

Dans le frigo – Création LuAPE

2 à 4 joueurs

Contenu :

1 frigo aimanté
2 supports amovibles en bois avec vis et boulon
24 ronds « aliments » en bois aimantés (12 x 2) : carotte, salade, tomate, jambon, saucisse, poulet, crêpes, gâteau, confiture, lait, fromage, beurre.
24 pictogrammes « aliments » plastifiés aimantés (12 x 2) : idem
4 planches aimantées « listes »
15 cases en bois : 12 cases aliments/catégories et 3 cases spéciales (voleur, pièce et magasin)
1 personnage en bois
1 jeton « mouche » en bois
1 dé en bois à 3 points
1 dé en bois « spécial » à 3 points avec mouche et pioche
23 pièces d'or en bois
1 cadre « poubelle » plastifié aimanté
1 sac pioche
1 sac de transport
1 règle de jeu

But du jeu :

Vous voilà au marché pour faire vos courses de la semaine. Vous avez une liste d'aliments à vous procurer, mais vous vous rappelez soudainement qu'en l'écrivant vous n'avez pas tenu compte de ce qu'il y a dans votre frigo ! Il va donc falloir essayer de se souvenir de ce que vous avez déjà afin de ne pas gaspiller... mais gare à la mouche qui rend les aliments mauvais.

Complétez votre liste de course avec les aliments du frigo, en vous souvenant de ce qui y est déposé au fur et à mesure du jeu.

Le jeu peut également se jouer en collectif.

Préparatifs généraux :

Installez le frigo en y fixant les deux supports. Le frigo est placé en bout de table afin que tout le monde puisse bien voir à l'intérieur.

Sélectionnez les aliments avec lesquels vous désirez jouer, en fonction du nombre de participants, de la difficulté du jeu et de sa durée : plus il y aura d'aliments différents, plus le jeu sera long et plus il faudra en retenir. *Voir ensuite les préparatifs spécifiques.*

Avant de commencer, chaque joueur pioche au hasard un rond « aliment » qu'il montre aux autres et place dans le frigo. Le frigo est ensuite fermé et la partie peut commencer.

Règle :

1^{er} jeu : collaboratif – compléter sa liste avant que la poubelle ne soit pleine.

Préparatifs spécifiques :

Prenez les cases correspondant aux aliments que vous avez sélectionnés et disposez-les en cercle sur la table. Intégrez également la case « voleur » et déposez-y le personnage. Placez la mouche au centre du cercle.

Mettez les ronds « aliments » sélectionnés dans la pioche, en double exemplaire. Vous pouvez si vous le voulez ajouter quelques aliments supplémentaires, ce qui allonge le jeu.

Placez sur une planche aimantée les pictogrammes des aliments sélectionnés, sans qu'il n'y ait de doubles : c'est la liste de course, dont vous choisissez la longueur (en nombre pair).

Sur une autre planche, placez le cadre poubelle.

Le premier joueur à la gauche du frigo commence la partie.

A tour de rôle, chacun lance le dé :

Face avec points : le joueur avance le personnage dans le sens qu'il veut. Il regarde sur la liste s'ils ont besoin de l'aliment sur lequel il est arrivé :

- Si oui, il essaie de se souvenir, avec éventuellement l'aide des autres, si l'aliment est dans le frigo. Il ouvre ensuite le frigo pour vérifier ses dires. S'il pense que l'aliment y est et qu'il a raison, il peut prendre l'aliment et le mettre sur sa liste. Dans tous les autres cas, c'est au tour du joueur suivant.

S'il est tombé sur la case « voleur », il peut aller voler un aliment au hasard dans la pioche.

S'il en a besoin, il peut le déposer sur la liste. Si non, il le remet dans la pioche.

Face avec la main : le joueur pioche un aliment au hasard et le place dans le frigo en le montrant à tout le monde. Si la pioche est vide, le joueur relance le dé.

Face avec la mouche : le joueur déplace la mouche sur un aliment au choix parmi ceux qu'ils ont déjà récupérés. L'aliment est maintenant pourri ! Il faut donc le jeter en le posant dans la poubelle. Attention : les aliments ne peuvent pas se trouver en double exemplaire dans la poubelle. S'il n'est pas possible de faire autrement, ou que la liste est vide, la mouche ne bouge pas et le joueur relance le dé.

La partie est gagnée par tout le monde lorsque la liste est complétée.

La partie est gagnée par la mouche lorsque la poubelle est pleine, c'est-à-dire lorsqu'elle contient deux fois moins d'aliments que le nombre demandé sur la liste.

2^e jeu : compétitif – avoir rempli sa liste de course en premier

Préparatifs spécifiques :

Prenez les cases correspondant aux aliments que vous avez sélectionnés et disposez-les en cercle sur la table. Intégrez également la case « voleur » et déposez-y le personnage. Placez la mouche au centre du cercle.

Mettez les ronds « aliments » sélectionnés dans la pioche, en double exemplaire. Vous pouvez si vous le voulez ajouter quelques aliments supplémentaires, ce qui allonge le jeu.

Chacun reçoit une planche aimantée sur laquelle sont posés les pictogrammes des aliments sélectionnés : ce sont les listes de course, dont vous choisissez la longueur. Par exemple :

Pour 2 joueurs : 5 aliments par liste

Pour 3 joueurs : 4 aliments par liste

Pour 4 joueurs : 3 aliments par liste

Le joueur à gauche du frigo commence. A tour de rôle, chacun lance le dé :

Face avec points : le joueur avance le personnage dans le sens qu'il veut. Il regarde sur sa liste s'il a besoin de l'aliment sur lequel il est arrivé.

- Si oui, il essaie de se souvenir si l'aliment est dans le frigo, ensuite ouvre le frigo pour vérifier ses dires. S'il pense qu'il y est et qu'il a raison, il peut prendre l'aliment et le mettre sur sa liste. Dans tous les autres cas, c'est au tour du joueur suivant.
- Si non, il peut choisir de donner l'aliment à un autre joueur qui le demande, si cet aliment est bien dans le frigo et qu'il s'en est souvenu.

S'il est tombé sur la case « voleur », il peut aller voler un aliment chez quelqu'un.

Face avec la main : le joueur pioche un aliment au hasard dans le sac et le met dans le frigo en le montrant à tout le monde. Si la pioche est vide, le joueur relance le dé.

Face avec la mouche : le joueur déplace la mouche sur une case aliment de son choix.

L'aliment est maintenant pourri ! L'ensemble des joueurs qui se sont déjà procuré cet aliment doivent le jeter en le remettant dans la pioche.

Le jeu est gagné par la première personne à avoir complété sa liste.

3^e jeu : *compétitif – avoir rempli sa liste de course en premier ; avec les pièces d'or*

Préparatifs spécifiques :

Ce sont les mêmes préparatifs que pour le 2^e jeu, mais :

- Distribuez à chacun cinq pièces d'or
- Ajoutez au plateau la case « pièce » et la case « magasin »

Le joueur à gauche du frigo commence. A tour de rôle, chacun lance le dé :

Face avec points : le joueur avance le personnage dans le sens qu'il veut. Il regarde sur sa liste s'il a besoin de l'aliment sur lequel il est arrivé.

- Si oui, il essaie de se souvenir si l'aliment est dans le frigo, ensuite ouvre le frigo pour vérifier ses dires. S'il pense qu'il y est et qu'il a raison, il peut prendre l'aliment et le mettre sur sa liste. S'il s'est trompé, il doit se débarrasser d'une pièce d'or.
- Si non, mais qu'un autre joueur en a besoin et pense que cet aliment est dans le frigo, il peut l'acheter au premier joueur contre une pièce d'or. Si plusieurs joueurs veulent l'aliment, ils doivent faire une mise cachée en prenant un certain nombre de pièces d'or dans leur main fermée et en révélant en même temps leur mise. Celui qui a proposé le plus de pièces d'or peut avoir l'aliment et donne les pièces au premier joueur.

S'il est tombé sur la case « voleur », il peut aller voler un aliment chez quelqu'un.

S'il est tombé sur la case « magasin », il peut regarder dans la pioche et y acheter un aliment de son choix contre deux pièces d'or.

S'il est tombé sur la case « pièce », il peut récupérer une pièce d'or.

Face avec la main : le joueur pioche un aliment au hasard dans le sac et le met dans le frigo en le montrant à tout le monde. Si la pioche est vide, le joueur relance le dé.

Face avec la mouche : le joueur déplace la mouche sur une case aliment de son choix.

L'aliment est maintenant pourri ! L'ensemble des joueurs qui se sont déjà procuré cet aliment doivent le jeter en le remettant dans la pioche.

Le jeu est gagné par la première personne à avoir complété sa liste.

Variantes :

Les cases peuvent être placées avec la face « catégorie » visible. Chaque case correspond donc à trois possibilités d'aliments ; c'est au joueur qui lance le dé de choisir l'aliment avec lequel il veut jouer, correspondant à la catégorie sur laquelle est tombé le personnage ou sur laquelle il place la mouche.

Le jeu a été conçu pour être très modulable et joué de beaucoup de façons différentes ; les trois règles ci-dessus n'en sont que des exemples, n'hésitez pas à en inventer d'autres !