

Le Petit Poucet

Un jeu de mémoire et de coopération pour 3 à 6 joueurs à partir de 7 ans.

« Le petit Poucet grimpa en haut d'un arbre, pour voir s'il ne découvrirait rien ; ayant tourné la tête de tous côtés, il vit une petite lueur comme d'une chandelle, mais qui était bien loin, par-delà la forêt. Il descendit de l'arbre, et lorsqu'il fut à terre, il ne vit plus rien : cela le désola. Cependant, ayant marché quelques temps avec ses frères, du côté qu'il avait vu la lumière, il la revit en sortant du bois. Ils arrivèrent enfin à la maison où était cette chandelle, non sans bien des frayeurs... »

Charles Perrault – Contes de la mère l'Oye - 1697

But du jeu

Les joueurs incarnent le Petit Poucet et ses frères. Ensemble, ils devront retrouver le chemin de leur chaumière natale avant que l'Ogre ne les rattrape...

Contenu

- 1 livret de règles
- 10 tuiles rondes (*Lieu et Loups*)
- 9 cartes *Lieu*
- 6 tuiles *Ogre* carrées
- 1 sentier situé au dos du tiroir de la boîte
- 1 pion *Lanterne* et son socle
- 3 jetons blancs *Petits Cailloux*
- 1 jeton *Grand Arbre*
- 1 jeton *Bottes de sept lieues*

Mise en place



- Mélangez la tuile *Loups* et 6 tuiles rondes *Lieu* prises au hasard, puis placez-les en cercle et face visible comme indiqué par le schéma ci-dessus (A). Mettez de côté les trois tuiles rondes restantes, elles seront utilisées plus tard dans le jeu. Les jetons *Petits Cailloux* sont placés au centre du cercle.

- Retournez le tiroir de la boîte afin de mettre en place le sentier (B). Ce dernier est divisé en trois sections, chacune séparée par une rivière. Le pion *Lanterne* est placé sur la première case de la première section du sentier (case verte). La dernière case du sentier est la chaumière.

- Empilez les tuiles *Ogre*, face cachée et chiffre visible (la tuile 1 en haut de la pile ; la tuile 6 en bas). Les jetons *Grand Arbre* et *Bottes de 7 lieues* sont placés à proximité du sentier (C).

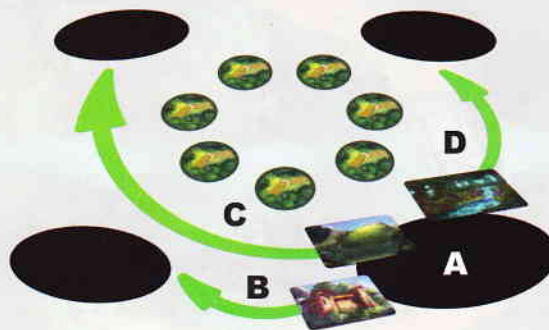
- Retirez du paquet de cartes *Lieu* les trois lieux absents du cercle de tuiles. Mélangez ce paquet qui sera désormais appelé « pioche *Voyage* » (D) et confiez-le au joueur le plus âgé désigné comme étant le Guide en début de partie.

Déroulement de la partie

Avant d'entamer la partie, les joueurs disposent d'environ 20 secondes pour observer les tuiles formant le cercle avant que le Guide ne les retourne face cachée.

Dans un premier temps, le Guide se munit de la pioche *Voyage*, face cachée, la mélange puis tire 3 cartes *Lieu* au hasard qu'il garde en main et consulte sans les montrer.

Puis, en commençant par le premier joueur situé à sa gauche, le Guide énonce l'un des trois lieux mentionnés sur les cartes qu'il a en main, sans montrer cette carte. Le joueur interrogé doit retrouver la tuile ronde correspondant au lieu énoncé en retournant l'une des tuiles formant le cercle. S'il réussit, le Guide interroge le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre en énonçant l'un des deux lieux restants. Enfin, si ce joueur parvient à retrouver ce lieu parmi les tuiles formant le cercle, le Guide énonce le troisième et dernier lieu au joueur suivant, dans l'ordre du tour.



Exemple : à quatre joueurs, Tom est le Guide (A). Tout d'abord, il interroge Peggy (B), puis Paul (C) et enfin Suzanne (D).

Remarque : à trois joueurs, Tom est le Guide. Il interroge Peggy, puis Paul et à nouveau Peggy.

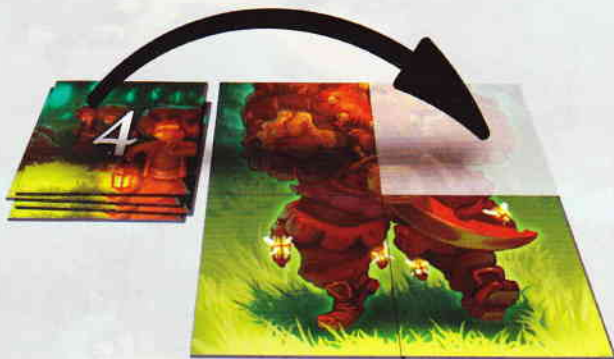
Deux cas sont alors possibles :

• **Les 3 lieux sont retrouvés** : les joueurs avancent le pion *Lanterne* d'une case sur le sentier, en direction de la chaumière.

Ensuite, le Guide intervertit ce qu'il suppose être la tuile Loups avec une tuile Lieu, de son choix, restée face cachée au sein du cercle. En faisant cela, il doit dire : « *les loups sont ici* ». Pendant l'échange, les deux tuiles demeurent face cachée. C'est la fin du tour.

