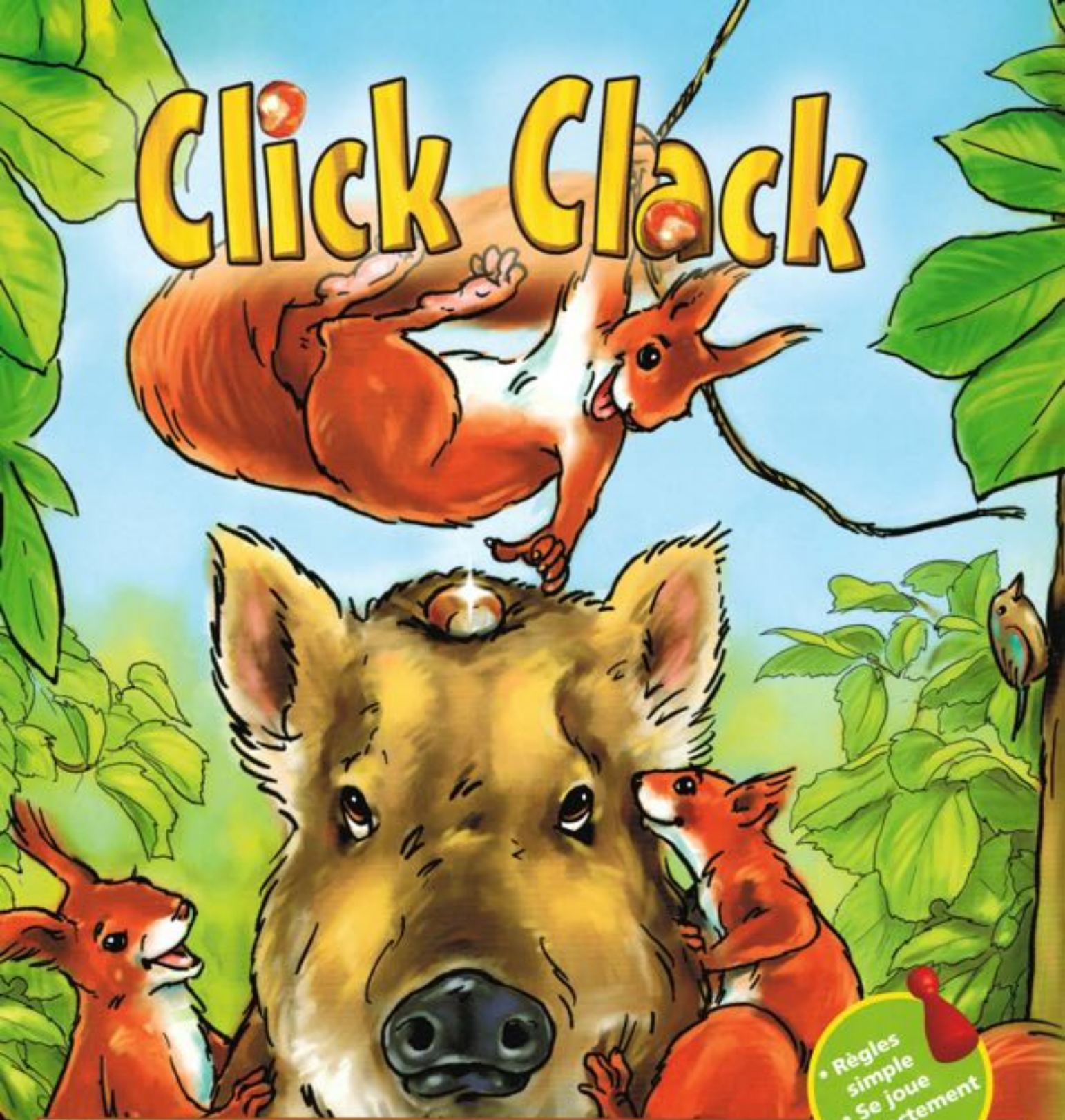


Click Clack



 français

RÈGLES DE JEU

Freddy Le Marcassin a une mission difficile à accomplir. La forêt renferme de savoureuses « gourmandises » et il doit les tenir à l'œil !

Mais les écureuils du Gang des Voleurs de Noisettes rôdent dans les parages et s'intéressent également d'un peu trop près aux noisettes croquantes, aux baies juteuses, aux châtaignes et aux pommes de pin.

Sois le premier à dérober 7 « gourmandises » sous le nez de Freddy et tu deviendras le nouveau chef du Gang des Voleurs de Noisettes !

Un jeu de Birgit Hähnle pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans.

