

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





Un juego de Oriol Comas y Oriol Ripoll

Les astuces des triplées

Un jeu de Oriol Comas y Oriol Ripoll

Les Triplées et le Forum de Barcelone 2004

Quand la grand'mère des Triplées était petite comme elles, elle n'avait probablement jamais côtoyé des amies et des amis d'autres parties du monde, n'avait jamais dû trier les déchets, ni su ce qu'était la télé... Mais maintenant, parmi les copains d'école des Triplées, il y a beaucoup de filles et de garçons de cultures proches et éloignées ; avec Internet, elles sont au courant de choses qui se passent à l'autre bout du monde ; chez elles, elles ont des poubelles de couleurs différentes pour chaque type de déchets... Tout est beaucoup plus complexe qu'avant et, ainsi, souvent, on s'embrouille. En parlant des choses, en partageant tout, sans se disputer... tout leur sera plus facile. Et elles en profiteront plus. Ce jeu, créé pour le Forum Barcelona 2004 (www.barcelona2004.org), peut être une bonne façon d'apprendre.

Matériel de jeu :

- Plateau de jeu avec :
 - o **9 grandes cases centrales** embrouilles
 - o **40 cases** autour pour les **astuces** : des petites **souris** se cachent dans 10 d'entre elles.
- **3 pions**, un pour chaque triplée.
- **12 embrouilles**. Dans chaque embrouille, il y a aussi de la place pour les 3 astuces correspondantes.
- **40 astuces** de 11 types différents.
- **30 cartes Souris** de 8 types différents.
- **23 cartes Hibou** de 6 types différents.
- **2 dés**.
- **1 feuille avec 6 autocollants jaunes et 6 autocollants verts, numérotés**. Mettre tous les autocollants jaunes sur un dé (un par face), et les verts sur l'autre dé.

C'est quoi ce jeu ?

- C'est un jeu pour 4 joueurs, filles et garçons de 6 à 8 ans.
- 3 personnes jouent les Triplées et jouent ensemble.
- Un joueur joue la Sorcière qui s'ennuie et joue contre les autres provoquant des embrouilles.
- Ceux qui jouent les Triplées gagnent si à eux 3, ils arrangent 6 embrouilles.
- Celui qui joue la Sorcière casse-pieds gagne si elle arrive à ce que sur le plateau, il y ait 5 embrouilles en même temps.

Règles du jeu

Avant de commencer à jouer

- On décide qui va jouer la Sorcière casse-pieds et qui va jouer les Triplées.
- Chacune des triplées choisit son pion et le met sur une des quatre cases de la partie extérieure du plateau de jeu marquées d'une main.
- On mélange les 12 embrouilles et on les pose en une pile face visible à côté du plateau de jeu, devant le joueur qui fait la Sorcière casse-pieds.
- On mélange les 40 astuces et on les pose face cachée dans les petites cases qui entourent le plateau de jeu.
- On mélange les 30 cartes Souris et on les pose en une pile face cachée à côté du plateau de jeu.

- On trie les 23 cartes Hibou en 6 piles (une pour chaque type de carte Hibou) et le joueur qui fait la Sorcière casse-pieds les met devant lui, face visible.

Début du jeu :

La Sorcière commence puis, chacune son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, chacune des Triplées. Puis, la sorcière joue à nouveau puis les Triplées, et ainsi de suite.

Comment joue la Sorcière

- Elle lance les 2 dés et pose une embrouille (la première de la pile qu'elle a devant elle) dans la case indiquée par les dés. Si elle veut, elle peut lire l'embrouille écrite à la fin de cette règle.
Exemple : si elle fait un 3 avec le dé vert, et un 2 avec le dé jaune, elle doit poser une carte embrouille sur la grande case de la partie centrale du plateau de jeu où se rencontrent le 3 vert et le 2 jaune.
- S'il y a déjà une carte embrouille sur cette case, son tour de jeu s'arrête immédiatement.
- Tant qu'il n'y a pas plus de 3 cartes embrouille sur le plateau de jeu, la Sorcière peut jouer toutes les cartes Hibou qu'elle veut, à n'importe quel moment, durant son tour de jeu ou le tour de chacune des Triplées.

