

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 Poucet

Dans la forêt



Règle de jeu



Jeu n°1 : jeu de coopération

Un jeu de coopération pour 3 à 4 joueurs à partir de 6 ans. Sachant que ses parents ont l'intention de l'abandonner dans la forêt avec ses six frères, le Petit Poucet sème des petits cailloux sur son passage afin de retrouver plus facilement son

chemin. Mais la nuit tombe très vite et des loups rôdent dans la forêt, le Petit Poucet arrivera-t-il à retrouver sa maison à temps ?

But du jeu

Aider le Petit Poucet à retrouver ses cailloux avant la nuit.

Contenu du jeu

Le plateau « Forêt », la figurine du Petit Poucet, 4 pions coniques (rouge, jaune, bleu, vert), 1 Croissant de lune en bois, un dé (2,3,3,4, croissant de lune, botte de l'Ogre) et 10 cailloux dont 5 avec une tête de Loup au verso.

8 Pions Cailloux

- 8 Pions Cailloux (8 stones)
- 4 Pions coniques (4 conical pawns: red, yellow, blue, green)
- 1 Croissant de lune en bois (1 wooden crescent moon)
- 1 Dé (1 die)

Case Départ Pion rouge (Hector)

Case départ du Petit Poucet

Case Départ Pion vert (Adèle)

Case Départ Pion bleu (Iris)

Case Départ Pion jaune (Solal)

Case « Nuit »

Case Arrivée du Petit Poucet

Maison du Petit Poucet

Cases Forêt

Chemin du Petit Poucet

Cases Vertes

Pions Cailloux

Chemin de la Lune

Dé

Préparation du jeu

Le plateau de jeu est posé au centre de la table.

8 cailloux parmi les 10 (4 avec Loup et 4 sans) sont mélangés et placés face loup cachée sur les 8 emplacements indiqués sur les chemins. (Mettre les 2 cailloux restant dans la boîte). On ne doit pas regarder sous quels cailloux se cachent les Loups !

Chaque joueur choisit un pion. Les pions des joueurs, le Petit Poucet et la Lune sont placés sur leur case départ respective. A trois joueurs, le pion bleu n'est pas utilisé.

Déroulement de la partie

Tous les joueurs doivent chercher les cailloux sur le chemin de la forêt et les déposer sur le chemin du Petit Poucet avant la tombée de la nuit. Au fur et à mesure que les cailloux sont déposés, le Petit Poucet avance vers sa maison. Les joueurs jouent à tour de rôle, en commençant par le plus jeune.

A son tour, on lance le dé et on avance son pion dans la forêt du nombre de cases indiquées (**2, 3 ou 4**) dans la direction de son choix. On ne peut ni sauter au-dessus d'un autre joueur, ni au-dessus d'un bosquet d'arbres. Il est également impossible de traverser le chemin du Petit Poucet.

Iris lance le dé et obtient un 2. Elle avance son pion dans la forêt.



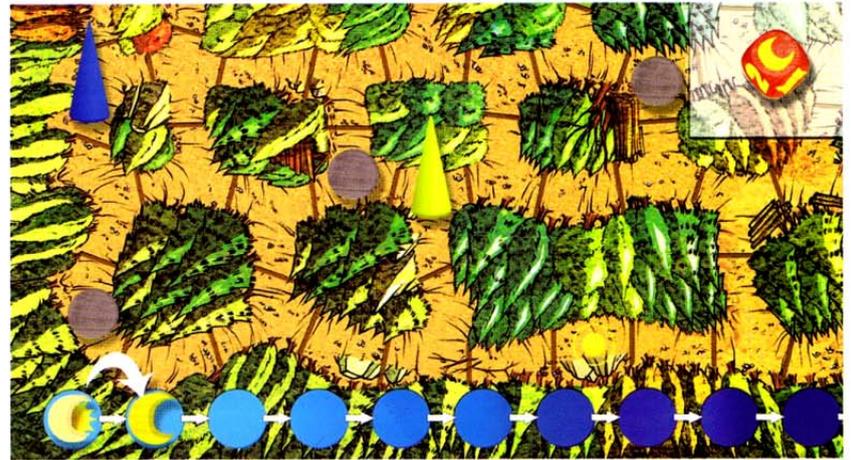
Si le dé indique la botte de l'Ogre, on place son pion sur une case de son choix.



Si le dé indique la Lune, on n'avance pas son pion, en revanche le pion Lune est avancé d'une case sur le chemin de la lune.

Si le dé indique la Lune et qu'un ou plusieurs joueurs sont bloqués par un Loup, le pion Lune est avancé de deux cases.

Solal lance le dé et obtient la Lune. Le pion Lune avance d'une case sur le chemin de la Lune.



1) Chercher un Caillou

Les joueurs partent en quête de cailloux dans la forêt.

Il n'est pas nécessaire de faire le nombre exact pour atteindre une case avec un caillou, mais en revanche les points en trop sont perdus.

