

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



LE PETIT SPIROU

BÊTISES EN VRAC

TOME & JANRY



LE PETIT SPIROU ET SES AMIS, VERTIGNASSE, PONCHELOT ET SUZETTE SE PROMÈNENT ET COMME À LEUR HABITUDE SONT PRÊTS À FAIRE UN MAXIMUM DE BÊTISES. MAIS IL LEUR FAUT TROMPER LA VIGILANCE DE L'ABBÉ LANGÉLUSSE, DE MONSIEUR MÉGOT (LE PROF DE GYM) ET DU TERRIBLE PRÉFET DE DISCIPLINE MONSIEUR NAIRDEBEUX.

LE PETIT SPIROU EST UN JEU POUR DEUX À QUATRE JOUEURS ÂGÉS DE HUIT ANS ET PLUS. CHAQUE PARTIE DURE ENVIRON 30 MINUTES.

CHAQUE JOUEUR DIRIGE UN PERSONNAGE DIFFÉRENT : LE PETIT SPIROU, VERTIGNASSE, PONCHELOT ET SUZETTE. LES PIONS "ADULTES" : LE PROF DE GYM, L'ABBÉ ET LE PRÉFET DE DISCIPLINE SONT DÉPLACÉS AUTOMATIQUEMENT.

LE BUT DU JEU EST DE RÉCUPÉRER LE PLUS DE JETONS BÊTISES ET D'ÉVITER LES JETONS PUNITIONS.

COMPOSITION DU JEU

- 1 plateau de jeu avec un parcours circulaire de 14 cases noires
- 7 pions personnages et leurs socles
- 24 jetons "bêtise" (8 roses, 8 oranges, 8 bleus)
- 16 jetons "punition"
- 35 cartes "déplacement" (7 pour chaque joueur et 7 pour les trois pions "adultes")
- 1 jeton Pépé indiquant le joueur qui commence le tour

PRÉPARATION DU JEU

● Mélangez les jetons "bêtise". Placez-en deux (face cachée - seule la grimace est visible) sur chaque case du plateau. Retournez face visible (bêtise visible) le jeton du dessus de chaque case.

● Posez les jetons "punition" en pile à côté du plateau de jeu.

● Chaque joueur choisit un personnage et le place sur la case Terrain Vague.

Il prend également en main les sept cartes "déplacement" de son personnage (son image apparaît au dos des cartes). À moins de quatre joueurs, les pions et cartes restants ne sont pas utilisés et sont définitivement écartés du jeu.



● Posez les trois pions "adultes" sur la case École.

● Mélangez les 7 cartes "déplacement" des adultes et posez les en pile, face cachée, au milieu du plateau de jeu.

● Le joueur le plus âgé pose le jeton Pépé devant lui.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en 7 tours de jeu. Chaque tour de jeu comporte deux étapes qui se jouent l'une après l'autre :

- 1) déplacement des pions adultes, puis
- 2) déplacement des pions joueurs.

DÉPLACEMENT DES PIONS ADULTES

- Le joueur qui a le jeton Pépé retourne la carte du dessus de la pile des cartes "déplacement" adultes : il déplace chaque pion adulte du nombre de cases indiqué sur la carte.



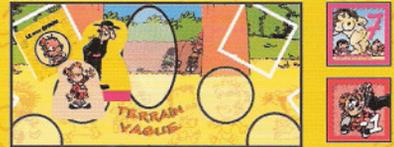
Les déplacements se font toujours en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Si l'abbé LANGELUSSE arrive sur une case où se trouve le pion d'un joueur qui a au-moins un jeton "bêtise" rose devant lui, ce joueur prend un jeton



"punition". Même s'il a plusieurs jetons "bêtise" roses, il ne prend qu'un seul jeton "punition" à chaque fois que l'abbé l'attrape. Si le joueur n'a pas de jeton rose, il ne prend pas de punition, même s'il a des jetons "bêtise" d'une autre couleur.

Si l'abbé arrive sur une case où se trouvent plusieurs joueurs, tous ceux qui ont au-moins un jeton "bêtise" rose prennent un jeton "punition".



- De la même façon, si monsieur MEGOT arrive sur une case où se trouve le pion d'un joueur qui possède un jeton "bêtise" bleu devant lui, ce joueur prend un jeton "punition".

- Et, bien entendu, si monsieur NAIRDEBEUX arrive sur une case où se trouve le pion d'un joueur qui a un jeton "bêtise" orange devant lui, ce joueur prend un jeton "punition".

La carte de "déplacement" des adultes utilisée est ensuite défaussée du jeu.

DÉPLACEMENT DES PIONS JOUEURS

- Chaque joueur, en commençant par celui qui a le jeton Pépé, puis en tournant dans le sens des aiguilles de la montre, pose devant lui, face visible, une de ses cartes "déplacement" au choix.



Attention : le déplacement des pions ne se fait pas tout de suite après avoir posé sa carte, mais uniquement lorsque tous les joueurs auront posé leur carte, face visible.

On sait donc quelles cartes ont été posées par les joueurs précédents avant de poser la sienne.

Si un joueur joue une carte de même valeur que celle d'un joueur précédent, il doit poser un jeton "punition" sur sa carte.

S'il joue une carte déjà jouée par deux autres joueurs, il pose deux jetons "punition" sur sa carte (ou trois jetons si les trois autres joueurs ont joué la même carte).

- Lorsque tous les joueurs ont posé leur carte devant eux, le joueur qui a joué la carte de plus faible valeur déplace son pion d'autant de cases que la valeur de la carte.



Le déplacement des pions se fait toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur se défausse ensuite de sa carte "déplacement".

