

Für die Katz



4+



2-5



10



Pourquoi les chats grimpent-ils aux ARBRES... et n'arrivent-ils plus à redescendre ? Peut-être prennent-ils la cime touffue pour une grosse pelote de laine ?

À moins qu'ils n'aient entendu le coucou de la comptine qui répondait au hibou ?

Allez savoir... Toujours est-il qu'aujourd'hui, équipés d'un long BÂTON DE RANDONNÉE, vous comptez aider vos petits grimpeurs à REDESCENDRE. Ah, si seulement il ne faisait pas si sombre dans cette forêt ! Mais en haut de quels arbres se cachent vos adorables minous ? Tout ce que vous entendez sont les cris des autres animaux à la lisière de la forêt. Et si, grâce à eux, vous trouviez le chemin jusqu'aux bons arbres... ? IMITEZ LE CRI DES ANIMAUX afin que tous les chats sortent du bois sombre et regagnent leur PANIER.

CONTENU

1 plateau de jeu
1 bâton
1 masque

10 cimes d'arbres avec un chat
(1x blanc, 2x gris,
3x marron, 4x noir)

11 cimes d'arbres sans chat
12 troncs d'arbres
12 tuiles rondes Animal

Mise en place

- 1 Installez le plateau au milieu de la table.
- 2 Placez un tronc d'arbre dans chaque trou du plateau.
- 3 Mélangez bien toutes les tuiles Animal et empilez-les à côté du plateau.
- 4 Choisissez ensemble 1 des 4 couleurs de chats. Utilisez uniquement les cimes avec cette couleur de chats.
Conseil : Pour la première partie, utilisez le chat blanc.

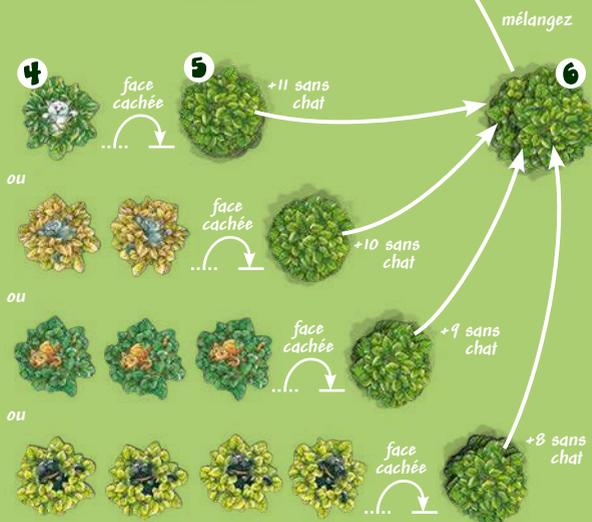


- 5 Ajoutez autant de cimes sans chat que nécessaire pour avoir 12 cimes au total (avec et sans chat). Remettez les cimes non utilisées dans la boîte.

- 6 Mélangez ces 12 cimes, face cachée.

- 7 Placez une cime, face cachée, sur chaque tronc d'arbre, sans regarder en dessous !

- 8 Gardez le bâton et le masque à portée de main.



PRINCIPE DU JEU

Il s'agit de coopérer pour ramener tous les chats de la forêt dans leur panier ! Pour y parvenir, l'un d'entre vous doit déplacer le bâton, les yeux fermés, à travers la forêt, afin de récupérer les chats sans faire tomber les autres cimes d'arbres. Ses partenaires doivent le guider jusqu'aux bons arbres, puis vers le panier, en imitant des cris d'animaux.

DÉBUT DE LA PARTIE

Retournez 4 tuiles Animal. Placez-en une à chaque bord du plateau.

Le dernier joueur à avoir caressé un chat sera le **chercheur**. Tous les autres joueront ses **compagnons animaux**.

Important : Il est préférable que chaque compagnon soit assis devant le bord du plateau correspondant à son animal. Le chercheur, quant à lui, doit pouvoir accéder facilement à tout le plateau.

Chaque **compagnon** peut alors imiter le cri de l'animal qui se trouve devant lui, au bord du plateau (par exemple : « Ouaf ! »). Ce sera son animal.

Puis répétez votre cri l'un après l'autre afin que le chercheur puisse écouter et mémoriser encore une dernière fois les yeux ouverts...

- 🐾 ... le cri de chaque animal ;
- 🐾 ... à quel bord du plateau se trouve chacun d'eux.

