

***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***



# Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

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

Nr. 4381

# Hanna



# Hase/nuss



**HABA**<sup>®</sup>

Copyright Habermaaß-Spiele Rodach 1997

# Provisions de Noisettes

Un jeu de dé en couleurs pour **2 à 4 enfants à partir de 4 ans.**

**Durée du jeu :** environ 15 minutes  
**Conception :** Kathrin Hein et Isabel Roos  
**Création graphique :** Anja Dreier-Brückner

Chaque automne, les écureuils doivent faire une énorme réserve : ils accumulent jusqu'à 10000 noix, glands, châtaignes et pommes de pin pour pouvoir survivre à l'hiver. L'enfant qui parvient à rassembler le plus grand nombre de noisettes devient le roi ou la reine des écureuils.

## Contenu de la boîte :

- 20 noisettes en bois
- 1 plan de jeu en deux parties
- 4 écureuils
- 1 dé de couleur

## Règle résumée : **But du jeu :**

Chaque écureuil tente de rassembler le premier **5 noisettes.**

assembler le plan de jeu, noisettes au milieu, une figurine à chaque enfant

## Préparatifs :

Les **deux parties du plan de jeu** sont assemblées pour former un **anneau**. Toutes les noisettes, qui représentent la réserve, sont placées au milieu de l'anneau. Chaque enfant choisit un **écureuil** et le place sur n'importe quelle case vide. Les écureuils se déplacent dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Règle du jeu :

Les écureuils vivent dans des nids ronds qu'ils fabriquent eux-mêmes avec des branchettes. Croisez les doigts et formez un creux de vos mains. L'enfant qui a les plus petites mains et formé le **plus petit creux** commence et lance **une fois le dé.**

lancer le dé 1x



jaune / rouge /  
vert / bleu

**Le dé indique ...**

... **une couleur.** L'écureuil est placé sur la case la plus proche de la même couleur. C'est au suivant, qui lance le dé à son tour.



prendre  
1 noisette

... **une noisette.** L'enfant peut prendre une noisette de la réserve au milieu de l'anneau.  
Il passe le dé à son voisin.

- Sur une case ne peut toujours se trouver qu'un seul écureuil.
- Les enfants jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.



prendre  
1 noisette

**Si un écureuil arrive sur une case indiquant ...**

... **une noisette** : il est récompensé par une noisette prélevée sur la réserve. L'enfant la place devant lui. Celui ou celle qui a devant soi le plus grand nombre de noisettes a le droit de se proclamer **roi ou reine des écureuils**.

... **une couronne** : un cadeau royal attend le joueur.

Qui est, à ce moment-là, roi ou reine des écureuils ? (*Qui a devant soi le plus grand nombre de noisettes ?*) Il ou elle donne une **noisette** à l'enfant qui vient de jouer.



donner une /  
des noisette(s)

- Il arrive qu'il y ait **plusieurs rois et reines** : dans ce cas, ils offrent chacun une noisette à l'enfant qui vient de jouer.
- Si l'enfant qui joue est **lui-même le roi ou la reine**, il ne se passe rien. Il renonce modestement à accroître ses richesses.

5 noisettes

**Fin du jeu :**

Le jeu se termine lorsqu'un enfant a accumulé le premier 5 **noisettes** : il gagne le jeu.

