

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

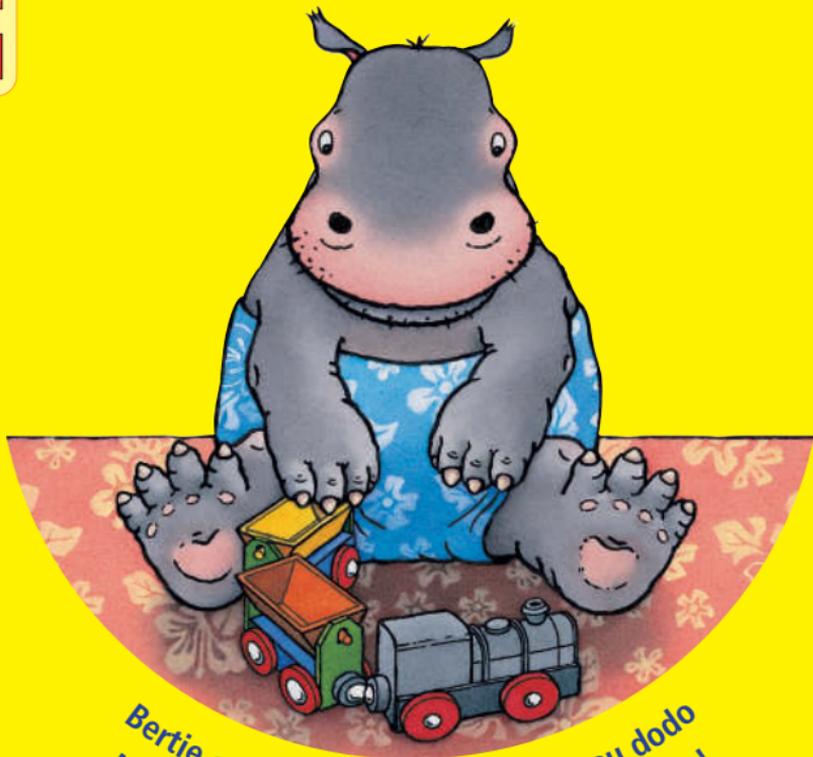
escaleajeux@gmail.com





Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

Ab ins Bett, Nils!

⁴³⁴¹

Bertie at Bedtime • Tino n'ira pas au dodo
Niels wil nog niet slapen! • Nils, ja la cama!
Buona notte, Nilo!

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2008

Jeu Habermaaß n° 4341

Tino n'ira pas au dodo

Un jeu de couleurs et un jeu de mémoire
pour 2 à 4 enfants bien éveillés de 3 à 6 ans.

Idée : Markus Nikisch
Illustration : Marcus Pfister
Durée de la partie : env. 10 minutes par jeu

FRANÇAIS

La journée est presque terminée. Pour les petits hippopotames, c'est l'heure d'aller au lit !
Mais Tino ne veut pas du tout en entendre parler. Il n'arrête pas d'avoir de nouvelles idées pour jouer et ne pas aller au lit.

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
Tino
- 1 lit
- 9 cartes
- 1 dé
- 1 règle du jeu



Idée de jeu n° 1 :

Tino n'ira pas au dodo ! - Le jeu de couleurs

Tino aimerait faire encore plein de choses avant d'aller au lit. Les neuf cartes indiquent ce qu'il aimerait bien faire. Aidez Tino à récupérer les cartes. A la fin de la partie, celui qui aura la plus grande pile de cartes sera le gagnant.

Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Mettre le lit au milieu du plateau de jeu. Sur le plateau de jeu, il y a neuf cases. Pour chaque case, il y a une carte correspondante. Poser les neuf cartes face visible sur les cases correspondantes. Mettre Tino sur n'importe quelle carte. Préparer le dé.

FRANÇAIS

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui aura dormi le plus longtemps aujourd'hui a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant le dé.

Sur quelle face est tombé le dé ?

- **Le lit ?**

Papa Hippo met Tino au lit.

Dis tout haut : « Au lit, Tino ! » et mets Tino dans le lit posé au milieu du plateau de jeu.

Si Tino est déjà au lit, il y reste.



