

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](http://quefairedemesdechets.fr)

