte-citrouille** retournée (sans qu'on ne voie la couleur) **sur la maison** devant laquelle il suppose que se trouve **son pion-citrouille**. Les autres joueurs font de même chacun à leur tour.

Ainsi il peut y avoir **plusieurs** cartes sur une maison.

Maintenant, il faut faire deux contrôles :

1. Le contrôle des cartes-citrouilles

Retourner les cartes pour voir leur couleur.

Enlever les têtes de citrouille, retirer les bâtonnets et les poser à côté du pion.

- **Est-ce que ta carte est bien sur la maison devant laquelle se trouve le pion de ta couleur ?**

Bien joué ! En récompense, tu prends **deux bonbons** dans la réserve.

- **Ta carte est posée sur une maison devant laquelle il n'y a pas le pion de ta couleur ?**

Tu ne prends pas de bonbon.

2. Le contrôle des cases-bonbons

Maintenant on regarde aussi ce qu'il y a sur la case occupée par ton pion.

- **Est-ce qu'il y a des bonbons (1, 2, 3, 4 ou 5) sur la case ?**

Tu as le droit de prendre le nombre de bonbons correspondants dans la réserve.

- **Est-ce que les bonbons sont barrés par une croix ?**

Tu dois remettre le nombre correspondant de bonbons dans la réserve commune en les posant au bord du plateau du jeu.

Celui qui a eu beaucoup de chance jusqu'à maintenant et a pu

prendre à
nouveau les
cartes-citrouilles,
assembler les
pions-citrouilles

2ème tour

Les cartes de la
bande sont
toutes retour-
nées ?
compter : qui a le
plus de bonbons

laisser les
couleurs visibles

récupérer beaucoup de bonbons a le droit d'échanger **cinq bonbons** contre un **jeton de cinq bonbons**.

Ensuite, on retourne à nouveau toutes les cartes-citrouilles et on les mélange. S'il y a moins de sept joueurs, on prendra les cartes mises de côté précédemment. Chaque joueur prend une **nouvelle carte-citrouille**. Les cartes restantes sont mises de côté.

Tous les **pions-citrouilles** sont à nouveau assemblés. Ils restent sur les cases où ils se trouvaient.

Deuxième tour

Le joueur qui a le moins de bonbons commence le deuxième tour en lançant les dés.

Le deuxième tour se joue **comme le premier**, à part une exception : si la tête de citrouille apparaît sur un dé, **retourner** l'une des **cartes** de la bande qui se trouvent déjà au milieu du plateau de jeu.

Fin du jeu :

La dernière carte de l'image de la bande vient d'être retournée ? La bande aux têtes de citrouilles est visible et a alors terminé sa folle course nocturne en quête de bonbons : c'est la fin du jeu.

On compte alors les points comme décrit plus haut.

Celui qui a le **plus de bonbons** est le gagnant.

Variante pour les petits :

- On peut assembler les **pions-citrouilles** de manière à ce que les joueurs puissent **voir leur couleur** (partie supérieur du bâtonnet). Pour cela, enfoncer la partie verte du bâtonnet dans les corps des pions-citrouilles.

Les joueurs n'ont donc pas à deviner où se trouve leur pion-citrouille. La carte-citrouille que les joueurs prennent doit cependant rester retournée pour que les autres ne la voient pas !

