

Auteur : Reiner Knizia
Illustratrice : Seppy

Des Souvenirs plein le Ciel

2-4 voyageurs
20 minutes
5 ans et +

La petite histoire

La mémoire de vos grands-parents leur joue des tours et certains de leurs souvenirs les plus précieux disparaissent peu à peu. Partez à leur recherche à bord de votre bateau de papier, et voguez de nuage en nuage afin de les aider à se souvenir des bons moments passés.

But du jeu

Parcourez le plateau en passant d'une tuile *Nuage* à l'autre, récupérez les morceaux de souvenir dans le bon ordre (de 1 à 6) puis reconstituez-le en entier afin de gagner la partie.

Matériel et mise en place

1 plateau *Ciel* en 4 parties

Assemblez les 4 parties du plateau *Ciel* comme indiqué ci-contre.

48 tuiles *Nuage* (16 aimantées et 32 non aimantées)

Mélangez les tuiles *Nuage* puis placez-les aléatoirement sur les 48 emplacements du plateau *Ciel*.

4 pions *Bateau* et leurs socles

Avant votre première partie, glissez chaque pion *Bateau* dans le socle de sa couleur.

Chaque joueur choisit un pion *Bateau* puis le place sur le nuage central, au milieu du plateau *Ciel*. Les pions *Bateau* inutilisés sont remis dans la boîte.



COCOW, NOTRE MASCOTTE DE L'ESPACE !

Cocow vous accompagnera durant la lecture de ce livret. Elle vous aidera à profiter au maximum du jeu.

NOTE : le mot *joueur* est utilisé comme convention pour désigner les joueurs et les joueuses.



24 cartes *Souvenir* (6 par joueur)

Triez les 24 cartes *Souvenir* par couleur pour former 4 paquets.

Chaque joueur place devant lui le paquet de cartes *Souvenir* qui correspond à la couleur de son pion *Bateau*. Les cartes *Souvenir* inutilisées sont remises dans la boîte.

Classez les cartes de chaque paquet par ordre croissant, **face numérotée visible** : la carte 1 en haut du paquet et la carte 6 tout en bas.



Déroulement de la partie

Jouez à tour de rôle, en commençant par le premier joueur, avant de passer au joueur à sa gauche et ainsi de suite. Le premier joueur est le dernier à avoir pris une photo-souvenir, ou le plus jeune.

Votre but est d'atteindre les cases *Souvenir* numérotées de votre couleur sur les bords du plateau *Ciel* afin de récupérer les cartes *Souvenir* correspondantes. **Vous devez procéder dans l'ordre croissant**, en vous déplaçant d'abord jusqu'à la case 1, puis la 2, etc. pour finir par la case 6.

À votre tour, déplacez votre pion *Bateau* sur une tuile *Nuage* adjacente ou sur une case *Souvenir* adjacente de votre couleur. **Vous ne pouvez pas déplacer votre pion *Bateau* en diagonale sauf pour atteindre une case *Souvenir*.**



Lorsque vous déplacez votre pion *Bateau* vers une tuile *Nuage*, veillez à bien l'y poser (votre pion *Bateau* **doit impérativement** entrer en contact avec cette tuile *Nuage*).

Si vous déplacez votre pion *Bateau* vers une tuile *Nuage* occupée par un autre pion *Bateau*, sautez par-dessus la tuile *Nuage* occupée (sans la toucher) et posez-le sur la tuile *Nuage* suivante (ou sur la case *Souvenir* suivante de votre couleur).

Si la tuile *Nuage* suivante est aussi occupée par un pion *Bateau*, répétez l'opération et déplacez votre pion *Bateau* vers la tuile *Nuage* suivante (ou vers la case *Souvenir* suivante de votre couleur). Respectez les règles de déplacement habituelles.



Déplacez votre pion *Bateau* jusqu'à ce que vous soyez confronté à l'une des 2 situations suivantes :

Votre pion *Bateau* est « collé » à une tuile *Nuage*.

Vous vous êtes perdu dans un Trou de mémoire et êtes bloqué sur cette tuile. Laissez-y votre pion *Bateau*.



Si d'autres joueurs ont pris le même chemin avant vous, essayez de vous rappeler quelles sont les tuiles Trou de mémoire pour les éviter !

Vous avez atteint une case *Souvenir* de votre couleur.

Prenez la première carte de votre paquet, dont le numéro doit correspondre à la case *Souvenir* sur laquelle se trouve votre pion *Bateau*. Placez la carte *Souvenir* face visible devant vous afin de reconstituer le souvenir (aidez-vous des bords colorés pour cela).

Vous ne pouvez pas vous déplacer sur une case *Souvenir* qui n'est pas de votre couleur.

Exemple : Leïla doit déplacer son pion *Bateau* vers la case *Souvenir* 2 comme l'indique le paquet de cartes *Souvenir* à sa couleur.

Elle déplace son pion *Bateau* vers cette case mais le pion *Bateau* d'un autre joueur est sur son chemin. Elle fait sauter son pion *Bateau* par-dessus pour qu'il atteigne la prochaine tuile *Nuage*. Elle déplace ensuite son pion *Bateau* sur la case *Souvenir* 2.

Heureusement, son pion *Bateau* n'est pas tombé dans un Trou de mémoire durant son déplacement !

Leïla prend la carte *Souvenir* 2 de son paquet, la retourne face visible et la place devant elle.



Lorsque vous vous trouvez dans l'une de ces situations, votre tour est terminé, et c'est au tour du joueur suivant.

Fin de partie

Le premier joueur qui réunit les 6 cartes *Souvenir* de sa couleur remporte la partie.





LES 2 RÈGLES D'OR DE COCOW :

- Lorsque vous déplacez votre pion Bateau, posez-le sur **chaque** tuile Nuage traversée, sauf si un autre pion Bateau s'y trouve déjà (dans ce cas, sautez simplement par-dessus).
- Lorsque vous déplacez votre pion Bateau, rejoignez les cases Souvenir de votre couleur dans l'ordre croissant afin de récupérer les cartes Souvenir dans le même ordre.

Cartes à personnaliser

Personnalisez votre jeu avec 4 planches de cartes *Souvenir* prédécoupées sur lesquelles vous pourrez dessiner vos propres souvenirs (ou coller une photo).

Dessinez avec un crayon à papier, des crayons de couleur, des feutres ou de la peinture (attention à bien attendre que cela soit sec !) puis découpez les cartes en suivant les pointillés.

Une fois personnalisées, détachez les cartes pour obtenir 24 nouvelles cartes *Souvenir*. Lors de vos prochaines parties, vous pourrez remplacer toutes les cartes *Souvenir* d'une couleur par celles que vous avez dessinées.



COCOW VOUS DIT MERCI !

Cocow remercie « vachement » les p'tits Terriens et Terriennes qui ont participé aux tests du jeu.

Auteur : Reiner Knizia - Illustrations : Seppy

© Dr. Reiner Knizia, 2023. All rights reserved.

© 2023 Asmodee Group/SPACE Cow. Tous droits réservés.

Retrouvez toute l'actualité SPACE Cow sur :   



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

