

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 (Bourgogne du sud), 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





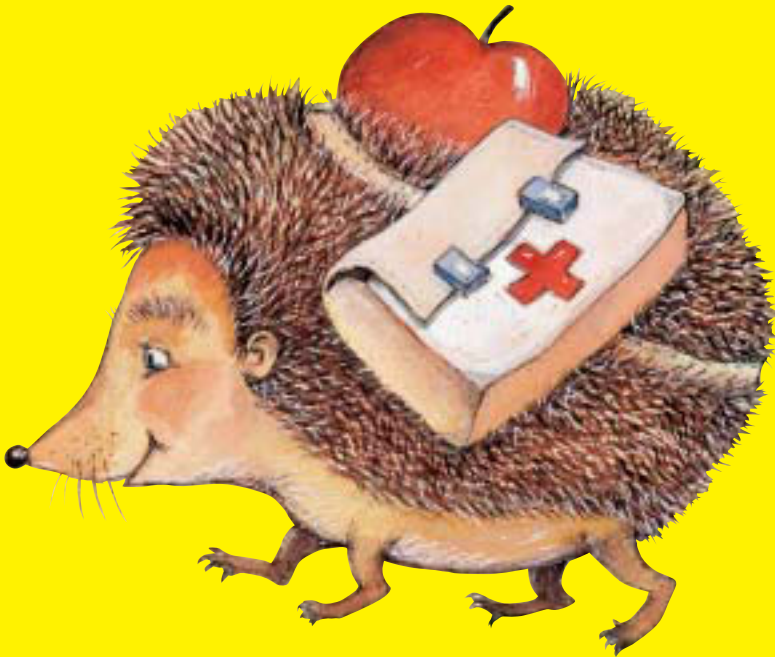
Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4208



Doktor Igel

Doctor Hedgehog • Le hérisson docteur • Dokter Egel



Copyright

HABA[®]

- Spiele Bad Rodach 2001

Jeu Habermas n° 4208

Docteur hérisson

Un jeu **coopératif pour 2 à 5 joueurs** prêts à rendre service, à la fin duquel il y aura quand même un gagnant. **De 4 à 8 ans.**

Idée : Christoph Rotburg

Illustration : Petra Probst

Durée du jeu : env. 15 minutes

Chers parents,

Ce jeu coopératif apprendra aux enfants qu'ils obtiendront ensemble au sein d'un groupe plus que tout seul. Au lieu de « un contre tous », la devise est ici : « L'union fait la force » ! Celui qui récolte le plus de fruits gagne certes au jeu mais uniquement si tous ensemble aident avec zèle le hérisson – sinon ils perdent tous ensemble.

Martin le muscardin est enrhumé et il est cloué au lit. Riri le rouge-gorge s'est blessé à une aile et il faut qu'il se repose. Heureusement, pour qu'ils se rétablissent bien vite, leur ami Bouboule leur apporte tout les jours leurs mets préférés: des pommes et des poires.

Est-ce que tu vas aider le hérisson ?

Contenu du jeu :

- 1 hérisson avec une brosse
- 18 pommes
- 18 poires
- 3 ponts
- 2 corbeilles à fruits
- 1 plateau de jeu
- 1 dé avec symboles



Règle résumée :

plateau de jeu au milieu, hérisson sur la case-hérisson, corbeille sur la case correspondante, fruits sur les arbres, hérisson : 4 fruits

But du jeu :

Qui va récolter le plus de pommes et de poires ? Seul celui qui en donnera aussi au hérisson pour qu'il puisse les apporter à ses amis malades gagnera la partie, sinon tous les joueurs perdront.

Préparatifs :

Déplier le **plateau de jeu** et le poser au milieu de la table.

Poser le **hérisson** coiffé de sa brosse sur la grande **case-hérisson** et mettre une **corbeille à fruits** à côté de la tanière du muscardin et une à côté du nid du rouge-gorge.

Poser 16 **pommes** sur le **pommier** et 16 **poires** sur le **poirier**. Les **deux pommes et les deux poires** restantes sont mises dans la brosse du **hérisson** avec la queue dirigée vers le bas pour qu'elles ne puissent pas tomber par terre.

3 ponts sur le plateau de jeu

lancer le dé 1x



poire ou pomme : cueillir un fruit, garder le fruit si le hérisson en a déjà 2 de cette sorte, sinon : le donner au hérisson.



pomme et poire : cueillir deux fruits, garder le fruit ou le donner au hérisson



rouge-gorge : le hérisson lui apporte 1 pomme

Ensuite, emboîter les **trois ponts** dans les découpes prévues sur le plateau de jeu et préparer le dé.

Déroulement du jeu :

Qui a été malade en dernier ? Tu as le droit de commencer. Tu lances le dé **une fois** et le passes au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Sur quoi est tombé le dé ?

La poire ?

Formidable. **Prends-en** une sur le poirier.

- Si le hérisson **n'a pas de poire** sur son dos ou s'il **n'en a qu'une** seule, tu la donnes à Bouboule le hérisson : pose la poire avec précaution dans la **brosse** du hérisson, en tournant la queue du fruit de préférence vers le bas.
- Si le hérisson a déjà **deux poires ou plus** sur son dos, tu as le droit de faire ton choix : soit tu **donnes** la poire au hérisson soit tu la **gardes** pour toi.

La pomme ?

Prends une pomme sur le pommier et pose-la dans la brosse du hérisson, comme décrit ci-dessus pour la poire.

La pomme + la poire ?

Prends une pomme **et** une poire sur l'arbre correspondant (si, vers la fin de la partie, il n'y a plus qu'une sorte de fruit, tu ne pourras prendre qu'un seul fruit).