Ou bien

• **L'un des trois joueurs interrogés se trompe** : le tour s'arrête aussitôt et la première tuile *Ogre* de la pile est dévoilée puis placée de façon à reconstituer progressivement l'image de l'Ogre. Si, en se trompant, un joueur interrogé retourne la tuile *Loups*, deux tuiles *Ogre* sont dévoilées au lieu d'une seule. Bien entendu, le pion *Lanterne* n'est pas avancé.



Remarque : Le Petit Poucet et ses frères sont si terrorisés qu'ils s'appliquent à ne pas faire de bruit. Lorsqu'un joueur est interrogé, les autres ne doivent pas l'aider (sauf si un jeton *Petits Cailloux* est utilisé – voir plus bas). En cas d'aide « involontaire » de la part d'un joueur non interrogé, une tuile *Ogre* est ajoutée face visible par le Guide.

A la fin du tour, le Guide retourne face cachée les tuiles *Lieu* dévoilées durant le tour.

De plus, si le pion *Lanterne* atteint une nouvelle section de sentier en franchissant l'un des deux ponts, le Guide ajoute une ou deux tuiles Lieu en fonction du pont franchi (+1 tuile au pont de pierre; +2 au pont de bois). Ces tuiles supplémentaires sont tout d'abord présentées face visible aux joueurs et placées au sein du cercle par le Guide comme bon lui semble. Elles sont ensuite retournées face cachée. Les cartes *Lieu* correspondantes devront également être ajoutées à la pioche *Voyage*.



Enfin, la pioche *Voyage* est reconstituée, mélangée puis transmise par le Guide à son voisin de gauche qui deviendra le nouveau Guide pour le tour à venir.

Pour vous aider

Il n'est pas chose aisée de retrouver son chemin dans cette sombre forêt. Afin d'éviter les faux pas, un peu d'aide ne sera pas de trop :

• **Les jetons Petits Cailloux** : lorsqu'il est interrogé par le Guide, un joueur peut dépenser un jeton *Petits Cailloux* afin que les autres joueurs (Guide compris)



puissent l'aider à retrouver le lieu demandé. Après que chacun ait donné son avis, le joueur interrogé initialement devra trancher et découvrir une tuile *Lieu*. Dès qu'un jeton est utilisé de la sorte, il est écarté et remis dans la boîte.

• **Le jeton Grand Arbre** : de la cime des arbres, il est toujours plus facile de se repérer mais gare à l'Ogre qui risque de vous voir. Entre deux tours de jeu, les joueurs peuvent décider collectivement de revoir toutes les tuiles composant le cercle pendant une vingtaine de secondes. En contrepartie, une tuile *Ogre* est dévoilée. Le jeton *Grand Arbre* est à usage unique et doit être retourné face cachée après utilisation.



• **Le jeton Bottes de sept lieux** : entre deux tours de jeu, les joueurs peuvent décider ensemble d'utiliser ce bonus. Le Guide à venir s'empare de la pioche *Voyage*, dévoile les cartes une à une et doit retrouver tous les lieux, un à un, sans retourner la tuile *Loups*. Les tuiles révélées de cette manière demeurent face visible jusqu'à la fin de la séquence. Le Guide s'arrête dès qu'il commet une erreur. S'il réussit, deux tuiles *Ogre* sont replacées sur la pile face cachée. S'il échoue, deux tuiles *Ogre* sont ajoutées face visible. Il est interdit d'utiliser les jetons *Petits Cailloux* durant cette séquence. Le jeton *Bottes de sept lieux* est à usage unique et doit être retourné face cachée après utilisation.



Remarque : entre chaque tour, les joueurs ne peuvent utiliser qu'un seul des 2 jetons *Grand Arbre* ou *Bottes de sept lieux*.

Fin du jeu

La partie s'achève dans les deux cas suivants :

• Si le pion *Lanterne* atteint la chaumière située sur la troisième section du sentier, vous êtes rentrés chez vous, sains et saufs. Victoire !

Ou

• Si les tuiles *Ogre* sont toutes dévoilées, formant ainsi l'Ogre dans son entier, l'Ogre est sur vous... il est trop tard. Vous êtes perdus...

Corsez le défi

Les règles ci-dessus vous ont expliqué le déroulement du jeu dans sa version de base mais afin de rendre le jeu plus difficile, trois autres modes de jeu vous sont proposés :

• **Mode Fabuleux** : comme le jeu de base mais sans le jeton *Bottes de sept lieux* et avec 2 jetons *Petits Cailloux* au lieu de 3.

• **Mode Légendaire** : comme le jeu de base mais sans les jetons *Bottes de sept lieux* et *Grand Arbre* et avec 2 jetons *Petits Cailloux* au lieu de 3. De plus, la première tuile *Ogre* est dévoilée en début de partie.

• **Mode Tempête** : le vent se lève et il devient plus difficile de trouver son chemin. A chaque tour, et après que le nouveau Guide ait été désigné, tous les joueurs se décalent d'une place vers la gauche. Les repères visuels sont ainsi bouleversés rendant la tâche encore plus ardue.

Ce jeu étant modulable à souhait, rien ne vous empêche de créer votre propre niveau de difficulté, votre propre histoire...

Variante

« **Deux âmes égarées** » : Cette variante vous permet de relever le défi à deux joueurs. Le Guide est absent et la pioche *Voyage* est posée, face cachée, près du sentier. Alternativement, chaque joueur dévoile une carte *Lieu* et doit retrouver la tuile ronde correspondante. Trois cartes *Lieu* sont ainsi révélées. Toutes les autres règles du jeu de base s'appliquent.

D'autres variantes et modes de jeu seront proposés sur notre site (<http://www.libellud.com/>).

Soyez aux aguets!

Les différents lieux



La clairière



Le chateau



La colline



Chez l'Ogre



*La cabane
abandonnée*



Le marais



Le pont de pierre



La rivière



La grotte