Comment jouent les Triplées :

- Quand c'est leur tour de jouer, chacune des Triplées lance les deux dés et avance son pion (dans le sens des aiguilles d'une montre) d'autant de cases sur la partie externe du plateau de jeu que de points indiqués par un des dés ou les deux.
- Une fois que le pion est posé, elle retourne l'astuce de la case précédente et celle de la case suivante de la case où il y a son pion, les regarde bien, les montre aux autres Triplées et les remet à leur place face cachée.
- De plus, si sur la case où elle s'est posée, se cache une souris, elle prend une carte souris, sans que la Sorcière la voit, l'utilise ou se la garde pour l'utiliser à un autre moment.
- Si la case où elle a mis son pion se trouve sur la même ligne, colonne ou diagonale d'une case centrale où il y a une embrouille, la Triplée peut essayer de la résoudre en mettant une ou plus des 3 astuces correspondant à l'embrouille de la case.
- Pour ce faire, elle retourne, au choix, une astuce de la case extérieure :
 - o S'il s'agit d'une dont elle a besoin pour résoudre cette embrouille, elle la met à sa place sur l'embrouille correspondante. Si elle le désire, elle peut continuer à retourner les astuces.
 - o Si ça ne correspond à aucune de celles dont elle a besoin, elle la remet à sa place sur la même case, face cachée et son tour est fini.
- Quand une Triplée pose la troisième astuce sur une embrouille, elle la résout : elle la sort du plateau et se la garde. Embrouille résolue !

Fin de la partie et gagnant :

- La Sorcière gagne la partie quand il y a 5 embrouilles en même temps sur le plateau.
- Les trois Triplées gagnent si elles résolvent 6 embrouilles à elles trois. Les Triplées gagnent ou perdent ensemble. Ce n'est jamais une seule des Triplées qui gagne ou qui perd.

Conseils :

Il est plus amusant de changer de personnage à chaque partie.

Les Triplées :

- Chaque Triplée joue pour elle seule. Avec les autres Triplées, elle ne peut pas :
 - o Echanger des jets de dés,
 - o Retourner des astuces à la place d'une autre,
 - o Dire où se trouvent les astuces que cherche une autre Triplée.
- Les 3 Triplées doivent s'aider entre elles et faire comme si elles étaient un seul joueur, parce qu'elles affrontent la Sorcière et ses sortilèges.
- Les 3 Triplées doivent avoir beaucoup de mémoire pour se rappeler où se cachent les astuces.

La Sorcière :

- En plus de provoquer des embrouilles, elle dispose de 23 cartes Hibou. Elle peut les utiliser quand elle veut tant qu'il n'y a pas plus de 3 embrouilles sur le plateau. De fait, si elle les utilise bien, elle peut vraiment compliquer la vie des Triplées !
- Il peut être très amusant de jouer la Sorcière :

- Elle n'a pas à consulter les autres joueurs,
- Elle a des cartes pour elle seule,
- Elle peut se consacrer à gêner les Triplées.

Comment les Triplées peuvent utiliser les cartes Souris ?

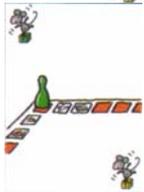
Annuler une carte Hibou.
(6)



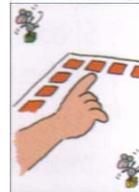
Laisser une astuce au choix toujours retournée.
(3)



Retourner les 2 astuces de chaque côté de la case où elle s'est posée au lieu de 1.
(4)



Aider une autre Triplée à trouver une astuce.
(6)



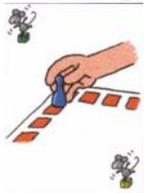
Laisser la Sorcière un tour sans jouer.
(3)



Rejouer à la fin de son tour.
(4)



Se poser sur la case extérieure de son choix sans jeter les dés.
(2)



Retourner des astuces jusqu'à ce qu'elle en trouve une qui lui convienne, en désignant de la main une case de départ et en continuant à retourner les astuces à partir de cette case.
(2)



Comment la Sorcière peut utiliser les cartes Hibou ?

