


# Les règles du jeu

## ~ But du jeu ~

Il fait encore nuit lorsque vous vous enfuyez de la demeure de l'Ogre. Pour regagner la chaumière de vos chers parents, il faudra traverser la forêt en retrouvant votre chemin dans le noir, grâce aux arbres. Le premier joueur arrivant à la chaumière l'emportera et aura droit à une bonne soupe de brocolis ! Mais attention à l'Ogre qui vous mangerait volontiers pour son petit-déjeuner !

## ~ Contenu ~

- 1 plateau *Chemin*
- 5 pions *Enfant* (1 par joueur)
- 2 pions *Botte*
- 25 jetons *Arbre* 
- 25 cartes *Arbre*
- 25 cartes *Petits Cailloux*
- 1 sac en tissu.



## ~ Mise en place ~

Reportez-vous au schéma situé à l'intérieur de la boîte de jeu qui illustre une mise en place pour 4 joueurs :

1. Tous les jetons *Arbre* sont placés dans le sac puis mélangés.
2. Le plateau *Chemin* est placé sur la table puis chaque joueur choisit un pion *Enfant* de sa couleur préférée et le place sur la case de départ du plateau.
3. Les pions *Botte* sont placés en dehors du plateau *Chemin*, près de la Maison de l'Ogre.
4. Chaque joueur reçoit un paquet de cartes *Petits Cailloux*, de la couleur de son pion, qu'il place devant lui, face cachée.
5. Un joueur désigné au hasard est le premier joueur pour le premier tour. Il place devant lui le paquet de cartes *Arbre*, face cachée, et prend le sac contenant les jetons *Arbre*.

***La partie peut commencer !***

# ~ Déroutement de la partie ~

## *Principe du jeu*

Une partie se compose de plusieurs tours de jeu et se termine lorsque l'un des joueurs atteint la chaumière des parents ou lorsque l'Ogre a rattrapé tous les joueurs sauf un (ou plus rarement lorsque l'Ogre a mangé tout le monde). Mémoire et sens tactile vous permettront de retrouver votre chemin dans cette sombre forêt.

## *Tour de jeu*

Une tour de jeu se compose de 5 étapes :

- 1. Toucher l'arbre*
- 2. Retrouver l'arbre*
- 3. S'entraider*
- 4. Avancer dans la forêt*
- 5. Avancer l'Ogre*

### *1. Toucher l'arbre*

Le premier joueur du tour pioche un jeton *Arbre* dans le sac sans le regarder et sans le montrer aux autres joueurs. Tout en mettant ses mains sous la table (ou derrière son dos), il manipule le pion *Arbre* afin de **mémoriser sa forme par le toucher**.

Pendant ce temps-là, les autres joueurs comptent à haute voix et en chœur jusqu'à 10 (ils peuvent même taper sur la table ou dans leurs mains à chaque chiffre énoncé afin de simuler l'arrivée de l'Ogre !).

À 10, le premier joueur passe le jeton *Arbre* à son voisin de gauche, sans le regarder ni le montrer. Ce dernier manipule à son tour le jeton *Arbre*, sous la table (ou derrière son dos) afin de mémoriser sa forme tandis que les autres joueurs comptent jusqu'à 10... et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient touché et mémorisé la forme du jeton *Arbre*.

Une fois le tour de table terminé, le dernier joueur du tour met le jeton *Arbre* dans la boîte de jeu sans le regarder ni le montrer et ferme la boîte.





## 2. Retrouver l'arbre

Le premier joueur du tour prend le paquet de cartes *Arbre* puis **révèle lentement les cartes, une à une**, au centre de la table. Il doit le faire avec sa meilleure main et retourner chaque carte de manière à ne pas la voir avant les autres joueurs.



Au fur et à mesure qu'elles sont révélées, les cartes *Arbre* sont empilées les unes sur les autres au centre de la table, face visible.

À tout moment, si un joueur pense que la dernière carte révélée, sur le dessus de la pile, correspond à l'arbre mémorisé durant l'étape 1 (**Toucher l'arbre**), **il peut poser sa main le plus rapidement possible sur la pile et prendre la carte, qu'il pose devant lui.**

**Chaque joueur ne peut prendre qu'une seule carte.** Un joueur ayant déjà pris une carte *Arbre* durant cette étape doit donc attendre la fin de celle-ci.

Les cartes sont révélées une à une jusqu'à ce que chaque joueur ait une carte devant lui ou que tout le paquet soit retourné.

### *Variante pour les moins rapides*

Afin d'éviter l'utilisation de la rapidité pour prendre une carte *Arbre*, voici une variante possible :

Le premier joueur révèle les cartes une à une au centre de la table mais à chaque fois qu'il révèle une carte *Arbre*, il demande à chaque autre joueur s'il désire prendre la carte ou pas. Il commence par poser la question à son voisin de gauche. Si celui-ci prend la carte, il la place devant lui et le premier joueur poursuit la révélation des cartes. Sinon, la question est posée au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre, pour finir par le premier joueur lui-même.

**Chaque joueur ne peut prendre qu'une seule carte.**

Si personne ne prend la carte proposée, celle-ci est placée sur la pile des cartes révélées au centre de la table et le premier joueur poursuit la révélation.

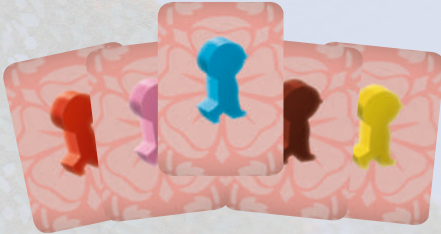
Les cartes sont révélées une à une jusqu'à ce que chaque joueur ait une carte devant lui ou que tout le paquet soit retourné.

