

LE HIBOU de la forêt



Règle du jeu



CONTENU

- 1 hibou
- 20 jetons
- 4 pions Souris avec leur support
- 20 cartes Objectif
- 1 plateau de jeu

BUT DU JEU

Être le premier à récupérer son butin dans la forêt (c'est-à-dire les 5 objets, animaux ou aliments présents sur ses cartes Objectif) et à revenir à son point de départ.

MISE EN PLACE



- Installer le plateau de jeu au centre de la table, placer le hibou au centre du plateau et les jetons face cachée le long du chemin.
- Mélanger les cartes Objectif et en distribuer 5 à chaque joueur. Chaque joueur les place face visible devant lui.
- Chaque joueur choisit un pion Souris et le place sur sa couleur de départ.
- Le joueur le plus jeune commence la partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- Le joueur dont c'est le tour tourne le hibou face à lui.
- Il se déplace vers un jeton de la forêt à la recherche d'un objet, d'un animal ou d'un aliment représenté sur une de ses 5 cartes Objectif.
- Le joueur peut se déplacer d'autant de cases qu'il le souhaite et dans n'importe quelle direction : gauche, droite ou passer par le centre du jeu (dans ce cas il réveille le hibou sur son tronc).

Troncs d'arbre :



Si un joueur croise un tronc d'arbre lors de son déplacement, il doit s'arrêter et réveiller le hibou. Il presse une fois la tête du hibou pour voir son humeur. Si le hibou est content, le joueur continue son chemin. Si le hibou est grincheux, le tour s'arrête et le pion Souris reste sur le tronc. Au prochain tour, le joueur devra de nouveau réveiller le hibou pour savoir s'il peut repartir.



OU



Raccourcis :



Il y a deux raccourcis sur le plateau de jeu qui permettent de prendre un chemin plus sûr où il n'y a pas de troncs d'arbre. Cependant, il existe une seule entrée et une seule sortie pour chaque raccourci. L'entrée et la sortie sont indiquées par des flèches.

Collecter un jeton :



Lorsqu'un joueur atteint un jeton, il peut le retourner et le montrer à tous les joueurs. Si l'image sur le jeton correspond à l'image de l'une de ses cartes Objectif, il remporte le jeton et le place sur sa carte Objectif. Si non, il remet le jeton à sa place face cachée.

C'est maintenant au joueur à sa gauche de commencer son tour.

Note : Vous pouvez appliquer une règle alternative. Si le joueur collecte un jeton, il peut poursuivre son chemin jusqu'à ce que le hibou l'arrête ou qu'il retourne un jeton dont l'image ne correspond à aucune carte de ses cartes Objectif.

Lorsqu'un joueur a obtenu les 5 jetons correspondants à ses cartes Objectif, il doit retourner au point de départ. Mais rappelez-vous... dès que le joueur croise un tronc, il doit réveiller le hibou.

FIN DE LA PARTIE

Quand un joueur a collecté les 5 jetons correspondant à ses cartes Objectifs et qu'il est revenu à son point de départ, il doit réveiller une dernière fois le hibou. S'il est grincheux, il doit passer son tour et retenter sa chance au tour suivant. S'il est content, c'est gagné !

© 2022 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.

Informations à conserver. Fabriqué en Chine.

Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement.



Visitez notre site :
www.jeux-goliath.com