

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 (Saône-et-Loire), 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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



LES ANIMAUX DE NAPOLEON

CONTENU DU JEU

- 1 plateau de jeu.
- 139 tuiles : 6 tuiles « jardin », 12 tuiles rouges « événement », une tuile « Napoléon » recto/verso, 120 tuiles « construction »
- 1 pion « Cheval de Napoléon »
- 9 pions animaux
- 1 sablier de 45 secondes
- 1 livret historique
- 10 fiches animaux

BUT DU JEU

C'est un jeu coopératif où les joueurs jouent en simultanément. Le but du jeu est de construire la Place Napoléon et de placer les 9 animaux dans leur bassin avant que Napoléon ne finisse l'inspection de la place (lorsqu'il atteint la case « 10 » de l'échelle des tours).

MISE EN PLACE

- Placer le plateau au centre de la table.
- Placer la tuile « Napoléon » au centre du plateau selon la difficulté voulue (voir annexe).
- Placer les tuiles « jardin » et les 9 pions « animaux » sur le plateau (voir annexe).
- Faire une pioche avec 10 tuiles rouges « événement » prises au hasard, les deux tuiles restantes sont remises dans la boîte.
- Mélanger les tuiles restantes et les disposer face cachée en plusieurs piles à côté du plateau. Ces tuiles sont nommées « tuiles construction ».
- Placer le pion « Cheval de Napoléon » en bas de l'échelle de tours, sur la case « 0 ».
- Distribuer entre les joueurs 12 tuiles « construction » de la pioche, face cachée. Ce nombre est fixe et ne varie pas en fonction du nombre de joueurs. Il se peut donc que tous les joueurs n'aient pas le même nombre de tuiles en main.

Nombre de joueurs	Nombre de tuiles par joueur
2	6 / 6
3	4 / 4 / 4
4	3 / 3 / 3 / 3
5	3 / 3 / 2 / 2 / 2

LE TOUR DE JEU

1 / TUILES ROUGES EVENEMENT

Un des joueurs pioche une tuile rouge et annonce les effets de celle-ci. Ces effets concernent tous les joueurs pour le tour en cours.

2 / PHASE DE CONSTRUCTION

Un joueur retourne le sablier et tout le monde prend connaissance de ses tuiles « construction ». Les joueurs disposent de 45 secondes pour poser leurs tuiles sur les cases du plateau.

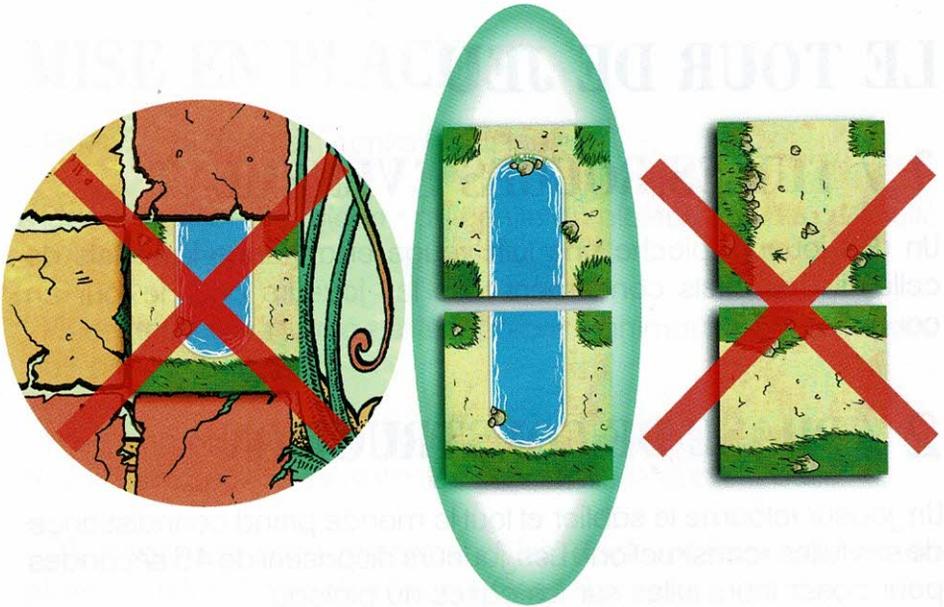
Tous les joueurs jouent en même temps !

Règles de pose :

- Toutes les tuiles doivent correspondre : route contre route, bassin contre bassin et jardin contre jardin.
- Il n'est pas possible de poser des tuiles « bassin » sur le bord extérieur du plateau (zone rouge).
- Il n'est pas obligatoire de poser une tuile à côté d'une tuile déjà posée.

Retirer une tuile déjà posée :

Pendant les 45 secondes, il est possible de retirer du plateau une tuile posée précédemment. Le joueur doit poser une tuile de sa main sur la tuile du plateau qu'il souhaite déconstruire. La nouvelle tuile posée doit respecter les règles de pose. Deux tuiles superposées sont instantanément retirées du plateau et remises dans la boîte.