Un joueur arrivant sur un caillou le retourne immédiatement :

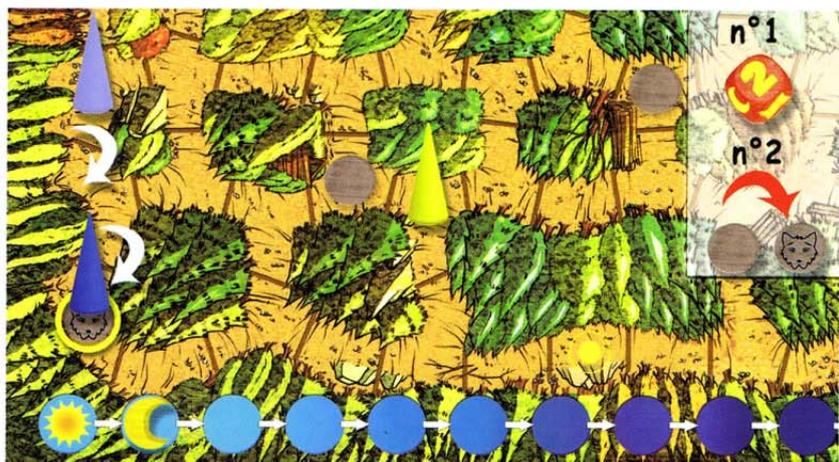
• S'il n'y a pas de Loup, le pion du joueur est posé sur le caillou. Le joueur se déplacera à présent avec le caillou.

Adèle lance le dé, elle obtient un 4. Elle avance son pion de 3 cases et atteint une case avec un caillou. Elle perd son 4ème mouvement. Elle retourne le caillou, et ne voit pas de Loup, elle pose son pion dessus.



• S'il y a un loup au dos du caillou, le joueur terrifié crie : « Au loup ! Au loup ! J'ai peur ! ». Il pose son pion sur le Loup.
Un joueur aux prises avec un loup est bloqué, il passe son tour aussi longtemps que le loup n'est pas chassé.

Iris lance le dé, elle obtient un 2. Elle avance son pion de 2 cases et atteint une case avec un caillou. Elle le retourne et y voit un loup ! Elle crie : « Au loup ! Au loup ! J'ai peur ! » et pose son pion sur le loup.



Solal lance le dé et obtient la Lune. Iris étant bloquée par un Loup, le pion Lune avance de 2 cases sur le chemin de la lune.



2) Déplacer un caillou

Une fois trouvés, les cailloux sont transportés jusqu'au chemin du Petit Poucet.

Un pion ne peut transporter qu'un seul caillou à la fois. Le joueur doit déplacer en même temps son pion et son caillou.

Adèle lance le dé et obtient un 4. Elle avance son pion avec son caillou de quatre cases sur le chemin de la forêt.



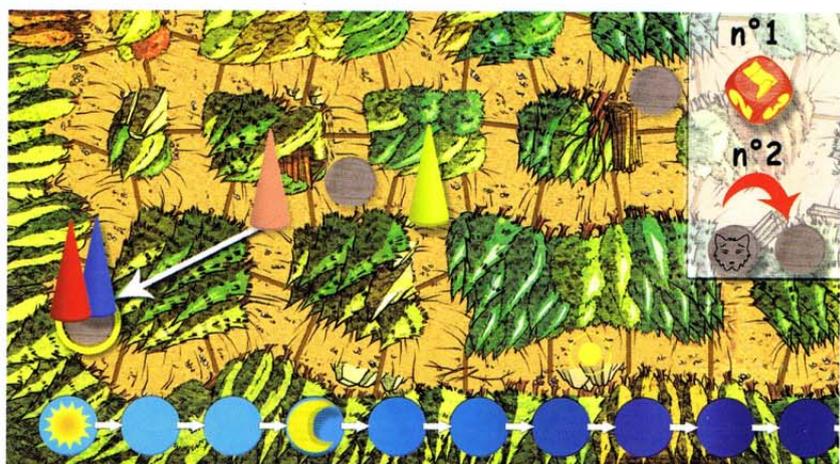
3) Chasser un Loup !

Pour libérer un joueur bloqué par un loup, un autre joueur doit le rejoindre sur sa case. À deux, le loup prend peur et disparaît, le caillou est retourné face loup cachée. Le premier des deux joueurs à se déplacer prendra le caillou avec lui.

Il n'est pas nécessaire de faire le nombre exact pour atteindre un joueur qui crie au Loup (les points supplémentaires sont perdus).

Un joueur transportant un caillou ne peut venir en aide à un joueur aux prises avec un Loup.

Hector lance le dé et obtient la Botte. Il décide de rejoindre Iris pour la délivrer du Loup. Le Loup prend peur et disparaît, le caillou est retourné face loup cachée.



4) Déposer un Caillou

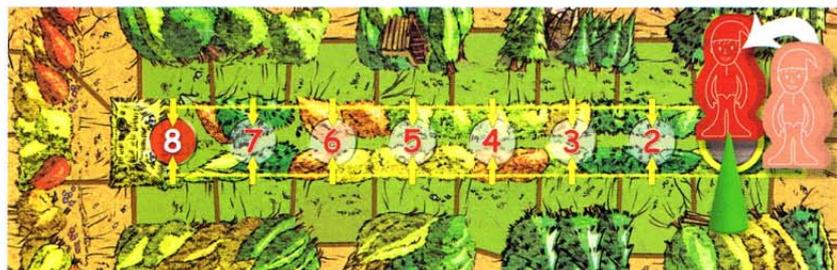
Tous les cailloux doivent être déposés dans l'ordre, de la case n°1 à la case n°8.

