

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs

Uitvinders voor kinderen



Baby & Kleinkind
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden




Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers



 **Kinder begreifen spielend die Welt.** HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.** HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.** HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées!

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4269

Trötofant

Trump-ephants • Trompéléphant • Toeterfanten



HABA[®]

Habermaab GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38 • 96476 Bad Rodach
Tel.: 09564 929-113 • Fax: 09564 3513 • E-Mail: habermaass@haba.de • www.haba.de

1/05

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2005

Trompéléphant

Un jeu avec des « trompes », pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Idée : Roberto Fraga
Illustration : Martina Leykamm
Durée de la partie : env. 10 minutes

De loin, on entend les barrissements des éléphants. Ils sont tous en train d'arracher des branches d'arbres. Le plus petit d'entre eux, Fanfan, est juste en train de faire tomber une branche avec sa trompe au moment où un cri retentit très fort. C'est Mathilda, la chef des éléphants. Elle a été effrayée, car une petite souris se trouve sur la branche qu'elle voulait prendre. Les autres éléphants continuent à récupérer des branches, car celui qui en aura ramassé le plus gagnera une portion supplémentaire de pudding d'éléphant.



Contenu

- 1 tronc d'arbre (avec une ficelle)
- 1 cime d'arbre (en 7 parties)
- 24 branches d'arbre
- 4 trompes d'éléphants
- 4 enclos circulaires
- 8 becs
- 4 trompes de remplacement
- 1 règle du jeu

Chers joueurs,

Un soin particulier a été apporté à la fabrication des « trompes » utilisées dans ce jeu, pour qu'elles soient de la meilleure qualité possible. Comme il peut néanmoins arriver qu'elles soient abîmées au cours de ce jeu turbulent, nous avons ajouté des trompes de remplacement.

Il est également possible de jouer avec n'importe quelle autre « flûte » du commerce.

De plus, si nécessaire, les becs pour les flûtes peuvent être nettoyés dans le lave-vaisselle.

récupérer le plus de branches possible

But du jeu

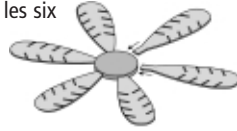
Qui sera assez adroit pour récupérer avec sa trompe le plus grand nombre de branches d'arbre ?

Attention aux souris qui guettent sur les branches !

Préparatifs

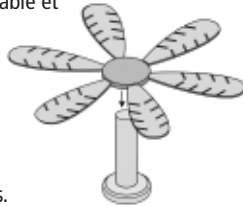
assembler la cime de l'arbre

Assembler la cime de l'arbre : enfoncer les six morceaux de carton dans les fentes du carton circulaire.



poser la cime sur le tronc et insérer les branches dans les fentes

Poser le tronc d'arbre debout au milieu de la table et mettre la cime de l'arbre par dessus avec précaution.



Insérer les 24 branches dans les fentes correspondantes de la cime.

Sur certaines branches, on peut voir une souris.

Faire attention à ce que le côté avec la souris soit toujours tourné vers l'intérieur.

poser un enclos devant soi, prendre une trompe

Chaque joueur prend un enclos et le pose devant lui. Pour finir, chacun prend une trompe d'éléphant (« flûte »). Les accessoires en trop sont remis dans la boîte.

Déroulement de la partie

mettre les trompes dans la bouche, tirer sur la ficelle

Les joueurs jouent tous ensemble et mettent leur trompe d'éléphant (flûte) dans la bouche.

Le joueur le plus âgé tient le tronc d'arbre dans sa main et tire avec précaution sur la ficelle : la cime de l'arbre se met à tourner lentement. Dès qu'il enlève sa main, il donne le signal de départ et dit : « Attention, prêts, partez ! ».

La turbulente partie peut alors commencer.

Les joueurs essaient tous en même temps de récupérer le plus possible de branches avec leurs trompes d'éléphants et de les mettre dans leur enclos.



prendre les branches à l'aide de la trompe et les déposer dans l'enclos

branche avec souris = un point en moins

la poser dans un autre enclos

toutes les branches sont récupérées ou l'arbre s'arrête de tourner = fin de la partie

branche sans souris = 1 point, branche avec souris = 1 point en moins

nombre de points le plus élevé = partie gagnée

Attention aux souris !

Sur certaines branches, on peut voir des souris. Comme les « trompéléphants » ont peur des souris, chacune de ces branches leur fera perdre un point.

Dès que tu remarques que tu as pris une branche avec une souris, tu as le droit de la laisser tomber ou tu essayes de la mettre dans l'enclos d'un autre joueur. Bien sûr, celui-ci a le droit de t'en empêcher en se servant de sa trompe d'éléphant.

Règles importantes :

- Les branches qui tomberont à côté de l'enclos ou par terre seront laissées là où elles sont jusqu'à la fin de la partie.
- Il est permis de récupérer plusieurs branches à la fois.
- Pendant toute la durée du jeu, vous utiliserez seulement vos mains pour tenir les « trompes ». Ce n'est donc qu'à l'aide de la trompe qu'il faut transporter la branche récupérée et l'amener dans un enclos.

Conseil : les joueurs expérimentés peuvent convenir de garder les mains derrière leur dos pendant toute la durée du jeu.

Fin de la partie

La partie est finie dès qu'il n'y a plus de branches sur la cime de l'arbre ou que l'arbre s'arrête de tourner.

Chaque joueur compte les branches qui ont atterri dans son enclos ou qui touchent son enclos. Les branches qui sont à l'extérieur de l'enclos ne comptent pas.



- Chaque branche sans souris compte un point.
- Pour chaque branche avec une souris, retirer un point. Les joueurs qui ne savent encore pas compter, mettent une branche sans souris de côté pour chaque branche avec une souris et comptent après les branches restantes sans souris.

Le joueur qui aura le plus de points est le gagnant.

S'il y a des joueurs qui ne savent encore pas trop bien compter, ils empileront les branches récupérées. Le gagnant sera celui qui aura la plus grande pile.

Les autres joueurs le félicitent dans un concert de fanfare de « trompes ».