enfants 4-8 ans | 1–4 joueurs | 20+ min.

FR

Au dodo!

TACTIC

Contenu : 4 figurines d'animaux, un plateau de jeu, un disque du soleil et de la lune et un carton représentant le ciel (+ clou en plastique), une boîte maison avec 4 lits, 4 doudous, une roulette et sa flèche, 15 jetons " prairie " en carton, un livret d'histoires.

But du jeu

Les joueurs sont alliés et déplacent ensemble les animaux sur le plateau de jeu pour récupérer leurs doudous afin de passer la nuit chez leur mamie ours. En chemin, ils devront également cueillir 5 fraises et retrouver les lunettes que mamie ours a perdues dans la prairie. Ils doivent ensuite se dépêcher d'aller au lit avant que la lune ne se lève !

Mise en place

Vide la boîte-maison, mais en y laissant le plancher, les murs et les lits.

Avant la première partie...

Fixe le disque du soleil et de la lune sur le ciel, et place le tout sur la grande maison comme indiqué sur l'image 1. Fixe la flèche sur la roulette.

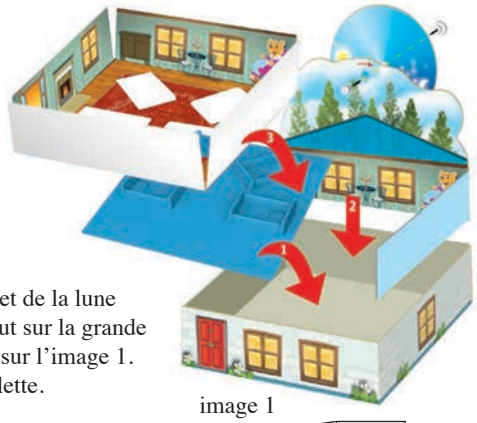


image 1

Avant chaque partie...

1. Positionne le disque du soleil et de la lune comme l'indique l'image, de manière à ce que la ligne blanche se trouve juste au-dessus du nuage à gauche.
2. Installe le plateau de jeu sur la table, et place la boîte-maison au bout du plateau comme indiqué.
3. Place un doudou sur chacune des quatre petites maisons du plateau de jeu sur l'espace prévu à cet effet.
4. Place les 15 jetons " prairie ", face cachée sur la prairie, mélange-les et place-les sur les espaces prévus à cet effet.
5. Place les 4 figurines animaux sur la case départ comme l'indique l'image 3, et donne la roulette au plus jeune joueur, qui commence la partie.



image 2



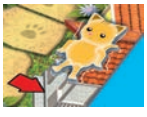
image 3

Déroulement de la partie

Le disque du soleil et de la lune indique aux joueurs combien de temps il leur reste pour terminer leurs tâches et se dépêcher d'aller au lit. **Lorsqu'un joueur tourne la roulette et que la flèche s'arrête sur une image de soleil, les joueurs tournent le disque du soleil et de la lune d'un cran, ce qui fait lentement avancer le soleil dans le ciel, indiquant ainsi que le temps passe. Le même joueur tourne ensuite à nouveau la roulette.**

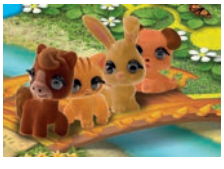
Quelle journée pour le petit groupe d'amis ! Leur mamie ours les a tous invités à dormir ! Mais avant cela, ils devront récupérer leurs doudous puis se rendre chez elle. Le soleil vient tout juste de se lever, mais ils devront arriver chez elle avant la nuit, et être au lit pour la petite histoire du soir.

Les doudous



Chaque animal veut trouver son propre doudou ! Les joueurs tournent la roulette chacun son tour et déplacent les figurines.

À son tour, chaque joueur fait tourner la roulette, **choisit l'animal DE SON CHOIX** et le déplace sur la piste du plateau de jeu d'autant de cases que l'indique la flèche.



Pour récupérer son doudou, le joueur arrête l'animal en face de sa maison, même si la flèche indique plus de pas. Il place ensuite le doudou à côté du plateau de jeu.

Une fois qu'un animal a récupéré son doudou, il doit avancer vers le pont qui mène à la prairie.

