

Santa Claus is comin' to town

(Le Père Noël arrive en ville)



*Un jeu pour 3 ou 4 joueurs
Par Alan R. Moon et Han Heidema
Illustration par Doris Matthaus
Traduction : Eric Flumian*



Introduction :

C'est le soir de Noël. La petite ville d'Elfenbein est recouverte de neige. Pour aider le Père Noël à trouver son chemin dans la neige, les habitants de la ville ont déblayé des routes et dessiné des sentiers tortueux entre leurs maisons. A présent, ils attendent patiemment dans leurs maisons les cadeaux du Père Noël.

Tous les habitants, à part quelques sales gamins. Ils ont en effet trouvé un nouveau jeu : essayer de voir le Père Noël ! Le Père Noël est amusé par ce petit jeu d'autant plus qu'il est le seul à pouvoir utiliser les sentiers sinueux. De plus, quand tout semble aller mal pour lui, il peut utiliser de la magie...



Matériel :

Un plateau de jeu
6 marqueurs de maisons fermées
30 marqueurs cadeaux
1 grand marqueur Père Noël et 3 grands marqueurs « gamins »
1 petit marqueur Père Noël et 3 petits marqueurs « gamins » pour les scores
Ces règles du jeu
Procurez-vous un jeu de 54 cartes traditionnelles

Préparation :

Placez le plateau de jeu au centre de la table.

Décidez qui sera le Père Noël. Donnez-lui les deux marqueurs Père Noël ainsi que tous les pions cadeaux. Les autres joueurs sont les gamins et reçoivent également leurs marqueurs à leur couleur. Chaque joueur reçoit également toutes les cartes d'une même couleur.
(ndt : Les jokers ne seront pas utilisés)

Les marqueurs de score de chaque joueur sont placés sur la case de départ (start).

Le joueur placé à gauche du joueur «Père Noël » place un marqueur « maison fermées » sur une des maisons du plateau. Puis, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque autre joueur, y compris le Père Noël, fera de même. Chaque marqueur doit être placé sur une maison différente, et ne doit pas se trouver sur une maison adjacente (non reliée par une rue ou un sentier à une maison contenant déjà un marqueur). Ces marqueurs représentent des maisons dont les enfants sont en vacances et donc recevront leurs cadeaux ailleurs. Le tour continue jusqu'à ce que les 6 marqueurs soient placés.



Les joueurs déterminent alors d'où ils partent sur le plateau. Chaque gamin place son marqueur sur n'importe quelle maison. Plus d'un gamin peut être dans la même maison. Une fois que chaque gamin a placé son marqueur, le Père Noël place le sien sur n'importe quelle maison du plateau, et il y placera aussi un pion cadeau sauf s'il s'agit d'une « maison fermée ».

Le jeu :

Le jeu se déroule en plusieurs rounds de la façon suivante :

- 1) Chaque joueur choisit secrètement une carte de sa main et la place face cachée sur la table. Quand tous les joueurs ont choisi leur carte, on les révèle toutes simultanément.
- 2) Le joueur qui a posé la carte la plus forte choisira dans quel ordre joueront les joueurs. Il désignera au fur et à mesure tel joueur qui sera le premier, tel joueur sera second et ainsi de suite. La seule limitation est qu'un joueur ne peut jouer qu'une seule fois par round. S'il y a égalité concernant la carte de valeur la plus élevée, le joueur ayant le score le plus faible décidera de l'ordre. S'il y a encore égalité, c'est le Père Noël qui désignera le joueur qui pourra choisir l'ordre du tour de jeu.
- 3) Chaque joueur effectue alors son tour de jeu, déplaçant son personnage en fonction de la carte qu'il a jouée et marque éventuellement ses points.
- 4) Si les joueurs ont joué toutes leurs cartes, le jeu est fini. Sauf si cette situation survient, le jeu se poursuit et on repart à l'étape un.



Se déplacer :

La longueur du déplacement d'un joueur est déterminée par la carte qu'il a jouée. Les gamins ne peuvent se déplacer que sur les routes, comptant chaque maison empruntée comme une case. Le Père Noël peut se déplacer sur les routes ou/et les sentiers comptant chaque maison comme une case.

Une carte de valeur 1 à 5 permet de se déplacer au maximum de deux cases. Une carte de valeur 6 à 10 de trois cases maximum. Si le Père Noël joue une « tête » (valet, dame ou roi) il peut voler vers n'importe quelle maison du plateau. Si un gamin joue une « tête » il peut faire un saut avec son vélo. Il se déplace alors d'une case dans n'importe quelle direction, puis de cette case, il choisit une direction et se déplace du nombre de cases qu'il veut dans cette direction. (les deux directions peuvent être les mêmes ou différentes).

A son tour, un joueur doit au moins bouger d'une case. Il est interdit de repasser sur une même case dans le même tour.



Marquer des points :

A chaque fois que le Père Noël se déplace sur une maison qui ne possède pas de marqueur cadeau ou sur une maison «en vacances », il marque un point. Ne pas oublier que le Père Noël commence la partie avec 1 point du au cadeau qu'il place sur sa maison de départ sauf si c'est une maison «en vacances ». Le Père Noël peut ainsi déposer autant de cadeaux dans un tour que de maisons non fermées qu'il parcourt.

Quand un gamin passe ou s'arrête sur une case occupée par le Père Noël, il le voit et touche 3 points. C'est le premier gamin à voir le Père Noël dans ce round, il prend le marqueur cadeau de cette maison (sauf si c'est une maison fermées » . Il encaisse alors un point supplémentaire qui de plus est retranché au score du Père Noël.

Quand le Père Noël se déplace dans une maison où se trouve un gamin, le gamin le voit et marque 3 points. De plus, il touche le point du cadeau retranché au score du Père Noël. Si plus d'un enfant est présent lors du déplacement du Père Noël, c'est le joueur Père Noël qui décide qui touche le point de bonus. De plus, le Père Noël ne marque rien pour cette maison.

Le Père Noël peut revisiter des maisons dans les quelles les gamins lui ont enlevé des cadeaux. De toute façon, il ne peut placer plus de 30 cadeaux. En tout.

Fin du jeu :

Après 13 rounds de jeu, tous les joueurs auront épuisé leur stock de cartes. Le joueur avec le plus de points l'emporte.