- N.B. : tu ne gardes les fruits pour toi que si Bouboule en a suffisamment de cette sorte sur son dos.

Exemple : tu as cueilli une pomme et une poire, le hérisson a à ce moment-là une seule poire et trois pommes sur son dos. Tu as le droit de garder la pomme mais tu devras donner la poire au hérisson.

Le rouge-gorge ?

- **Avances le hérisson** avec précaution sur le chemin du milieu en direction du **rouge-gorge**. Fais attention à ce que les fruits qui sont posés sur le dos du hérisson ne tombent pas par terre. Prudence en passant par dessus le pont !
- Prends une **pomme** transportée sur le dos du hérisson et mets-la dans la corbeille posée à côté de la case du rouge-gorge, car il aime bien les pommes.
- Ramène alors le hérisson à **la maison**, c'est-à-dire sur sa case, en prenant le chemin de gauche et en passant sur le pont.



muscardin :
le hérisson lui
apporte 1 poire

fruits tombés par
terre : les re-
mettre dans la
boîte

plus aucun fruit
sur le hérisson :
tous ont perdu

tous les fruits
sont cueillis :

Qui en a le plus ?

jouer sans ou
avec les ponts

décider soi-
même : garder
les fruits ou
les donner au
hérisson

Le muscardin ?

- **Amène Bouboule le hérisson vers le muscardin** en prenant le chemin du milieu.
- Mets une **poire** transportée sur le dos du hérisson dans la corbeille (le muscardin aime bien les poires) et ramène le hérisson **sur sa case** en prenant le chemin de droite.

Des fruits qui étaient sur le dos du hérisson sont tombés par terre ?

Si des fruits tombent par terre lorsque le hérisson est avancé (p. ex. en passant par dessus un pont), remets-les dans la boîte de jeu.

A la fin de la partie, on comptera combien de fruits il y a dans la boîte de jeu. Moins il y en aura, plus les joueurs auront fait preuve d'adresse.

Fin du jeu :

Le jeu est terminé **tout de suite** :

- ... lorsque Bouboule le hérisson **ne peut plus aider** ses amis, c'est-à-dire lorsque le dé tombe sur le rouge-gorge ou sur le muscardin et qu'on ne peut plus prendre de fruits correspondants sur le dos du hérisson. **Les joueurs ont alors tous perdu la partie.**

- ... lorsque **tous les fruits** auront été **cueillis** sur les deux arbres. Hourra, Bouboule le hérisson a pu rendre service aux animaux malades grâce à votre aide !

S'il y a encore des fruits sur le dos du hérisson, ils seront répartis dans la corbeille correspondante. Le rouge-gorge et le muscardin sont guéris !

Celui qui aura récupéré **le plus de** pommes et de poires (les empiler et comparer la hauteur des tas) **gagne** la partie.

Conseil :

Pour les petits, on peut d'abord laisser les **ponts** dans la boîte et ne pas les utiliser pour le jeu. Il tombera donc moins de fruits par terre lorsque le hérisson sera en route vers ses amis.

Plus tard, on pourra prendre **les deux ponts extérieurs** : comme le hérisson sera sur le chemin du retour, il y aura moins de risques qu'il perde des fruits.

Variante : jeu des aides

Dans cette variante, l'idée du jeu qui est **d'apporter son aide aux autres**, est encore plus accentuée :

Les joueurs peuvent **à chaque fois** décider eux-mêmes s'ils veulent garder les pommes et/ou les poires pour eux après les avoir cueillies, afin d'avoir de meilleures chances de gagner, **ou** s'ils préfèrent les donner au hérisson pour avoir moins de risques de perdre la partie tous ensemble. Le nombre de fruits posés sur le dos du hérisson ne joue ici aucun rôle. Le jeu est ainsi plus captivant mais il est aussi plus rapidement terminé.

Voici quelques strophes pour consoler les enfants malades :

La recette pour guérir :
Trois jours de pluie,
Trois jours à dormir,
Adieu la maladie.

Petit muscardin au lit cloué,
Le hérisson vient te voir,
Il t'apporte une poire,
Fini de te moucher le nez.

Rouge-gorge, bientôt vole,
Ton ami le hérisson
T'apporte des pommes,
Pour ta guérison.

Informations sur les hérissons :

- Les hérissons sont des insectivores, mais ils se régalaient aussi de vers de terre, d'escargots, de fruits, de noisettes et de champignons.
- Deux fois par an, en mai et en septembre, le hérisson donne naissance à environ 5 à 7 petits qui sont allaités par la femelle.
- Les hérissons sont actifs la nuit : grâce à leur très bon odorat et à leur moustache aux poils très sensibles, ils se repèrent facilement dans le noir.
- S'il se sent menacé, le hérisson se roule en boule, sortant ses piquants (entre 5.000 et 10.000) . Les plus grands ennemis des hérissons sont :
 - les carnassiers (renards, putois, grands ducs) ;
 - les voitures (beaucoup de hérissons se font écraser lorsque, le soir, ils sont à la recherche d'insectes sur les routes où le macadam est encore chaud) ;
 - les limaces empoisonnées qu'ils mangent.
- A l'automne, le hérisson est à la recherche de nourriture afin qu'il puisse emmagasiner suffisamment de réserves de graisse pour l'hiver. Il hiberne dans des tas de feuilles sèches, dans les composts ou dans des branchages où il s'enroule jusqu'au printemps. Si vous avez un jardin, ne brûlez donc pas tous vos déchets.
- Si vous trouvez un hérisson en hiver, vous pouvez le nourrir avec de la nourriture pour chat ou de la viande hachée et lui donner de l'eau à boire (surtout pas de lait). Appelez le refuge pour animaux.