



1,2,3 FAUFILE-TOI

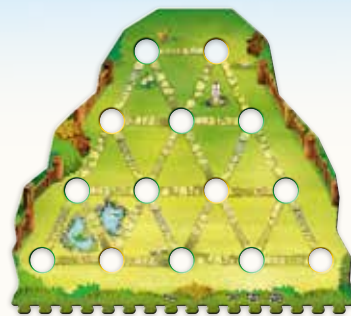


Des rats laveurs tentent de se frayer un chemin dans le jardin. Il y a tant d'objets et de nourriture à chaparder. Mais attention à ne pas se faire repérer par les petits jardiniers dans la maison ! Ils ont brièvement fermé la fenêtre le temps de ranger la maison : c'est le moment de se faufiler !

Combien de trésors vont ramener les rats laveurs ? Est-ce que l'un d'entre eux arrivera jusqu'à la maison pour plonger dans la poubelle tant convoitée ?



1 maison en 2 parties et sa fenêtre (+1 fenêtre de rechange)



1 plateau de jeu en 4 parties



14 obstacles et leur socle



4 pions



5 marqueurs de score



24 jetons



1 ligne d'arrivée



1 chemin



1 poubelle en 2 parties



2 vieux bancs tremblants en 3 parties (pour le mode Expert)

Principe et But du jeu

- À chaque manche, les joueurs* incarnent soit un raton laveur soit le jardinier.
- Le jardinier ferme la fenêtre, les rats laveurs ont le temps d'un « 1... 2... 3... Faufile-toi ! » pour se frayer un chemin à travers le jardin et se cacher derrière un obstacle à temps.
- Puis le jardinier ouvre la fenêtre de la maison pour tenter d'apercevoir les rats laveurs qui se seraient mal cachés. À chaque tour, il désigne un obstacle pour tenter de débusquer les gredins qui se cachent derrière. S'il y parvient, il gagne un jeton. Les rats laveurs encore cachés restent en place et ceux derrière un obstacle jaune gagnent en plus un jeton !
- À la fin d'une manche, tous les joueurs comptent leurs jetons et avancent sur la piste de score. Le premier joueur qui passe la ligne d'arrivée remporte la partie.

* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

Mise en place

1.A Insérez la partie basse dans la boîte.



1.B Placez la fenêtre sur les 3 dents centrales (ouverture vers l'intérieur de la boîte).



1.C Ajoutez le toit : insérez-le par l'avant de la maison puis faites glisser les côtés.



Veillez à ce que les différents éléments soient bien emboîtés pour éviter tout interstice.

- Avant la première partie, détachez soigneusement tous les éléments en carton, certains obstacles sont troués. Insérez chaque obstacle dans un socle de la couleur correspondante, vert ou jaune.
- La mise en place pour 2 joueurs diffère légèrement (voir page 4).

1 Construisez la maison comme indiqué ci-contre.



2 Assemblez les 4 parties du plateau au centre de la table.

3 Positionnez chaque obstacle sur le plateau, dans un trou de la même couleur.

4 Placez la maison à distance du plateau de jeu à l'aide du chemin. Assemblez la poubelle et placez la sur le chemin.

5 Constituez la réserve de jetons à côté du chemin.

6 Chaque joueur choisit un pion qu'il prend en main et attache le marqueur de score de la couleur correspondante sur le premier espace au bas du plateau (note : le marqueur de score gris n'est utilisé que pour la variante à 5 joueurs).

7 Attachez la ligne d'arrivée sur l'espace représentant autant de rats laveurs que de joueurs autour de la table (2 à 2 joueurs, 3 à 3 joueurs, etc.).



Déroulement de la partie

Le dernier joueur à avoir vu un raton laveur devient le jardinier pour la première manche et se place derrière la maison (il n'utilisera pas son pion durant cette manche).

