

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Spielanleitung • Rulebook • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



KLARE KISTE

Spielzeug rein,
Erster sein

Kirsten Hiese



Tidy Toyboxes • Vite, maman arrive !
Opgeruimd staat netjes! • Todo en orden • Il gioco delle ceste

Copyright **HABA** - Spiele Bad Rodach 2021

Vite, maman arrive !

Un jeu de recherche ultrarapide
pour 2 à 4 joueurs bien organisés à partir de 5 ans.

Auteure : Kirsten Hiese
Illustration : René Amthor
Rédaction : Robin Eckert
Durée du jeu : env. 15 minutes



FRANÇAIS

Tous les enfants le savent bien : quand les parents sont absents, c'est la fête à la maison ! À peine la voiture est-elle sortie de l'allée que le contenu des caisses de jouets est éparpillé sur le sol de la chambre d'enfant.

Renverser les caisses et fouiller dedans : que c'est amusant !
Aujourd'hui, on joue comme des petits fous !

Mais... c'était quoi ce bruit ? C'est la voiture de maman ! Oh, non, il faut vite tout ranger ! Mais dans quelle caisse se rangent les différents jouets ? Et où se trouvent-ils maintenant ?

Il faut vite glisser le reste des jouets sous le lit ! L'essentiel est qu'ils ne soient plus visibles lorsque que la porte s'ouvrira !

Le joueur qui a rangé correctement et le plus rapidement possible gagne la partie.

Contenu du jeu



3 bâtonnets

36 tuiles
« jouets »



15 tuiles « désordre »
de 3 couleurs et
formes différentes



36 caisses de jouets
et 4 lits (cartes)

Préparation du jeu

Chaque joueur prend un lit et le place devant lui. Répartissez les tuiles « jouets » de manière aléatoire au milieu de la table. Elles peuvent aussi se chevaucher. Libérez un petit espace au milieu et posez les bâtonnets suivants dans cet espace :

- À 2 joueurs : le bâtonnet **jaune**
- À 3 joueurs : les bâtonnets **vert** et **orange**
- À 4 joueurs : les **trois** bâtonnets

Mélangez les 36 caisses et distribuez-en 6 faces cachées, à chaque joueur. Posez les tuiles « désordre » sur le côté en les espaçant légèrement.



Déroulement de la partie

Une partie comporte plusieurs manches.

Une manche comprend toujours 3 phases :

- ♦ **RANGER**
- ♦ **VÉRIFIER**
- ♦ **CACHER**



RANGER

Vous voulez remplir toutes vos caisses au plus vite en y rangeant les tuiles « jouets » correspondantes au milieu de la table. Chaque caisse montre deux jouets. Chaque tuile « jouets » montre un jouet par face. Mais faites bien attention : chaque tuile « jouets » ne correspond qu'à une caisse !

*Exemple :
pour la caisse
qui représente
l'excavatrice et la
poupée, tu dois trouver
la tuile « jouets » avec l'excavatrice
sur une face et la poupée sur l'autre.*



FRANÇAIS

Lorsque vous rangez, vous ne pouvez utiliser qu'une main. Mettez votre autre main derrière votre dos.

Au signal « **Raaaangement !** », vous pouvez commencer. Remplissez vite vos caisses.

Prenez une tuile « jouets » au milieu et regardez bien son recto et son verso. **Correspond-elle à l'une de vos caisses ?**

Oui ? Super, posez la tuile « jouets » sur la caisse correspondante.

Non ? Dommage ! Reposez la tuile « jouets » au milieu de la table.

Et ça continue !

As-tu rempli toutes tes caisses avec des jouets ?

Prends vite le plus long bâtonnet qui reste au milieu de la table et pose-le devant toi. Dès qu'un joueur a pris le dernier bâtonnet au milieu, le rangement est terminé.

Si tu ne trouves pas une tuile « jouets », peut-être qu'un autre joueur l'a prise par erreur dans une de ses caisses. Si tu es sûr(e) que la tuile « jouets » manquante n'est plus au milieu, prends un bâtonnet même si tu as des caisses vides.

VÉRIFIER

Il y a toujours du désordre dans la chambre des enfants et les parents n'aiment pas ça. Il va falloir tout ranger au plus vite !

Commencez par vérifier que vous avez tout bien rangé. Regardez les tuiles « jouets » du joueur sur votre gauche. Vous pouvez le faire tous en même temps.

Une tuile « jouets » est-elle posée dans la mauvaise caisse ?

Oui ? oh, mince ! Il faut vite trouver une solution.

- Chaque joueur chez qui au moins une tuile « jouets » est mal rangée prend une tuile « désordre » rouge.
- Tous les autres joueurs n'en prennent aucune pendant cette manche.

Non ? excellent rangement ! Mais où peut-on cacher le reste du désordre ?

- Tous les joueurs qui ont bien rempli leurs caisses reçoivent une tuile « désordre » de la couleur de leur bâtonnet. (Le joueur qui a le bâtonnet vert était suffisamment rapide à ranger. Il ne prend aucune tuile « désordre ».)
- Le joueur qui n'a pas de bâtonnet et tous ceux qui ont au moins une caisse vide doivent prendre une tuile « désordre » rouge. Un joueur ne peut jamais recevoir plus d'1 tuile « désordre » par manche.



CACHER

Cachez maintenant la tuile « désordre » nouvellement reçue sous votre lit. Le désordre déjà présent sous les lits y reste pendant toute la durée de la partie. En glissant chaque nouvelle tuile « désordre » sous le lit, il faut s'arranger pour que tout le désordre soit entièrement recouvert par la carte « lit ». Tu peux faire pivoter et retourner les tuiles « désordre » autant que tu le souhaites, mais elles ne doivent pas se chevaucher !

Avez-vous réussi à glisser tout le désordre sous vos lits ?

On ne triche pas : toute la tuile, y compris les zones grises, doit être entièrement recouverte par la carte !



Oui ? **ouf ! Tout s'est bien passé jusqu'ici !**

Commencez la manche suivante : Replacez toutes les tuiles « jouets » au milieu de la table et mélangez-les bien. Replacez les bâtonnets au centre. Réunissez toutes les caisses et mélangez-les avec celles qui n'avaient pas été distribuées. Distribuez de nouveau 6 cartes par joueur.

Au prochain signal « Raaaangement ! », vous recommencez.

Non ? **oh oh... Les parents ont découvert le désordre !**

La partie est terminée.

Il n'y a plus assez de tuiles « désordre » rouges dans la réserve pour en donner à tout le monde ?

Tous les joueurs qui ne peuvent pas prendre de **tuile rouge** retournent leur lit côté verso. Il présente aussi un **désordre rouge**. La partie est terminée.

Fin de la partie

Tous les joueurs dévoilent le désordre qu'ils ont accumulé. Comptez les chaussettes sur vos tuiles « désordre » et sur la carte « lit » retournée, le cas échéant. Le gagnant est le joueur qui a **le moins** de chaussettes. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le bâtonnet le plus long devant lui qui l'emporte. C'est le champion du rangement de tous les temps !



Pour équilibrer le jeu : Comme certains d'entre vous sont plus expérimentés que les autres, distribuez-leur plus de caisses à remplir ! Il est aussi captivant de remettre systématiquement au joueur qui vient de s'emparer du bâtonnet vert une caisse supplémentaire au début de la manche suivante.

Pour ajuster la durée de la partie : Pour que la partie soit plus courte, distribuez seulement 4 caisses, pour une partie plus longue, distribuez-en 8 par joueur.

Chers enfants, chers parents, vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur www.haba.fr dans la partie Pièces détachées.