Pour déposer un caillou sur le chemin du Petit Poucet, il faut atteindre l'une des cases vertes adjacentes à la première case vide du chemin. Il n'est pas nécessaire de faire le nombre exact pour atteindre une case verte (les points supplémentaires sont perdus). Une fois un caillou déposé, le Petit Poucet avance dessus.

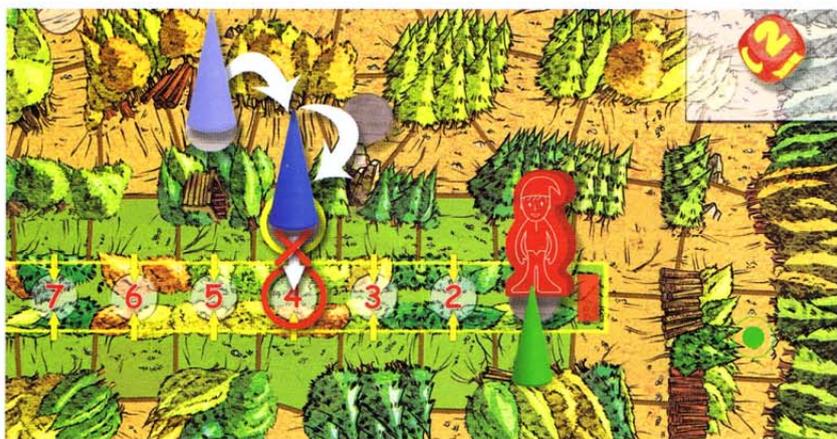
La première case vide du chemin est la case n°1. Adèle lance le dé et obtient un 3. Elle avance son pion avec son caillou de 3 cases et atteint l'une des deux cases vertes adjacentes à cette case vide.



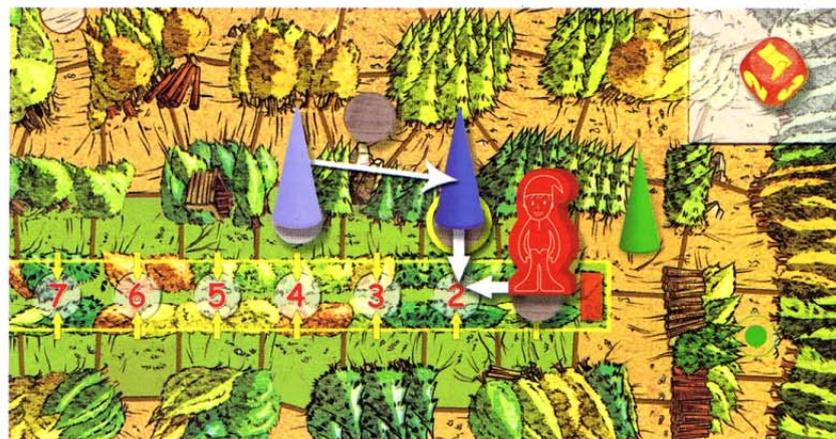
Elle dépose son caillou sur la case n°1 et le Petit Poucet avance dessus.



La première case vide du chemin est la case n°2. Iris lance le dé et obtient un 2. Elle avance son pion avec son caillou et atteint l'une des 2 cases verte adjacentes à la case n°4, elle ne peut donc pas déposer son caillou.



À son prochain tour de jeu, Iris lance le dé et obtient une botte. Elle avance son pion avec son caillou et atteint l'une des 2 cases vertes adjacentes à la case n°2, elle dépose son caillou et avance le Petit Poucet dessus.



Quand il n'y a plus de caillou à ramasser

Quand il ne reste plus de caillou à ramasser, les joueurs sans caillou lancent le dé et donnent leurs points de déplacement à un joueur qui en transporte un.

Fin du jeu

- Si le Petit Poucet atteint sa maison avant la nuit, tous les joueurs ont gagné !

- Si le pion Lune atteint la case « Tombée de la nuit » avant que le Petit Poucet n'atteigne sa maison tous les joueurs ont perdu !

Variantes

⇒ Si vous souhaitez simplifier le jeu, ne prenez que 3 cailloux avec un Loup et 5 sans loup.

⇒ Si vous souhaitez compliquer le jeu, prenez 5 cailloux avec un Loup et 3 sans loup ou raccourcissez le chemin de la Lune en supprimant 1 ou 2 cases pour que la nuit tombe plus vite.

Conseils : Attention à ne pas tous être bloqués par un loup, sinon la partie s'arrête ! Il ne faut pas trop s'éloigner les uns des autres pour pouvoir s'entraider !

Attention, laisser un joueur aux prises avec un loup c'est prendre le risque que la nuit tombe plus vite : rappelez-vous que la Lune avance de deux cases au lieu d'une dans ce cas