• Règles
simple
• Se joue
directement

Matériel de jeu

- 4 écureuils : de 4 couleurs différentes. Le socle de chaque écureuil est aimanté et attire les disques de nourriture.
- Freddy Le Marcassin
- 24 disques en métal : les Disques de Nourriture.
- 1 feuille de 28 autocollants : comprenant 6 noisettes, 6 myrtilles, 6 châtaignes, 6 pommes de pin et 4 écureuils.
- 1 plateau de jeu rond, subdivisé en 4 zones de jeu : Soit « Grenouille », « Papillon », « Escargot » et « Coléoptère ». Chaque zone comporte 4 « cachettes » à provisions pour les écureuils.
- 1 dé sur lequel figurent les symboles suivant :

1 Grenouille, 1 Coléoptère, 1 Papillon,
1 Escargot et 2 Freddy.



Remarque : Avant de jouer pour la première fois, coller les « gourmandises » sur les disques de métal.

Chaque disque comporte 1 autocollant avec une « gourmandise » ; les versos restent vides.

1 autocollant écureuil est collé sur la première marche dans chaque coin.

La tranche d'arbre est placée dans le renforcement de la souche d'arbre au milieu du plateau de jeu.



L'un des 4 écureuils

Freddy Le Marcassin

Le plateau de jeu rond avec les 4 zones :
• Grenouille
• Papillon
• Escargot
• Coléoptère

La souche d'arbre au milieu du plateau de jeu sert de refuge aux écureuils.

Le tronc d'arbre de l'écureuil orange ; c'est ici que sont rassemblés les disques de nourriture.

Une des 16 « cachettes » à nourriture ; c'est ici que l'on peut trouver les disques de nourriture.

2 encoches : à gauche et à droite de l'arondi. Position correcte du plateau de jeu.

Préparation

Ouvre la boîte de jeu et placer la au milieu de la table. (Pose le couvercle sur le côté, tu n'en a pas besoin.) Poser tout d'abord le plateau de jeu rond sur le côté pour pouvoir répartir les disques de nourriture dans les renforcements.

Pour cela, répartis les disques suivants en fonction du nombre de joueurs ...

...à deux joueurs : 4 disques de chaque sorte.

...à trois joueurs : 5 disques de chaque sorte.

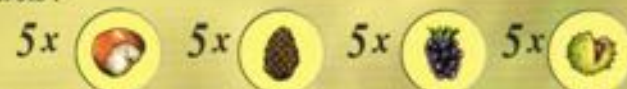
...et à quatre joueurs : 6 disques de chaque sorte.

Les Disques de Nourriture nécessaires si l'on joue...

...à deux :



...à trois :



...à quatre :



Les Disques de Nourriture sont placés, faces cachées, autocollants en dessous, dans les renforcements ronds. Les Disques de Nourriture ne peuvent pas être posés directement les uns à côté des autres. Mais en diagonale, ils peuvent cependant être adjacents.

Une fois que tous les Disques de Nourriture nécessaires ont été répartis, le plateau de jeu rond est remis en place sur le socle en plastique. Pour être correctement positionné, le plateau doit s'emboîter légèrement.

Chaque joueur prend l'écureuil de la couleur de son choix et le pose devant lui. Freddy Le Marcassin est posé sur la souche d'arbre au milieu du plateau de jeu.

Il ne reste plus qu'à préparer le dé et le jeu peut commencer.



Permis : Deux disques, côte à côte, en diagonale ou séparés par un renforcement libre.

Non permis : Deux disques alignés côte à côte !



Correct : 2 encoches, à gauche et à droite de l'arrondi.

Incorrect : 1 encoche au milieu de l'arrondi.

Remarque : Oriente la boîte de manière à pouvoir accéder facilement au coin de la boîte qui appartient à votre figurine.

Déroulement du jeu

C'est toi le plus jeune joueur ? Alors, à toi l'honneur de commencer... Tu dois exécuter ton tour en 2 étapes :

■ Place une figurine

■ Tourne le plateau de jeu

■ Place une figurine

Lance une fois le dé. Selon ton résultat, tu as deux possibilités :

- Soit tu places ton écureuil
- Soit tu déplaces Freddy Le Marcassin.



• Placer un écureuil

Si tu obtiens l'un de ces quatre symboles au dé, pose ton écureuil dans la zone du plateau de jeu où figure le même symbole que sur le dé, en posant toujours ta figurine sur un « cachette » à nourriture libre.

Remarque : Si tu obtiens au dé le symbole de la zone dans laquelle tu te trouves, tu as le droit de déplacer ton écureuil dans le trou libre de ton choix appartenant à cette zone. Si tous les trous à nourriture sont occupés, tu as le droit de placer ta figurine dans un trou à nourriture de la zone de ton choix.