- **Un point rouge, jaune ou bleu ?**

Tu avances Tino dans le sens des aiguilles d'une montre et le poses sur la prochaine case dont le bord est de la couleur correspondante. Si Tino est dans le lit, tu le sors et le poses sur n'importe quelle case parmi les trois de la couleur correspondante.

Dis tout haut ce qu'il y a sur la carte sur laquelle se trouve Tino. Ensuite, tu prends la carte et la poses devant toi. S'il n'y a plus de carte sur cette case, tu n'en prends pas.

- **Tino ?**

Quelle chance ! Tu poses Tino sur n'importe quelle case recouverte par une carte.

Dis tout haut ce qu'il y a sur la carte sur laquelle se trouve Tino. Ensuite, tu prends la carte et la poses devant toi.



C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'il n'y a plus de cartes sur le plateau de jeu. Les joueurs empilent alors leurs cartes. Celui qui aura la plus grande pile gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.



Idée de jeu n° 2 :

Tino n'ira pas au dodo ! - Le jeu de mémoire

Pour aider Tino, il faut cette fois avoir de la chance mais aussi une bonne mémoire. A la fin de la partie, celui qui aura trouvé le plus grand nombre de cartes sera le gagnant.

Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Mettre le lit au milieu du plateau de jeu. Mélanger les neuf cartes et les poser autour du plateau de jeu, faces cachées. Mettre Tino sur n'importe quelle case du plateau de jeu. Préparer le dé.

FRANÇAIS

Déroulement de la partie

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

Le joueur qui baillera le plus longtemps a le droit de commencer.

Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence en lançant le dé.

Sur quelle face est tombé le dé ?

- **Le lit ?**

Papa Hippo met Tino au lit.

Dis tout haut : « Au lit, Tino ! » et mets Tino dans le lit posé au milieu du plateau de jeu.

Si Tino est déjà au lit, il y reste.



- **Un point rouge, jaune ou bleu ?**

Tu avances Tino dans le sens des aiguilles d'une montre et le poses sur la prochaine case dont le bord est de la couleur correspondante. Si Tino est dans le lit, tu le sors et le poses sur n'importe quelle case parmi les trois de la couleur correspondante.

Maintenant, tu dois trouver la carte qui a le même motif que la case sur laquelle se trouve Tino. Pour cela, retourne une des cartes posées à côté du plateau de jeu.

Si tu as trouvé la bonne carte, tu la prends et la poses devant toi, face visible.

Si ce n'était pas la bonne carte, tu la retournes.

- **Tino ?**

Quelle chance ! Tu poses Tino sur n'importe quelle case. Ensuite, tu essayes de retourner la carte correspondante.



Après cela, c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'il n'y a plus de cartes à côté du plateau de jeu. Tous les joueurs empilent leurs cartes. Le gagnant est celui qui aura la plus grande pile. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

L'auteur:



Markus Nikisch est né en 1973 à Ludwigsburg (Allemagne), avant-dernier d'une famille de six enfants. Entouré de cinq sœurs, il y en avait toujours une qui voulait bien jouer avec lui. Il n'a jamais perdu le plaisir de jouer et, après des études en pédagogie sociale et religieuse, il prit la décision de partir en Bavière pour travailler chez HABA en tant que rédacteur de jeux. Il y vit avec sa femme Katja et son fils Joël et a jusqu'à présent inventé plus de 50 jeux.

Je dédie ce jeu à mon fils Joël. Comme Tino, il lui arrive souvent de ne pas avoir envie d'aller au lit !

FRANÇAIS

L'illustrateur :

Marcus Pfister est né en 1960 à Berne (Suisse) et a travaillé en tant que graphiste dans une agence de publicité avant de se mettre à son compte en 1984 en tant qu'artiste et illustrateur de livres d'images. Il est devenu célèbre en 1992 avec son livre *Arc-en-ciel : le plus beau poisson des océans* qui était en tête de liste des bestsellers dans le monde entier. *Tino n'ira pas au dodo* est, après *Charlie au zoo*, le deuxième jeu qui est paru chez HABA d'après un de ses livres d'images des éditions NordSüd.