Annuler une carte Souris.
(6)



Empêcher qu'une Triplée retourne les 2 astuces après avoir posé son pion.
(6)



Envoyer une Triplée lire une histoire pendant 1 tour de jeu (passer 1 tour).
(2)



Envoyer une Triplée lire une histoire pendant 2 tours de jeu (passer 2 tours).
(2)



Embrouiller les Triplées en échangeant 3 astuces entre elles.
(5)



Relancer les dés.
(2)



Règle pour joueurs et joueuses de 4 ans

- Il n'y a que 3 joueurs et tous les 3 jouent les Triplées (La Sorcière qui s'ennuie ne joue pas).
- On supprime les cartes Souris et Hibou.
- Avant de commencer la partie, on met 2 embrouilles sur le plateau.
- Les embrouilles apparaissent en jetant les deux dés avant le tour de jeu des 3 Triplées. Quand sur les deux dés, il sort le même numéro, on met une embrouille sur une case de cette ligne.

- Chaque Triplée jette les deux dés et déplace son pion d'autant de cases que la somme des deux dés.
- Pour placer des astuces sur les embrouilles, il n'y a pas besoin que le pion de la Triplée soit sur la même ligne ou colonne que l'embrouille.
- Le reste des règles ne change pas.

Les embrouilles :

Paroles Méchantes



Un enfant a dit à Mohammed que Thérèse a dit du mal de lui. Mohammed s'est fâché avec Thérèse.

Comment ils ont résolu l'embrouille :

Mohammed parle avec Thérèse. Elle lui dit que ce n'est pas vrai. Tous les deux parlent avec l'enfant qui est à l'origine de l'embrouille. S'ils n'avaient pas arrangé l'embrouille, Mohammed et Thérèse auraient été fâchés toute la journée et n'auraient pas pu jouer ensemble.

Une nouvelle à l'école



Une nouvelle petite fille est arrivée à l'école. Elle s'appelle Masako. Quelques enfants se moquent d'elle parce qu'elle parle et s'habille différemment.

Comment ils ont résolu l'embrouille :

Pendant la récré, Hélène s'approche de Masako. Elles se rendent compte qu'elles connaissent les mêmes jeux et qu'elles peuvent jouer ensemble. Si elles n'avaient pas résolu l'embrouille, Masako n'aurait pas eu d'amie et aurait été toute seule pendant toute la récré.

Le ballon est à moi



Tony et Hélène se fâchent parce que tous les deux veulent jouer avec le même ballon.

Comment ils ont résolu l'embrouille :

Tony propose qu'ils jouent ensemble. S'ils n'avaient pas résolu l'embrouille, un des deux aurait emporté le ballon et ils auraient été fâchés toute la journée.

Travail en groupe

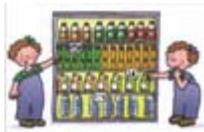


Thérèse et Berthe font un travail en groupe. Thérèse veut les crayons qu'utilise Berthe qui ne veut pas les lâcher. Thérèse se fâche.

Comment elles ont résolu l'embrouille :

Thérèse explique à Berthe qu'elle est fâchée. Berthe dit qu'elle aussi a besoin des crayons. Finalement toutes les deux s'en servent. Si elles n'avaient pas résolu l'embrouille, elles auraient rendu le travail sans les dessins de Thérèse. Thérèse et Berthe auraient été fâchées.

Trop de jus de fruit



Anne et Hélène sont allées au magasin acheter des jus de fruit. Dans le rayon, il y a des jus de fruit de beaucoup de prix différents. Elles ne savent pas lequel choisir.

Comment elles ont résolu l'embrouille :

Les deux Triplées choisissent les jus de fruit qui sont dans des bouteilles de verre car on peut les recycler ou les réutiliser. Si elles n'avaient pas résolu l'embrouille, elles auraient acheté des jus de fruits dans des briques en carton qui sont plus difficiles à recycler et qu'on ne peut pas réutiliser.

Ranger les jouets



Les 3 Triplées ont joué dans la salle à manger et ont éparpillé tous les jouets. Au moment de les ranger, chacune d'elles ne veut ranger que ceux qu'elle a sortis.

Comment elles ont résolu l'embrouille :

Les Triplées se mettent d'accord pour ranger ensemble tous les jouets. De cette façon, elles iront plus vite et ne se fâcheront pas. Si elles n'avaient pas résolu l'embrouille, chaque Triplée aurait rangé ses jouets et elles auraient fini par se fâcher pour savoir qui rangeait les jouets appartenant à elles 3.

Une place pour jouer



Devant l'école, il y a un petit bois où les Triplées vont jouer avec leurs amis. Elles ont entendu qu'on allait arracher tous les arbres pour faire un square.