Le chercheur prend ensuite le **bâton** dans une main et **enfile le masque**. Pour l'instant, il attend... Plutôt sombre, n'est-ce pas ?



Les compagnons retournent alors avec dextérité (!) les cimes des arbres, jusqu'à ce que **tous les chats** soient visibles.

Si vous êtes moins de 4 compagnons :

- 🐾 À 3 compagnons, le joueur le plus âgé tient le rôle du 4^e animal. Il imitera donc le cri de ce 4^e animal en plus de celui placé devant lui ;
 - 🐾 À 2 compagnons, chacun jouera 2 animaux ;
 - 🐾 À 1 seul compagnon, celui-ci jouera tous les animaux.
- Remarque : Cette variante à 2 joueurs s'adresse aux enfants à partir de 6 ans.*



Exemple : Si vous avez choisi de jouer avec l'unique chat blanc, ne retournez les cimes que jusqu'à ce que celui-ci apparaisse.



Si vous jouez avec les 4 chats noirs, retournez les cimes jusqu'à ce que les 4 chats noirs soient visibles.



La RECHERCHE commence

Les compagnons guident la main du chercheur tenant le bâton jusqu'à la **pelote de laine de même couleur que celle des chats avec lesquels vous jouez** :

- 🐾 Le chercheur tient le bâton par la boule ronde à l'extrémité ;
- 🐾 Les compagnons s'arrangent pour que le chercheur pose le bâton **bien verticalement sur cette pelote de laine**.

Les compagnons laissent ensuite le chercheur se débrouiller.

- 🐾 À partir de cet instant, il est interdit de parler ! **Seuls les cris d'animaux sont autorisés !**
- 🐾 Chacun ne peut imiter que le(s) cri(s) de son animal (ses animaux), aucun autre.
- 🐾 Les compagnons imitent les cris de leurs animaux pour tenter de guider le chercheur ...
 - 👉 ... jusqu'aux arbres où il trouvera des chats ;
 - 👉 ... sans faire tomber de cime sans chat.

Le chercheur écoute attentivement les cris des animaux émis par ses compagnons et déplace son bâton (verticalement) dans la (les) direction(s) qu'il « entend ». Pour cela, il faut qu'il ait mémorisé au préalable vers où le guide chaque cri. (Le fait que chaque compagnon soit, le plus souvent, assis dans cette direction est une aide.)

Exemple :

1 Le chien aboie. Comme la tuile Chien se trouve sur le bord gauche du plateau, le chercheur déplace son bâton vers la gauche.

2 Juste après, la chèvre, en haut du plateau, bêle. Le chercheur déplace donc son bâton dans cette direction.

3 Puis la chèvre bêle une nouvelle fois, mais cette fois accompagnée de l'abeille qui bourdonne sur la droite. Que va faire le chercheur ? Il peut essayer de se déplacer « en haut à droite » ou bien attendre que l'un des deux animaux se faise, pour être sûr de la bonne direction à suivre.

2 3
BÊÊ !



1
OUAF !



3
BZZZ !



DES CIMES (SANS CHAT) TOMBENT

Il faut l'éviter... car le résultat final sera moins bon et les cimes tombées risquent de bloquer le passage du bâton... Mais personne n'est parfait ! **Continuez simplement de jouer** et essayez d'éviter que cela ne se reproduise trop souvent !



YOUPI, CHATS SAUVÉS !

Si vous réussissez à faire redescendre un **chat d'un arbre**, bravo ! Continuez jusqu'à ce que vous ayez **récupéré tous les chats**. Lorsque vous les aurez tous, il vous faudra encore rejoindre leur panier de même couleur avec le bâton. Arrivé à destination, le chercheur pourra **retirer son masque**. C'est gagné !

Remarque : Si vous jouez avec le chat blanc, c'est le seul à récupérer.



Si vous jouez avec les chats gris, l'aventure se termine dans le panier gris.

Consultez maintenant votre résultat dans cet encadré bleu :

ABSOLUMENT PARFAIT : Si vous n'avez fait tomber **aucune cime sans chat**, on ne pouvait rêver mieux. Vous formez une super équipe, capable de se comprendre les yeux fermés ! Si vous y arrivez même plusieurs fois (en changeant de chercheur), bravo ! Vous devez tester la variante page 15 pour détrôner les meilleurs chercheurs du monde !