Lorsqu'un animal arrive sur le pont, il doit attendre que tous les autres l'aient rejoint.

C'est une si belle journée et ils sont si contents, qu'ils s'amusent tout au long du chemin ! En cours de route, ils traversent la prairie où mamie ours a perdu ses lunettes. Elle ne peut pas leur lire l'histoire du soir sans ses lunettes ! Ainsi les animaux les cherchent partout dans la prairie. Un délicieux arôme de fraise flotte dans l'air, ils décident donc d'en cueillir pendant leur recherche.

La prairie



Les animaux doivent trouver **5 fraises et les lunettes de mamie ours**. Dans la prairie, ils se déplacent de la même manière que précédemment, **mais ils ne peuvent s'arrêter sur un jeton Prairie qu'en faisant le nombre exact de pas indiqué par la flèche** (ils ne peuvent pas s'arrêter avant).

- Lorsqu'un animal s'arrête sur un jeton Prairie, le joueur le retourne pour voir le dessin qui s'y trouve.
- S'il s'agit d'une fraise ou des lunettes, il peut le garder. Sinon, il le replace au même endroit, face cachée.

Après avoir trouvé les 5 fraises et les lunettes, les animaux se déplacent vers la maison. Lorsque l'un d'entre eux arrive sur la dernière case devant la porte, mamie ours le laisse entrer et il doit attendre les autres joueurs sur le paillasson avant d'entrer.

Les voici enfin arrivés chez mamie ours ! Elle est ravie de les voir, elle prend les fraises et borde les petits animaux dans leur lit. Maintenant, tout le monde est prêt pour une petite histoire. Le lendemain matin, grand-mère préparera une délicieuse tarte aux fraises !

La maison



Ça y est, les animaux sont prêts à aller au lit, mais pas n'importe où ! En effet, les lits sont numérotés.

- À son tour, chaque joueur tourne la roulette.
- Lorsque la flèche indique un numéro, le joueur vérifie si le lit avec ce numéro est libre. S'il est libre, il peut y placer n'importe lequel des animaux avec son doudou.
- C'est ensuite au tour du joueur suivant. Si la flèche indique un numéro de lit déjà occupé, le tour passe directement au joueur suivant.

Si tous les animaux sont couchés avant que la lune ne se lève, tous les joueurs ont gagné !



Si la lune se lève avant que tous les animaux ne soient dans leurs lits chez mamie ours, tous les joueurs perdent. Le jeu se termine et vous pouvez border le reste des animaux dans leurs lits.

Bonne nuit, et dormez bien !

Résumé des règles :

1. Tous les joueurs jouent ensemble, et chacun son tour ils déplacent l'animal de leur choix d'autant de cases que l'indique la flèche.
2. Si la flèche indique la case du soleil, le joueur déplace le disque du soleil et de la lune d'un cran puis tourne à nouveau la flèche.
3. Sur la première partie du plateau de jeu, les joueurs récupèrent les doudous de leurs animaux avant de se rendre dans la prairie. Les animaux s'attendent les uns et les autres sur le pont.
4. Dans la prairie, les animaux se déplacent conformément aux indications de la flèche et cherchent cinq fraises et les lunettes de mamie ours.
5. Dans la prairie, vous devez utiliser tous les pas indiqués par la flèche.
6. Retournez un jeton de la prairie. Fraise ou lunettes = gardez le jeton. Autre image = reposez-le jeton sur le plateau, face cachée.
7. Lorsque les joueurs ont trouvé toutes les fraises et les lunettes de mamie ours, les animaux se déplacent jusqu'à la maison de mamie ours et s'arrêtent sur le paillasson. Ils doivent attendre que tous les animaux soient arrivés pour entrer.
8. Les joueurs trouvent leurs lits grâce au numéro indiqué par la flèche.
9. Si le lit est libre, le joueur place un animal et son doudou dans le lit. Si le lit est occupé, le tour passe au joueur suivant.
10. Tous les joueurs gagnent si les animaux sont au lit avant que la lune ne se lève.

Vous trouverez de jolis poèmes pour l'heure du coucher dans le livret d'histoires d'Au dodo !

Et bien d'autres jeux pour tous, à découvrir sur www.tactic.net