

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com



Le Petit Poucet

Un jeu de mémoire et de coopération pour 3 à 6 joueurs à partir de 7 ans.

« Le petit Poucet grimpa en haut d'un arbre, pour voir s'il ne découvrait rien ; ayant tourné la tête de tous côtés, il vit une petite lueur comme d'une chandelle, mais qui était bien loin, par-delà la forêt. Il descendit de l'arbre, et lorsqu'il fut à terre, il ne vit plus rien : cela le désola. Cependant, ayant marché quelques temps avec ses frères, du côté qu'il avait vu la lumière, il la revit en sortant du bois. Ils arrivèrent enfin à la maison où était cette chandelle, non sans bien des frayeurs... »

Charles Perrault – Contes de la mère l'Oye - 1697

But du jeu

Les joueurs incarnent le Petit Poucet et ses frères. Ensemble, ils devront retrouver le chemin de leur chaumièrre natale avant que l'Ogre ne les rattrape...

Contenu

- 1 livret de règles
- 10 tuiles rondes (*Lieu et Loups*)
- 9 cartes *Lieu*
- 6 tuiles *Ogre* carrées
- 1 sentier situé au dos du tiroir de la boîte
- 1 pion *Lanterne* et son socle
- 3 jetons blancs *Petits Cailloux*
- 1 jeton *Grand Arbre*
- 1 jeton *Bottes de sept lieues*

Mise en place



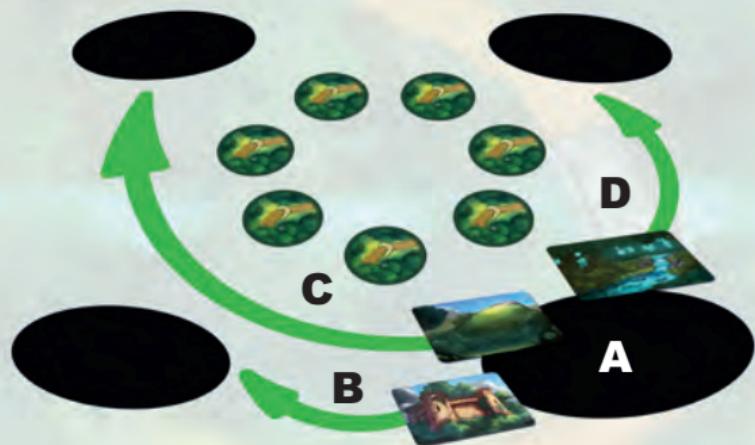
- Mélangez la tuile *Loups* et 6 tuiles rondes *Lieu* prises au hasard, puis placez-les en cercle et face visible comme indiqué par le schéma ci-dessus (**A**). Mettez de côté les trois tuiles rondes restantes, elles seront utilisées plus tard dans le jeu. Les jetons *Petits Cailloux* sont placés au centre du cercle.
- Retournez le tiroir de la boîte afin de mettre en place le sentier (**B**). Ce dernier est divisé en trois sections, chacune séparée par une rivière. Le pion *Lanterne* est placé sur la première case de la première section du sentier (case verte). La dernière case du sentier est la chaumière.
- Empilez les tuiles *Ogre*, face cachée et chiffre visible (la tuile 1 en haut de la pile ; la tuile 6 en bas). Les jetons *Grand Arbre* et *Bottes de 7 lieues* sont placés à proximité du sentier (**C**).
- Retirez du paquet de cartes *Lieu* les trois lieux absents du cercle de tuiles. Mélangez ce paquet qui sera désormais appelé « pioche Voyage » (**D**) et confiez-le au joueur le plus âgé désigné comme étant le Guide en début de partie.

Déroulement de la partie

Avant d'entamer la partie, les joueurs disposent d'environ 20 secondes pour observer les tuiles formant le cercle avant que le Guide ne les retourne face cachée.

Dans un premier temps, le Guide se munit de la pioche Voyage, face cachée, la mélange puis tire 3 cartes *Lieu* au hasard qu'il garde en main et consulte sans les montrer.