Le joueur qui possède à présent la carte de déplacement de plus faible valeur déplace alors son personnage.

On continue ainsi jusqu'au joueur qui a joué la carte de la valeur la plus haute.

Si deux joueurs ont joué la même carte, c'est d'abord le joueur qui n'a pas de jeton "punition" sur sa carte qui joue en premier.

Dans le cas où plus de deux joueurs ont joué la même carte, le joueur qui a le plus de jetons "punition" sur sa carte joue en dernier.

À la fin de son déplacement, le joueur pose le ou les jetons "punition" devant lui et se défausse de sa carte "déplacement".

- Si à la fin de son déplacement, un joueur arrive sur une case sans aucun autre pion, il ramasse le jeton "bêtise" qui s'y trouve et le pose devant lui.

Il retourne aussitôt le second jeton, s'il en

reste encore un sur la case.

Le joueur ne ramasse qu'un seul jeton par case à chaque tour.

- Si à la fin de son déplacement, un joueur arrive sur une case où se trouve un pion appartenant à un autre joueur, il ne ramasse pas le jeton "bêtise" qui s'y trouve mais il peut échanger un de ses jetons contre un jeton de son choix appartenant à l'autre joueur.



Attention : Pour désigner le jeton "bêtise" qu'il veut prendre à son adversaire, le joueur doit faire la grimace qui se trouve au dos du pion en question, puis il procède à l'échange.

Il peut échanger un jeton "bêtise" d'une couleur contre un jeton d'une autre couleur, ou contre un jeton de plus forte valeur.

Il peut même échanger un de ses jetons "punition" contre un jeton "bêtise" de son adversaire.

S'il y a plusieurs pions joueurs sur la case, il ne peut procéder qu'à un seul échange et doit choisir le joueur avec qui il veut échanger un jeton.

Un joueur ne peut jamais échanger le jeton "punition" qui se trouve sur sa carte "déplacement".

Il ne pose ce jeton devant lui qu'à la fin de son tour de jeu, au moment de se défausser de sa carte de "déplacement".

Les échanges se font dès que le joueur a déplacé son pion, et non pas à la fin de tous les déplacements.

- Si à la fin de son déplacement, un joueur arrive sur une case où se trouve un des pions adultes et qu'il a devant lui un ou plusieurs jetons "bêtise" correspondant à la couleur détestée par ce personnage, il



prend un jeton "punition".

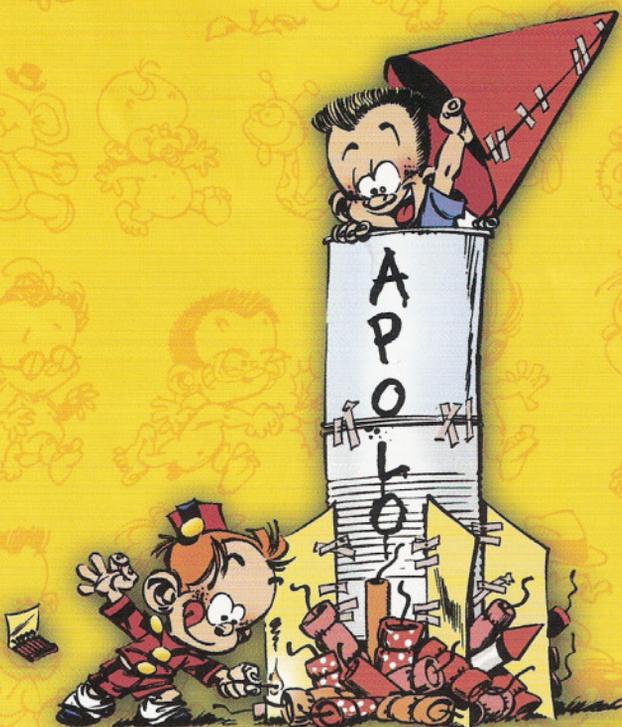
Les joueurs ne ramassent jamais les jetons "bêtise" si un adulte est présent sur la case. De même, ils ne peuvent échanger de jeton avec un autre joueur si un adulte est présent sur la même case.

Le joueur qui s'est déplacé en dernier prend le jeton Pépé devant lui et débute un nouveau tour de jeu.

FIN DU JEU

Le jeu prend fin lorsque toutes les cartes "déplacement" ont été utilisées. Chaque joueur additionne les points indiqués sur les jetons "bêtise" qu'il a ramassés et soustrait un point par jeton "punition".

Le joueur possédant le total de points le plus élevé gagne la partie. En cas d'égalité, le gagnant est le joueur avec le moins de jetons "punition".



LE PETIT SPIROU
est un jeu édité par

TILSIT
ÉDITIONS

8, place Marcel Rebuffat
Z.A. N°7 - Villejust
91971 Courtaboeuf Cedex
France

Auteur : Dominique EHRHARD
Jeu sous licence Week End Games
Test et développement : TILSIT Team
Maquette : TILSIT Studio
Fabriqué en France
© 2003 TILSIT Éditions
© Dupuis 2003

TILSIT Éditions a attribué le plus grand soin à la sélection et à la fabrication de ce jeu en privilégiant toujours la qualité des matériaux, le rendu esthétique et le professionnalisme de ses sous-traitants afin de vous offrir le plus grand plaisir de jeu. N'hésitez pas à nous faire connaître vos remarques et vos souhaits. Nous vous invitons vivement à découvrir les autres jeux de notre production auprès de notre réseau de revendeurs.

Pour prendre connaissance des informations récentes sur l'actualité des jeux TILSIT,

Connectez-vous sur notre site
web : www.tilsit.fr.