Comment elles ont résolu l'embrouille :

Elles parlent avec la mairie pour qu'ils fassent le square sans enlever les arbres. Elles donnent des idées pour l'aménagement du square. Si elle ne l'avaient pas fait, la mairie aurait fait un square avec peu d'arbres et n'aurait pas écouté ceux qui y jouent.

Partons en excursion



Les Triplées et leurs amis sont partis en excursion. Pendant le repas, ils ont répandu les sacs plastique et leurs déchets. Il n'y a pas de poubelle. Où peuvent-ils les jeter ?

Comment ils ont résolu l'embrouille :

Anne sort des sacs. Ils mettent les déchets dans les sacs en les triant par type. Quand ils arrivent à la maison, ils les jettent dans les containers correspondants.

S'ils n'avaient pas résolu l'embrouille, comme il n'y avait pas de poubelle, ils auraient décidé de ne pas ramasser les déchets, sans penser qu'ainsi, ils salissent la forêt.

Trop d'emballages



Hélène veut faire les courses avec sa mère. Dans le magasin, il y a des fruits sur des plateaux en plastique et des fruits dans un panier. Hélène ne sait pas quels fruits prendre.

Comment elles ont résolu l'embrouille :

Sa mère lui explique qu'il faut acheter les fruits dans des paniers pour ne pas utiliser d'emballage plastique. Si elles n'avaient pas résolu l'embrouille, elles auraient acheté les fruits des plateaux en plastique, ce qui signifie un grand gâchis écologique.

Nouveau jeu



Hélène et Thérèse jouent à un jeu de mains. Anne leur demande si elle peut jouer. Elles lui disent qu'elles ne peuvent jouer qu'elles deux et qu'elles ne connaissent aucun autre jeu pour les 3.

Comment elles ont résolu l'embrouille :

Elles inventent des gestes pour qu'elles puissent jouer à 3.

Si elles n'avaient pas résolu l'embrouille, Anne n'aurait pas pu jouer et elle aurait été très triste.

Arrosons les plantes



Pour arroser les plantes, Thérèse prend le tuyau d'arrosage et ouvre le robinet à fond et gaspille ainsi beaucoup d'eau.

Comment elles ont résolu l'embrouille :

Sa mère lui explique qu'on utilise moins d'eau en installant un diffuseur sur le tuyau.

Si elle n'avait pas résolu l'embrouille, Thérèse aurait gaspillé beaucoup d'eau.

Foire de Noël



Aujourd'hui toute la famille veut aller voir une foire de Noël. Leur père propose d'y aller en bus. Mais les Triplées veulent y aller en voiture.

Comment ils ont résolu l'embrouille :

Leur père explique que si tout le monde y va en voiture, il y aura un gros bouchon. Avec le bus, ils économiseront de l'essence et ils iront plus vite.

S'ils n'avaient pas résolu l'embrouille, ils auraient voyagé en voiture, ils auraient trouvé un bouchon et auraient gaspillé beaucoup d'essence.

Les astuces :

Ces astuces sont les outils que les 3 Triplées utilisent pour résoudre les embrouilles de la Sorcière.



Quelle idée ? (4)

Trouver de nouvelles réponses aux défis rencontrés.



Aidons-nous (2)

Agir en pensant aux autres.



Réutilisons-le (4)

Réutiliser les objets.



Partageons (3)

Partager ce que l'on possède avec les autres.



Faisons-le ensemble (5)

Cohabiter avec ceux que nous voyons différents ou avec ceux avec lesquels nous ne sommes pas d'accord sur quelque chose.



Parlons (5)

Parler pour trouver ensemble des solutions aux problèmes.



Tu es mon amie (4)

Prendre en compte les sentiments et les croyances des autres.



Economisons (3)

Réduire la consommation pour économiser les ressources.



Recyclons (1)

Transformer un objet pour en obtenir un autre pareil ou équivalent.



Sans bagarre (3)

Ne pas utiliser la violence pour résoudre les problèmes.

Remerciements :

Les auteurs remercient les enfants des écoles La Sedeta de Barcelone et Nostra Llar de Sabadell et Francesc, Mercé, Dani, Roc, Clara y Maria pour leur collaboration dans les tests du jeu.