Puis, en commençant par le premier joueur situé à sa gauche, le Guide énonce l'un des trois lieux mentionnés sur les cartes qu'il a en main, sans montrer cette carte. Le joueur interrogé doit retrouver la tuile ronde correspondant au lieu énoncé en retournant l'une des tuiles formant le cercle. S'il réussit, le Guide interroge le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre en énonçant l'un des deux lieux restants. Enfin, si ce joueur parvient à retrouver ce lieu parmi les tuiles formant le cercle, le Guide énonce le troisième et dernier lieu au joueur suivant, dans l'ordre du tour.



Exemple : à quatre joueurs, Tom est le Guide (**A**). Tout d'abord, il interroge Peggy (**B**), puis Paul (**C**) et enfin Suzanne (**D**).

Remarque : à trois joueurs, Tom est le Guide. Il interroge Peggy, puis Paul et à nouveau Peggy.

Deux cas sont alors possibles :

- **Les 3 lieux sont retrouvés** : les joueurs avancent le pion *Lanterne* d'une case sur le sentier, en direction de la chaumière.

Ensuite, le Guide intervertit ce qu'il suppose être la tuile *Loups* avec une tuile *Lieu*, de son choix, restée face cachée au sein du cercle. En faisant cela, il doit dire : « *les loups sont ici* ». Pendant l'échange, les deux tuiles demeurent face cachée. C'est la fin du tour.

Ou bien

- **L'un des trois joueurs interrogés se trompe** : le tour s'arrête aussitôt et la première tuile *Ogre* de la pile est dévoilée puis placée de façon à reconstituer progressivement l'image de l'*Ogre*. Si, en se trompant, un joueur interrogé retourne la tuile *Loups*, deux tuiles *Ogre* sont dévoilées au lieu d'une seule. Bien entendu, le pion *Lanterne* n'est pas avancé.



Remarque : Le Petit Poucet et ses frères sont si terrorisés qu'ils s'appliquent à ne pas faire de bruit. Lorsqu'un joueur est interrogé, les autres ne doivent pas l'aider (sauf si un jeton *Petits Cailloux* est utilisé – voir plus bas). En cas d'aide « involontaire » de la part d'un joueur non interrogé, une tuile *Ogre* est ajoutée face visible par le Guide.

A la fin du tour, le Guide retourne face cachée les tuiles Lieu dévoilées durant le tour.

De plus, si le pion Lanterne atteint une nouvelle section de sentier en franchissant l'un des deux ponts, le Guide ajoute une ou deux tuiles Lieu en fonction du pont franchi (+1 tuile au pont de pierre; +2 au pont de bois). Ces tuiles supplémentaires sont tout d'abord présentées face visible aux joueurs et placées au sein du cercle par le Guide comme bon lui semble. Elles sont ensuite retournées face cachée. Les cartes Lieu correspondantes devront également être ajoutées à la pioche Voyage.



Enfin, la pioche Voyage est reconstituée, mélangée puis transmise par le Guide à son voisin de gauche qui deviendra le nouveau Guide pour le tour à venir.

Pour vous aider

Il n'est pas chose aisée de retrouver son chemin dans cette sombre forêt. Afin d'éviter les faux pas, un peu d'aide ne sera pas de trop :

- **Les jetons Petits Cailloux** : lorsqu'il est interrogé par le Guide, un joueur peut dépenser un jeton Petits Cailloux afin que les autres joueurs (Guide compris)



puissent l'aider à retrouver le lieu demandé. Après que chacun ait donné son avis, le joueur interrogé initialement devra trancher et découvrir une tuile *Lieu*. Dès qu'un jeton est utilisé de la sorte, il est écarté et remis dans la boîte.

• **Le jeton Grand Arbre** : de la cime des arbres, il est toujours plus facile de se repérer mais gare à l'Ogre qui risque de vous voir. Entre deux tours de jeu, les joueurs peuvent décider collectivement de revoir toutes les tuiles composant le cercle pendant une vingtaine de secondes. En contrepartie, une tuile *Ogre* est dévoilée. Le jeton *Grand Arbre* est à usage unique et doit être retourné face cachée après utilisation.