« 1... 2... 3... Faufile-toi ! »



Lorsque tous les joueurs sont prêts, le jardinier ferme la fenêtre et décompte « 1...2...3... faufile-toi ! ».

Le décompte doit être prononcé à voix haute, clairement et sans bafouiller (à la manière de 1, 2, 3 Soleil). N'hésitez pas à adapter la vitesse de diction en fonction des joueurs autour de la table (surtout avec les jeunes ratons).



Pendant ce temps, les ratons laveurs se déplacent :

- Le premier tour : les joueurs doivent placer leur pion derrière un des 5 obstacles **de la ligne du fond**.
- Les tours suivants : les joueurs déplacent leur pion derrière un obstacle adjacent à celui où se trouvait leur pion au début du tour, en suivant les chemins de pierre (ils ne peuvent pas rester sur place mais ils peuvent repartir en arrière).



Cas particulier : un raton laveur derrière l'un des 2 derniers obstacles peut se déplacer sur le chemin devant la maison et prendre la poubelle. Si plusieurs joueurs y parviennent au même tour, ils se partagent la poubelle.



À la fin du décompte, le jardinier soulève la fenêtre.



Les ratons laveurs ne peuvent désormais plus toucher les pions, ni les éléments du plateau. Ceux cachés derrière un obstacle jaune DOIVENT faire des bruits de grignotage et mimer le raton laveur en train de se frotter les mains, bien à la vue du jardinier.

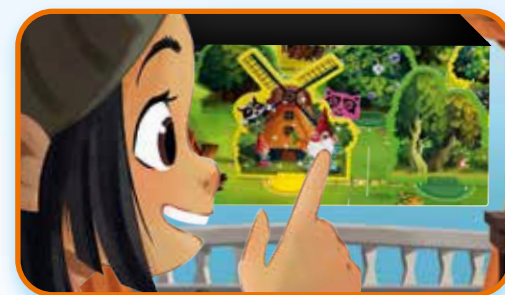
Attention : si un raton laveur n'a pas déplacé son pion ou s'il l'a déplacé derrière un obstacle non adjacent à celui où se trouvait son pion au début du tour, alors il le reprend immédiatement en main et le signale au jardinier. Au prochain tour, ce raton laveur devra placer son pion derrière l'un des 5 obstacles de la ligne du fond.

Désigner un obstacle



Le jardinier regarde le plateau à travers la fenêtre (et uniquement à travers la fenêtre) à la recherche des ratons laveurs.

Note : il est aussi utile de regarder les joueurs à travers la fenêtre... ceux qui se frottent les mains sont forcément cachés derrière un obstacle jaune. De la même façon, certains obstacles ont pu tourner sur eux-mêmes durant le déplacement des ratons laveurs, observer ceux qui n'ont pas été remis en place peut donner de précieux indices...



Exemple : Le jardinier désigne l'arbre derrière lequel aucun pion n'était caché. Le joueur rose gagne un jeton. Le joueur orange ne gagne pas de jeton.

Le jardinier désigne alors un obstacle et l'un des ratons laveurs le soulève, pour révéler si un raton laveur se trouve derrière :

- **Le jardinier remporte un jeton par pion révélé.** Les propriétaires des pions ainsi révélés les reprennent en main. Au prochain tour, ils devront placer leur pion derrière un des 5 obstacles de la ligne du fond.
- Les autres ratons laveurs restent en place, **ceux encore cachés derrière un obstacle jaune remportent un jeton !**

Puis le jardinier referme la fenêtre et un nouveau tour démarre.

Attention : le jardinier désigne toujours un seul obstacle, même s'il pense avoir trouvé plusieurs ratons laveurs.