### 3. S'entraider

Avant de sortir le jeton *Arbre* de la boîte afin de vérifier qui a retrouvé la carte *Arbre* correspondante, **chaque joueur vote secrètement pour le joueur qui, selon lui, a trouvé la carte qui correspond au jeton *Arbre*.**

Chacun prend son paquet de cartes *Petits Cailloux* et choisit la carte du joueur (couleur de pion) dont il pense qu'il a trouvé la carte correspondant au jeton *Arbre*. La carte choisie est posée face cachée devant soi.

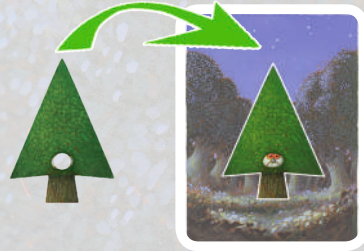
**Il est possible de voter pour soi-même.**



Dans cet exemple de partie à 5 joueurs, *Maïa* choisit la carte correspondant au joueur bleu car elle pense que ce joueur a trouvé la carte *Arbre* correspondant au jeton *Arbre*.

### 4. Avancer dans la forêt

Le premier joueur du tour sort le jeton *Arbre* de la boîte et vérifie si un joueur a trouvé la carte *Arbre* correspondante. Pour cela, il superpose le jeton *Arbre* sur les cartes prises par les joueurs lors de l'étape 2 (*Retrouver l'arbre*).



Le joueur ayant trouvé la carte correspondant au jeton *Arbre* avance son pion d'une case sur le plateau, en direction de la chaumière des parents.

Puis chacun révèle sa carte *Petits Cailloux*. **Chaque joueur ayant voté pour celui ou celle qui a trouvé la carte correspondant au jeton *Arbre* avance d'une case également.** Un joueur ayant trouvé la bonne carte et ayant voté pour lui-même avance de 2 cases !

Dans cet exemple, *Maïa* (pion rouge) a trouvé la carte *Arbre* correspondant au jeton *Arbre* et a voté pour elle-même. Elle avance de 2 cases. *Némo* (pion bleu) a également voté pour *Maïa*. Il avance d'une case.





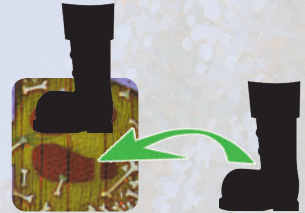
## 5. *Avancer l'Ogre*

Enfin, l'Ogre se met en marche grâce à ses bottes de 7 lieues :

◆ à la fin du premier tour de jeu, l'Ogre enfle sa première botte. Placez l'une des bottes de l'Ogre sur l'une des deux traces de pas de la maison de l'Ogre.



◆ à la fin du deuxième tour de jeu, l'Ogre enfle sa seconde botte. Placez-la sur la trace de pas libre de la maison de l'Ogre.



◆ à la fin du troisième tour de jeu, l'Ogre se met en route. Avancez l'une des bottes de l'Ogre d'une case vers les pions des joueurs (case de départ des joueurs).



◆ à la fin du quatrième tour de jeu, avancez la seconde botte jusqu'à la case située devant la première botte.



*Et ainsi de suite...*

***Ainsi, à chaque fin de tour, la botte située derrière sautera la case de la botte située devant pour arriver sur la case suivante, comme si l'Ogre accomplissait de grandes enjambées !***

**Si l'une des bottes de l'Ogre arrive sur une case où se trouve les pions d'un ou plusieurs joueurs, ce ou ces derniers finissent dans l'estomac de l'Ogre !** Leurs pions sont retirés du plateau et il pourront désormais se charger du déplacement de l'Ogre en attendant la fin de la partie.



*Maïa, pion rouge, vient de finir dans le ventre de l'Ogre !*

Pour finir, le jeton *Arbre* de ce tour et la carte *Arbre* correspondante sont mis de côté.

## *Fin de la partie ou Nouveau tour*

La partie s'achève :

- ◆ si **un joueur atteint la chaumière des parents** et est déclaré vainqueur. Cependant, il lui faudra avoir trouvé la carte correspondant au jeton *Arbre* pour atteindre la chaumière (on ne peut pas atteindre la chaumière simplement en votant pour un autre joueur dans l'étape **3 S'entraider**).
- ◆ ou si **tous les joueurs ont été dévorés, sauf un**, qui l'emporte en profitant de la sieste digestive de l'Ogre (il en profite aussi pour libérer ses frères) ! Bien entendu, tous les joueurs perdent si l'Ogre a dévoré tous les joueurs restants lors d'un seul et même tour.

Si aucun de ces deux cas ne se présente, la partie continue et le joueur qui a trouvé la carte correspondant au jeton *Arbre* lors de ce tour devient le premier joueur du tour suivant.

Si personne n'a trouvé la carte correspondant au jeton *Arbre*, le premier joueur reste le même.



## *Pour des parties plus faciles*

Dans les règles de base du jeu, tous les jetons et cartes *Arbre* sont utilisés. Cependant, vous pouvez régler la difficulté du jeu comme il vous plaît.

Pour des parties plus faciles, retirez du jeu les jetons *Arbre* (et cartes associées) présentant 2 trous verticaux **ou** 2 trous horizontaux (ou les 2 types).

Bref, l'idée est de retirer une ou deux séries d'arbre pour adapter la difficulté du jeu à votre convenance.



# Retrouvez les autres volumes de la collection Contes & Jeux!