VRAIMENT BON : Si vous avez fait tomber **1 cime sans chat**, génial et presque parfait ! Continuez ! Votre maîtrise du langage des animaux est incroyable !

HONORABLE : Si vous avez fait tomber **2 ou 3 cimes sans chat**, ça n'est pas si mal. Mais vous pouvez sûrement faire mieux. Réessayez !

AVEC UN PEU D'ENTRAÎNEMENT... : Si vous avez fait tomber **4 cimes sans chat ou plus**, vous serez sûrement meilleurs la prochaine fois... N'abandonnez pas !

NOUVEAU CHERCHEUR, S'IL VOUS PLAÎT

Passer le masque à votre voisin de gauche. Mettez les tuiles Animal utilisées de côté et placez-en **4 nouvelles** autour du plateau.

Attribuez de nouveau un animal à chaque joueur.

Le nouveau chercheur mémorise les cris d'animaux et la position de chacun d'eux, puis enfle son masque.

Les compagnons mélangent les (mêmes) cimes d'arbres, les empilent sur les troncs, puis les retournent jusqu'à ce que tous les chats soient visibles. À vous d'essayer de sauver une nouvelle fois les chats.



FIN ET GAIN DE LA PARTIE

Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que chacun ait joué une fois le rôle de chercheur. La partie est ensuite terminée.

Il **NE S'AGIT PAS** d'être le meilleur CHERCHEUR ; c'est la performance de **TOUTE L'ÉQUIPE** qui compte ! À chaque manche, donnez le meilleur de vous-mêmes en essayant de faire tomber le moins de cimes sans chat ! Vous pourrez consulter votre score dans l'encadré bleu.



UN JEU ÉVOLUTIF : Variantes pour enfants à partir de 5 ans

DÉCOUVREZ LE NIVEAU DE VOTRE ÉQUIPE !

Modifications apportées au jeu :

- 🐾 Lors de la mise en place, empilez les 9 cimes d'arbres restantes sur le panier d'une couleur de chat non utilisée.
- 🐾 À la fin de chaque manche, retirez une cime de cette pile pour chaque cime d'arbre sans chat que vous avez fait tomber.
- 🐾 La partie prend fin, soit s'il ne reste plus aucune cime sur le panier, soit lorsque chacun aura joué une fois le rôle de chercheur.

Ceci permet...

- 🐾 ... de compter combien de cimes restent dans le panier, après que chacun a joué une fois le rôle de chercheur, et ainsi tenter d'améliorer votre score la fois suivante ;
- 🐾 ... de jouer le plus de manches possibles avant qu'il ne reste plus aucune cime dans le panier et ainsi réussir à faire plus de manches que les autres équipes que vous rencontrerez dans toute votre vie !

TOUT ÇA POUR CHAT ! – SAUVEZ-LES TOUS ! Variantes pour enfants à partir de 6 ans

POUR LES AMOUREUX DES CHATS



Faites d'abord une partie complète avec le chat blanc (jusqu'à ce que chacun ait été chercheur). Faites ensuite une partie avec les deux chats gris, puis avec les trois chats marron et enfin les 4 chats noirs ! Si vous adoptez la variante à partir de 5 ans, vous pouvez essayer de franchir toutes ces étapes sans tomber à court de cimes d'arbres dans le panier... voire, après de nombreuses et nombreuses autres parties, compter combien vous réussissez à faire de tours complets avec les quatre couleurs de chats.

MÉLANGE DE COULEURS



Vous pouvez bien entendu jouer avec plusieurs couleurs de chats différentes, voire toutes. Vous devez alors convenir de la pelote de départ et du panier d'arrivée. Cependant, n'utilisez jamais plus de 7 chats ; il deviendrait trop facile de les trouver !

FESTIVAL DE CHATS

Tout s'emballer et devient fou : Chaque compagnon ne prend plus l'animal devant lui au bord du plateau, mais l'un des autres (par exemple, celui à l'opposé). Le chercheur doit donc se concentrer encore plus sur la position des tuiles Animal car les cris proviennent désormais d'une tout autre direction !



Art. Nr. : 60 110 5158

Auteurs : Jean-Philippe Mars, Valéry Fourcade

Illustrations : Doris Matthäus

Mise en page : Oliver Richtberg

Traduction : Éric Bouret



2021 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com