• **Le jeton Bottes de sept lieues** : entre deux tours de jeu, les joueurs peuvent décider ensemble d'utiliser ce bonus. Le Guide à venir s'empare de la pioche *Voyage*, dévoile les cartes une à une et doit retrouver tous les lieux, un à un, sans retourner la tuile *Loups*. Les tuiles révélées de cette manière demeurent face visible jusqu'à la fin de la séquence. Le Guide s'arrête dès qu'il commet une erreur. S'il réussit, deux tuiles *Ogre* sont replacées sur la pile face cachée. S'il échoue, deux tuiles *Ogre* sont ajoutées face visible. Il est interdit d'utiliser les jetons *Petits Cailloux* durant cette séquence. Le jeton *Bottes de sept lieues* est à usage unique et doit être retourné face cachée après utilisation.



Remarque : entre chaque tour, les joueurs ne peuvent utiliser qu'un seul des 2 jetons *Grand Arbre* ou *Bottes de sept lieues*.

Fin du jeu

La partie s'achève dans les deux cas suivants :

- Si le pion *Lanterne* atteint la chaumière située sur la troisième section du sentier, vous êtes rentrés chez vous, sains et saufs. Victoire !

Ou

- Si les tuiles *Ogre* sont toutes dévoilées, formant ainsi l'*Ogre* dans son entier, l'*Ogre* est sur vous... il est trop tard. Vous êtes perdus...

Corsez le défi

Les règles ci-dessus vous ont expliqué le déroulement du jeu dans sa version de base mais afin de rendre le jeu plus difficile, trois autres modes de jeu vous sont proposés :

- **Mode Fabuleux** : comme le jeu de base mais sans le jeton *Bottes de sept lieues* et avec 2 jetons *Petits Cailloux* au lieu de 3.
- **Mode Légendaire** : comme le jeu de base mais sans les jetons *Bottes de sept lieues* et *Grand Arbre* et avec 2 jetons *Petits Cailloux* au lieu de 3. De plus, la première tuile *Ogre* est dévoilée en début de partie.
- **Mode Tempête** : le vent se lève et il devient plus difficile de trouver son chemin. A chaque tour, et après que le nouveau Guide ait été désigné, tous les joueurs se décalent d'une place vers la gauche. Les repères visuels sont ainsi bouleversés rendant la tâche encore plus ardue.

Ce jeu étant modulable à souhait, rien ne vous empêche de créer votre propre niveau de difficulté, votre propre histoire...

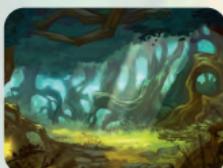
Variante

« Deux âmes égarées » : Cette variante vous permet de relever le défi à deux joueurs. Le Guide est absent et la pioche Voyage est posée, face cachée, près du sentier. Alternativement, chaque joueur dévoile une carte *Lieu* et doit retrouver la tuile ronde correspondante. Trois cartes *Lieu* sont ainsi révélées. Toutes les autres règles du jeu de base s'appliquent.

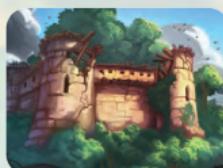
D'autres variantes et modes de jeu seront proposés sur notre site (<http://www.libellud.com/>).

Soyez aux aguets!

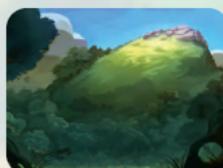
Les différents lieux



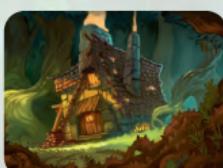
La clairière



Le chateau



La colline



Chez l'Ogre



La cabane abandonnée



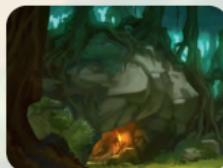
Le marais



Le pont de pierre



La rivière



La grotte

Le Petit Poucet

L'obscur forêt

«Le père et la mère les menèrent dans l'endroit de la forêt le plus épais et le plus obscur; [...] Le petit Poucet ne s'en chagrina pas beaucoup, parce qu'il croyait retrouver aisément son chemin, par le moyen de son pain qu'il avait semé partout où il avait passé ; mais il fut bien surpris lorsqu'il ne put en retrouver une seule miette; les oiseaux étaient venus qui avaient tout mangé.

Les voilà donc bien affligés ; car, plus ils marchaient, plus ils s'égarraient et s'enfonçaient dans la forêt.