Fin de manche et changement de jardinier

À la fin de chaque tour, vérifiez :

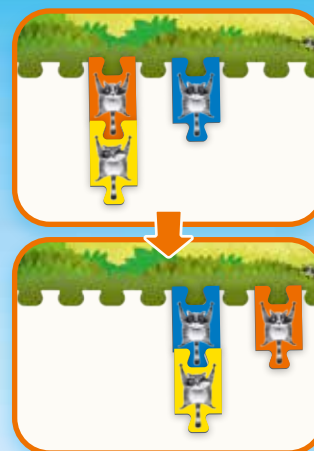
- Si un ou plusieurs ratons laveurs sont en possession de la poubelle.

OU

- Si un ou plusieurs joueurs possèdent au moins 5 jetons.

La manche se termine alors immédiatement. Tous les joueurs avancent leur marqueur sur la piste de score du nombre de jetons en leur possession puis les remettent dans la réserve. De plus, le ou les éventuels ratons laveurs en possession de la poubelle avancent de 3 espaces supplémentaires.

Enfin, un joueur devient le nouveau jardinier pour la prochaine manche (au choix parmi les joueurs qui n'ont pas encore été le jardinier).



Exemple :

- Le raton laveur bleu n'a aucun jeton, il n'avance pas.
- Le raton laveur orange a un jeton et la poubelle, il avance de 4 espaces.
- Le raton laveur jaune était le jardinier et a 2 jetons, il avance de 2 espaces et s'accroche au marqueur bleu.

Fin de partie

Si à l'issue d'une manche, au moins un joueur a dépassé la ligne d'arrivée, la partie est terminée. Le joueur le plus loin sur la piste de score remporte la partie. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés remportent la partie.

Variantes

Jouer à 2

Lors de la mise en place, retirez l'obstacle le plus à droite de chaque ligne, afin qu'il ne reste plus que 10 obstacles au total. Les autres règles restent inchangées.

Jouer à 5

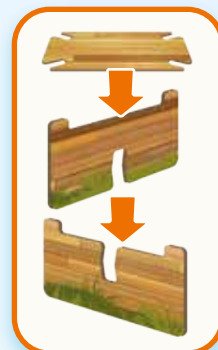
Le joueur le plus âgé utilise le marqueur de score gris pour avancer sur la piste de score. Comme il n'y a que 4 pions, à chaque fois qu'il joue du côté des ratons laveurs, il emprunte le pion du joueur jardinier pour se déplacer sur le plateau. Les autres règles restent inchangées.

Tope-là

Dans cette variante, lorsque plusieurs ratons laveurs déplacent leur pion derrière le même obstacle, ils doivent se taper dans la main (puis mimer le raton laveur s'ils sont derrière un obstacle jaune), le jardinier sait alors qu'il y a plusieurs ratons laveurs derrière le même obstacle. Si les ratons laveurs n'ont pas été trouvés par le jardinier, ils remportent un jeton chacun (2 jetons s'ils sont derrière un obstacle jaune).

Les vieux bancs tremblants (mode Expert pour ratons laveurs aguerris)

Construire les bancs selon le schéma ci-contre. Lors de la mise en place, installez chaque banc derrière un obstacle de votre choix (du côté des ratons laveurs). Désormais, pour se cacher derrière ces obstacles, un joueur doit placer son raton laveur sur le banc qui s'y trouve, au risque d'être visible du jardinier ou de basculer !



Remerciements :

Fabrice : « Je tiens à remercier ma famille et en particulier ma femme Ariane pour sa patience et son soutien au quotidien. Un grand merci également à tous mes testeurs et surtout au plus fidèle et assidu : mon fils Damien ! »

Anthony : « Je remercie tous ceux qui ont aidé au développement du jeu, ma famille pour les encouragements, JB pour son envie de travailler sur le jeu, Seb, Fabrice et Ravensburger pour avoir fait d'un prototype un super jeu. Merci ! »



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Direction artistique : Sam Dawson
Développement technique : Andreas Beckert
© 2024 - www.ravensburger.com

Auteurs : Anthony Perone, Fabrice Chazal
Illustrations : Jiahui Eva Gao
Rédaction : Jean-Baptiste Ramassamy,
Sébastien Eme

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg