

2 opérations on multiplie le nombre de pas par 2, etc.

Si tu poses tous tes chiffres en un seul coup alors tu fais un CHIFUKOOO et tu multiplies tes pas par 2.

**Fin de partie** - Si le but des personnages n'a pas été atteint et que le plateau ne peut plus contenir d'opération alors on passe en «partie rapide».

### **PARTIE RAPIDE :**

Chaque joueur retourne tour à tour une tuile non découverte. Celui qui retrouve la chaumière à gagné.

### **REMARQUES :**

- \* Tu ne peux utiliser qu'un seul signe égale à ton tour
- \* Un 6 est également un 9
- \* On lit une opération de haut en bas et de gauche à droite
- \* Toujours avoir 8 chiffres devant soi
- \* Le placement des opérations doit toujours être juste. Un chiffre à côté d'un signe sans résultat ne veut rien dire !
- \* L'opération doit toujours être juste. Si une opération fautive n'a pas été constatée au moment de la pose alors on la laisse sur le plateau ; mais on fait attention pour les prochaines !

### **VARIANTES :**

Impose les signes en début de partie. Ex : 5+ et 5- ou laisse le hasard décider.

### **PARTIE SOLO :**

Joue uniquement avec les opérations.  
Ton but est d'établir un record. Additionne tous les résultats de tes opérations en utilisant l'ensemble du plateau.  
Envoie-nous une photo de ta partie et ton score sur [contact@azawak.fr](mailto:contact@azawak.fr) nous l'afficherons sur notre site internet.

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois (3 ans)  
Petits éléments (étouffement)  
Corde longue - étranglement (danger)



#### **Matériel :**

- 1 plateau de jeu
- 140 Jetons chiffres et opérateurs
- 1 Sac à jetons
- \*32 Tuiles d'action dont 4 tuiles supplémentaires au jeu



Nous serons heureux de répondre à vos questions ou commentaires à propos de ce jeu. Ecrire à :  
AZAWAK - Lotissement les Picareles - 30330 GAUJAC  
[contact@azawak.fr](mailto:contact@azawak.fr)

Selon le personnage que tu incarnes ta stratégie sera différente. Ton but n'est pas le même.

### **BUT DU JEU :**

- Tu es le Petit Poucet, ton BUT est de retrouver ta chaumière qui est cachée parmi les tuiles retournées.
- Tu es l'ogre, ton BUT est de rattrapper le plus vite possible le Petit Poucet. Il te suffit de le croiser pour gagner.

Pour avancer dans la forêt enchantée il faut poser des opérations sur le plateau. Les cailloux / chiffres (jeton blanc) correspondent au pas des personnages. Il suffit de compter le nombre de cailloux dans une opération pour connaître le nombre de pas.

*A noter : Les joueurs ayant moins de 7 ans piochent au hasard un chiffre dans le sac. il doit le reconnaître et avancer du chiffre correspondant.*

### La Chaumière du Petit Poucet



Le Petit Poucet gagne - En sécurité !  
L'Ogre bondit d'une case  
Le Petit Poucet n'est pas là !



### Le Château de L'Ogre



L'Ogre gagne - Il a plus qu'à patienter !  
Le Petit Poucet bondit d'une case  
Il ne peut pas rester dans ce château !



### Les Bottes de 7 lieux

Avance ou recule du chiffre indiqué sur la tuile



### La Clairière & le Sous-bois

Prend le temps de souffler  
Ne bouge pas



### Le Puits

C'est un piège. Lors de ta prochaine opération ton nombre de pas sera obligatoirement 3 !



### Le Pont

C'est un passage secret. Fais traverser ton personnage à l'opposé d'où tu te trouves



### Echange

Echange de place avec ton adversaire ou 2 tuiles entre elles - Si tu la place sous tes pieds, applique l'action



Tu es dans le **piège de l'infini** lorsque ton personnage est bloqué entre 2 tuiles.  
Ex : +3 et -3 ou le puits et -3  
Ton personnage à alors perdu !

**Nombre de joueurs** - 2 à 4 joueurs. Un contre un ou en équipe de 2.



**Placement du plateau** - Les joueurs s'installent face au plateau et placent 28 tuiles\* faces cachées autour de la forêt enchantée (le plateau). Ils piochent 8 chiffres dans le sac et les places face à eux.



**Choix du personnage** - On pioche un chiffre. Le plus grand chiffre choisit son personnage.

**Déroulement d'une partie** - Le Petit Poucet se place sur une tuile qui se trouve à l'un des 4 coins du plateau, il peut avancer ou reculer et l'Ogre se met à l'opposé (en diagonale) il ne peut avancer que dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est le Petit Poucet qui commence à jouer.

Avec les 8 chiffres face à lui le Petit Poucet réalise une opération et son résultat avec autant de signes opérateurs qu'il souhaite et la place n'importe où sur le plateau horizontalement ou verticalement. Un seul égal est utilisé par tour. Le Petit Poucet fait avancer son personnage d'autant de case qu'il y a de cailloux (jeton blanc) dans l'opération et retourne la tuile. On réalise alors l'action de la tuile et repioche des cailloux pour toujours avoir 8 chiffres devant soi.

**Au tour de l'Ogre** - on doit réaliser une opération en utilisant un jeton déjà posé soit un caillou soit un opérateur (jeton noir). Les opérations sont alors croisées. on avance du nombre de cailloux de son opération en comptant celui déjà posé et retourne la tuile pour effectuer l'action de cette dernière.

Au Petit Poucet de jouer et ainsi de suite.

**Avance plus vite** ; plus tu croieras d'opérations, plus tu avanceras vite. En croisant une opération on multiplie le nombre de pas par 1, en croisant