3 / VERIFICATION DES ERREURS

Une fois que le sablier arrive au terme des 45 secondes, les joueurs n'ont plus le droit de poser de tuile sur le plateau. Plusieurs solutions sont possibles :

- Si les joueurs ont posé toutes leurs tuiles et s'il n'y a pas d'erreur sur le plateau. Bravo ! Les joueurs peuvent passer à la 4^e phase du tour : « Avancée des Animaux ».
- Si les joueurs n'ont pas réussi à poser toutes leurs tuiles et/ou des erreurs ont été commises sur le plateau (règles de pose non respectées), les joueurs récupèrent les tuiles qui ne respectent pas les règles de pose et celles qui n'ont pas été posées par manque de temps. En punition, le pion « Cheval de Napoléon » avance immédiatement d'une case sur l'échelle des tours.

4 / AVANCEE DES PIONS ANIMAUX

Les joueurs peuvent maintenant faire avancer sur les tuiles les pions animaux qui partent, au 1^{er} tour, des bords du plateau.

Chaque animal ne peut avancer que d'une tuile par tour.

N'oubliez pas que le but du jeu est de ramener chacun des animaux dans un bassin, sachant qu'il ne peut y avoir qu'un seul animal par bassin !

Les animaux se déplacent en suivant les routes et peuvent traverser les bassins, qu'ils soient déjà occupés ou non, mais ne peuvent pas traverser les haies.

Une tuile ne peut être déconstruite tant qu'un animal s'y trouve. Il est possible durant le jeu d'avoir deux animaux ou plus sur une même tuile.

5 / FIN DE TOUR

Le pion « Cheval de Napoléon » avance d'une case sur l'échelle des tours.

Il ne peut avancer que de deux cases au maximum dans un tour (avancée en fin de tour + erreurs de pose + tuiles non posées = 2 cases).

Puis on distribue entre les joueurs 12 nouvelles tuiles de la pioche, auxquelles on ajoute les tuiles récupérées en phase 3 « Vérification des erreurs ». Ainsi, les joueurs peuvent avoir plus de 12 tuiles à placer au tour suivant.

VICTOIRE ET DEFAITE

VICTOIRE

Dès que les neuf pions animaux se trouvent chacun dans un bassin différent et entièrement construit, alors la partie est **immédiatement gagnée**.

Il n'est pas nécessaire d'avoir terminé la pioche de tuile « construction » pour gagner.

DEFAITE

Si le pion « Cheval de Napoléon » atteint la case 10 avant que les pions animaux ne soient tous arrivés dans un bassin différent et entièrement construit, les joueurs ont **perdu**.

REMERCIEMENTS

La coordination des Maisons de Quartier (ACYAQ).

Les associations de jeux « Les Préfous Volants », « La Lyre » (« Ligue Yonnaise des rôlistes extraordinaires »), l'association des francas de Vendée.

Au titre de l'association « Je Joue Donc Nous Sommes » : Christophe Billaud pour la création du jeu ainsi que les joueurs de l'association pour les tests, propositions et premiers plaisirs à jouer avec les animaux de la place Napoléon.

Les enfants des accueils de loisirs de La Roche-sur-Yon.

La Ludothèque du réseau des médiathèques de La Roche-sur-Yon Agglomération.

La direction de la culture et le service Histoire-Archives-Patrimoine de la Roche-sur-Yon.

Avec le soutien financier de la Ville de La Roche-sur-Yon.

Jeu inspiré des Animaux de la Place Napoléon créés par François Delarozière, directeur artistique de la compagnie «La Machine».

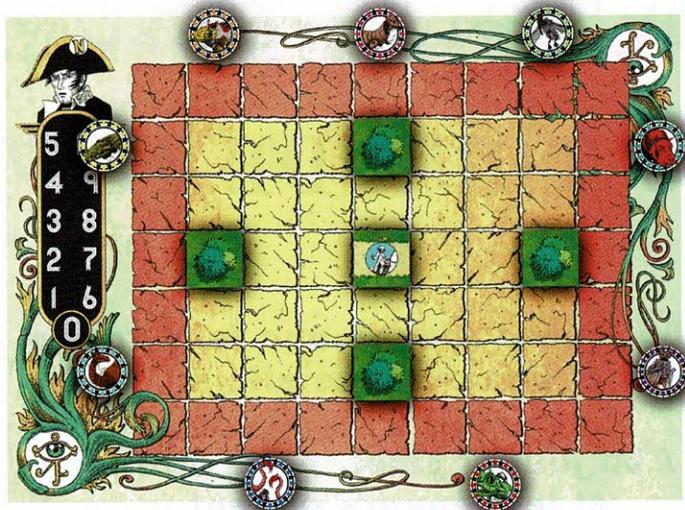
Graphisme :

Clément Moreau : boîte, plateau, tuiles, pions animaux et règles du jeu.

Claude Pasquet : fiches animaux (réalisées à partir des dessins des enfants des ALSH).

ANNEXE CONFIGURATION DE BASE

4 jardins - configuration de base



6 jardins - configuration avancée





RESUME DU TOUR DE JEU

**1 / Un joueur pioche une tuile rouge
et annonce les effets.**

**2 / Un joueur retourne le sablier
et les joueurs posent
leurs tuiles «construction».**

3 / Vérification des erreurs.

4 / Avancée des animaux.

**5 / Fin du tour
Avancée du pion «Cheval de Napoléon»
et distribution des tuiles.**