La nuit vint, et il s'éleva un grand vent qui leur faisait des peurs épouvantables. Ils croyaient n'entendre de tous côtés que les hurlements de loups qui venaient à eux pour les manger.»

Charles Perrault - Contes de la mère l'Oye -1697

But du jeu

Les joueurs incarnent le Petit Poucet et ses frères. Ensemble, ils devront retrouver le chemin de leur chaumière natale avant que l'Ogre ne les rattrape...

Les Variantes

Toutes ces variantes ont pour but de venir enrichir vos parties du Petit Poucet. Elles viennent corser le défi, bouleverser certaines règles du jeu en mettant à mal votre mémoire. La difficulté est tout autre, saurez-vous relever le challenge de chacune d'entre elles ?

Ces variantes sont également compatibles entre elles et avec celles proposées dans les règles du Petit Poucet.

Pour profiter de ces variantes il faut posséder un exemplaire du *Petit Poucet et la forêt mystérieuse*.

Pistés par les loups

Cette variante se joue de la même manière que le jeu de base, à une exception près :

- A chaque fois qu'un lieu est correctement retourné par un joueur, alors ce-dernier doit ensuite intervertir la tuile Loups avec une tuile Lieu face cachée.

Si les 3 lieux sont retrouvés, le Guide intervertit également ce qu'il suppose être la tuile Loups avec une tuile Lieu face cachée.

Un joueur n'est pas obligé de toujours déplacer la même tuile Lieu (supposée être la tuile Loups) s'il pense que le joueur précédent s'est trompé.

La forêt enchantée

Cette variante se joue de la même manière que le jeu de base mais la mise en place change sur un point :

- Une fois que les joueurs ont observé les tuiles rondes pendant 20 secondes, le guide empile deux tuiles Lieu sur deux autre tuiles Lieu (Il y aura donc 5 emplacements dont 3 avec une tuile et 2 avec 2 tuiles superposées).
- Lors des interversions entre la tuile Loups et une tuile Lieu, il faudra scrupuleusement respecter la position initiale de chaque tuile (Ex : Si la tuile Loups est interverti avec une tuile Lieu qui est sous une autre tuile Lieu alors la tuile Loups sera placée elle aussi dessous)
- Lors de l'ajout de tuile Lieu celle-ci doit être obligatoirement empilée sur une tuile déjà présente et seule.

Le reste des règles est inchangé.

Attention : il est très facile de se perdre dans cette forêt... Prenez garde, lorsque vous replacez les tuiles face cachée à la fin d'un tour, à bien les ré-empiler en respectant leur position initiale. Une erreur de ce type peut vous perdre à tout jamais dans les méandres de cette forêt enchantée...

L'obscur forêt

Cette variante se joue de la même manière que le jeu de base, à deux exceptions près :

- Lors de la mise en place, la tuile Loups est placée face visible sur l'aire de jeu. Mélangez 6 tuiles Lieu prises au hasard puis, sans les regarder, placez-les face cachée, de manière à former un cercle avec la tuile Loups (comme dans le jeu de base). Puis retournez face cachée la tuile Loups.
- Le jeton Grand Arbre est retiré de la partie (Il fait nuit noire, impossible d'y voir quelque chose...)

Tout le reste se déroule comme dans le jeu de base. La différence majeure étant que les joueurs partiront à l'aveugle et devront utiliser avec sagesse les différents bonus disponibles au cours de la partie.

L'immense forêt

Cette variante se joue de la même manière que le jeu de base, à une exception près :

- Lors du placement des tuiles pendant la mise en place (et lorsque l'on en rajoute en cours de jeu), les tuiles ne sont plus placées en cercle mais de manière aléatoire sur toute la surface de la table. Les tuiles sont donc éparpillées et non plus ordonnées.

Exemple : La rivière à côté du pot de fleur, Les Loups dans le coin droit de la table, le château au centre, les marécages derrière un verre etc. etc.

Ne vous retournez pas !

Cette variante se joue de la même manière que le jeu de base, à une exception près :

- Lors de la mise en place, révélez et placez les tuiles Ogre numéro 1 et 2. Il va vous falloir courir plus vite. Mais dans la précipitation vous avez perdu le jeton Bottes de 7 lieues et 1 petit caillou que vous ne disposerez pas lors de l'installation du jeu.

