

Ernest et Célestine

RÈGLES DU JEU



Nos deux amis Ernest et Célestine vont devoir surmonter bien des épreuves pour pouvoir se retrouver dans cette ville sens dessus dessous !

Voulez-vous les aider ?

Donnez-leur les bons indices pour qu'ils rejoignent leur maison avant que la police ne leur bloque le passage !

But du jeu

Ernest et Célestine est un jeu coopératif dans lequel, **tous ensemble**, vous aiderez les deux personnages à rejoindre leur maison située au centre du plateau.

Si vous y arrivez avant que les 5 jetons *Police* ne soient posés, vous gagnez la partie !

Préparation

1. Dépliez le plateau au centre de la table.
2. Placez la figurine *Ernest* sur la première case de la ville des ours  et la figurine *Célestine* sur la première case de la ville des souris .
3. Mélangez les 8 tuiles *Ernest* et placez-en 4 face cachée sur les 4 emplacements de la ville des ours. Puis empilez les tuiles restantes à côté du plateau.
4. Mélangez les 8 tuiles *Célestine* et placez-en 4 face cachée sur les 4 emplacements de la ville des souris. Puis empilez les tuiles restantes à côté du plateau.
5. Placez les 8 jetons *Symbole*, bien visibles de tous, et les 5 jetons *Police* à proximité du plateau.

Matériel

1 plateau

8 jetons *Symbole*

8 tuiles *Ernest*

8 tuiles *Célestine*

5 jetons *Police*

1 figurine *Ernest*

1 figurine *Célestine*



Tour de jeu

La ou le plus jeune d'entre vous commence et effectue les actions suivantes dans l'ordre indiqué :

- **Prenez secrètement connaissance d'une tuile Ernest ou Célestine** du plateau adjacent à une des deux figurines, puis tournez-vous vers votre partenaire de gauche, qui doit vous présenter son dos.
- **Reproduisez avec votre doigt, sur le dos de votre partenaire**, le symbole présent sur la tuile dont vous avez pris connaissance.
- Sans aide, **votre partenaire désigne l'un des 8 jetons Symbole qui lui semble correspondre au dessin** qui a été reproduit sur son dos.
- Révélez votre tuile Ernest ou Célestine :



Si le symbole correspond
à celui désigné par votre partenaire :

La figurine liée à la tuile avance d'une case vers le centre du plateau et la tuile est reposée face visible sur son emplacement.



Si le symbole ne correspond pas à celui
désigné par votre partenaire :

La figurine liée à la tuile n'avance pas. Cette dernière est mélangée avec les tuiles restantes de même type, puis une nouvelle tuile est piochée et placée face cachée sur l'emplacement en remplacement de la précédente. De plus, **ajoutez 1 jeton Police sur l'un des emplacements encore libres au centre du plateau**, à droite ou à gauche de la maison (le dernier jeton posé recouvrira la maison).



Une fois la résolution terminée, c'est la fin du tour et votre partenaire devient celle ou celui qui va devoir faire deviner une tuile *Ernest ou Célestine* à sa voisine ou son voisin de gauche. Et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin de la partie

Si vous placez le cinquième et dernier jeton *Police*, couvrant ainsi la maison, la partie est perdue !

*Si l'un des deux personnages avait déjà atteint la maison, le dernier jeton *Police* est posé à la place de ce personnage.*



Si, à l'issue d'un déplacement, les deux figurines se trouvent sur leur maison au milieu du plateau, alors la partie est gagnée !



Un jeu de Rémi Loyer.
© 2022 Asmodee Group/SPACE Cow.
Tous droits réservés.

© 2022 ERNEST & CELESTINE
D'après les albums de Gabrielle Vincent « Ernest et Célestine »
© Casterman