En posant ton écureuil, tu peux rassembler des Disques de Nourriture.

Chaque fois qu'un écureuil « attiré » un Disque de Nourriture, tu entends un « clic » et tu as le droit de poser immédiatement le disque dans ton tronc d'arbre.

Souleve ensuite, ta figurine du plateau de jeu et ôte le disque. Une fois le disque retiré, remets ton écureuil dans le même trou à nourriture.

Remarque : Cela n'a pas d'importance de voir ou non des disques de nourriture dans les trous, quand tu places un écureuil. Tu peux aussi vérifier à tout moment si ton écureuil a « attiré » des Disques de Nourriture.



Les symboles du dé « Grenouille », « Papillon », « Escargot » et « Coléoptère ». C'est dans ces zones que tu places ton écureuil.



Exemple : Robin a obtenu au dé le symbole « Grenouille ». Il a le droit de placer son écureuil dans un trou libre de la zone « Grenouille ».



Exemple : Robin a « attiré » une châtaigne. Il soulève son écureuil du plateau de jeu, retire le Disque de Nourriture et le pose dans sa réserve, située dans le tronc d'arbre. Puis, il remet son écureuil en place dans le même trou à nourriture.

• Déplace Freddy

Si tu obtiens le symbole « Freddy » au dé, place Freddy dans la zone de ton choix du plateau de jeu ou déplace-le d'une zone à une autre.

Lorsque Freddy arrive dans une zone il foix fuir, les écureuils qui s'y trouvent. Ceux sont placés sur la souche d'arbre au milieu du plateau de jeu.

Tu as le droit de replacer ton écureuil sur la plateau de jeu lorsque tu obtiens, au dé, le symbole d'une zone dans laquelle Freddy ne se trouve pas.

Si tu obtiens au dé le symbole de la zone où Freddy se journe, tu n'as pas le droit d'y placer ta figurine. Tu n'as pas non plus le droit de déplacer ton écureuil vers la zone où se situe Freddy.

Dans ce cas, ton écureuil reste à sa place.



Tu a tiré symbole « Freddy ». Tu dois dans ce cas placer Freddy sur le plateau de jeu s'il ne s'y trouve pas ou le déplacer sur le plateau.



Exemple : Nina a obtenu au dé le symbole « Freddy » et place le marcassin dans la zone « Papillon ». Robin doit maintenant sauver son écureuil des griffes de Freddy. Il le place près de l'écureuil bleu sur la souche d'arbre située au milieu du plateau de jeu.

■ Tourne le plateau de jeu

Une fois que tu as déplacé ton écureuil ou Freddy, tourne le plateau de jeu dans le sons de ton choix.

Fais toujours tourner le plateau d'une encoche de l'arrondi à une autre. À la fin de la rotation, le plateau de jeu s'emboîte légèrement.

Quand un écureuil « attire » un Disque de Nourriture juste après que le plateau de jeu a été tourné, (on entend alors un « clic »), le joueur auquel appartient cet écureuil a le droit de s'emparer de cette nourriture.

Chaque enfant, que ce soit à son tour de jouer ou non, rassemble à cette occasion les disques près de son propre écureuil.

Les Disques de Nourriture sont déposés dans les troncs d'arbre respectifs aux quatre coins du plateau de jeu.

Une fois que tu as exécuté les deux opérations, ton tour est terminé.

Passé le dé à l'enfant assis à ta gauche : c'est maintenant à son tour de jouer.

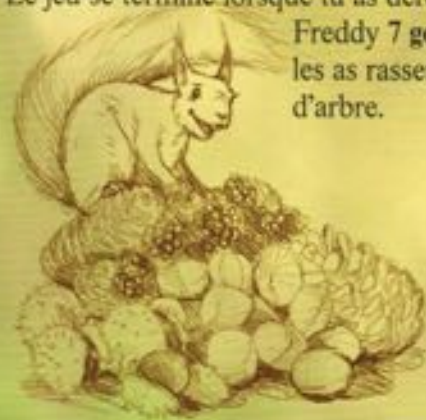


Exemple : pour faire tourner le plateau de jeu, pousse l'encoche avec ton doigt jusqu'à l'autre extrémité de l'arrondi. Le sens n'a pas d'importance.

Remarque : Tu as aussi le droit de tourner le plateau de jeu si tu n'as pas pu déplacer ta figurine.

Fin du jeu

Le jeu se termine lorsque tu as déroché, sous le nez de Freddy 7 gourmandises et que tu les as rassemblées dans ton tronc d'arbre.



Mais tu peux aussi gagner avant si tu as pu rassembler 4 Disques de Nourriture identiques.

Et maintenant : amuse-toi bien à fouiller la forêt, à la recherche de nourriture !

