

GULO GULO

GuloGulo - Une folle expédition de brigands pour 2 à 6 gloutons futés à partir de 5 ans

Avec une variante rapide pour les plus petits ! (voir page 8)

Le glouton, appelé GULO GULO, est l'aîné de la famille des martres. Cela explique d'ailleurs pourquoi il a toujours faim. Dès qu'il aperçoit un nid avec des œufs, il se lèche les babines. Le petit Gulo, lui, préfère les œufs de la poule d'eau. Mais il n'a pas eu de chance car elle l'a surpris au moment où il essayait de voler ses œufs et l'a enfermé. Maintenant, toute la famille doit tacher de le libérer.

La famille GULO aurait, sans aucun doute, trouvé son petit fugueur, si les animaux n'étaient pas si gloutons. En effet, ils ne peuvent passer près d'un nid d'oiseau sans voler les œufs qui s'y trouvent.

Or, la chasse aux œufs se complique car la poule d'eau a installé une alarme dans son nid. A partir de maintenant, les gloutons trop voraces seront privés d'œuf mais récolteront une belle peur ...

Celui qui réussira à sauter le plus loin possible sera le premier à trouver le petit Gulo et gagnera la partie.

Le matériel

Illustr.1: vos gloutons commencent sur le premier bout de chemin. Le chemin se termine devant la pile de bouts, faces cachées.

Les préparatifs

Pour commencer, posez le nid au milieu de la table et remplissez-le avec tous les œufs. Ensuite, placez le bâtonnet d'alarme, de manière à ce que l'œuf qui y figure se trouve en haut. Puis, mélangez les 23 bouts de chemin, faces cachées. L'un des joueurs en choisit quatre, sans les regarder, et les mélange en ajoutant l'élément du petit Gulo, face cachée. Ces cinq bouts forment la **pile cachée**. De cette pile, placez les autres bouts sur la table, les uns à côté des autres, faces cachées, pour former un chemin. Ensuite, chaque joueur choisit un glouton et le place **devant** le premier bout de chemin (voir illustration

1, ci-dessus).

But du jeu

Les gloutons sautent par dessus les bouts de chemin pour atteindre la pile cachée et chercher le petit Gulo. Celui qui le trouve peut le libérer en prenant un œuf violet dans le nid. Le joueur qui arrive le premier à le libérer gagne la partie.

Déroulement du jeu

Le joueur qui a le plus faim commence. Ensuite, on joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Premièrement, on choisit une couleur à l'aide des bouts de chemin. Puis, on prend un œuf de cette même couleur dans le nid avant de déplacer son glouton. Si on pioche un œuf rouge, on saute sur le bout de chemin rouge suivant ; si on prend un œuf bleu, notre glouton se déplace jusqu'au bout de chemin bleu suivant et ainsi de suite.

1. Voler un œuf - mais de quelle couleur?

Le joueur qui est en train de jouer peut, s'il le souhaite, retourner le bout de chemin **suivant** pour qu'on puisse voir la couleur. Ensuite, il doit piocher un œuf de cette couleur dans le nid (voir illustration 2).

Illustr.2: David décide de retourner le bout de chemin suivant qui se trouve encore face cachée sur la table. Comme il est bleu, il doit piocher un œuf bleu dans le nid d'oiseau.

Attention: si on retourne un bout de chemin, on doit voler un œuf de la couleur correspondante dans le nid.

Mais s'il y a déjà des bouts de chemin, faces visibles, devant notre glouton, on n'est pas forcé de retourner un nouveau bout de chemin. En général, il vaut mieux s'abstenir d'en retourner. On peut toujours choisir une des couleurs visibles indiquées par les bouts de chemin qui se trouvent devant notre glouton (voir illustration 3).

Illustr.3: il y a beaucoup de bouts de chemin, faces visibles, devant le

glouton de Vanessa. Elle peut retourner le bout de chemin suivant (X). Mais elle ne le fait pas et décide de prendre un œuf rouge pour pouvoir faire avancer son glouton aussi loin que possible (voir chapitre 2: le déplacement du glouton).

Attention: si on ne retourne pas de bout de chemin, on peut piocher l'œuf de son choix dans le nid. On choisit, alors, un œuf dont la couleur correspond à un bout de chemin qui se trouve devant notre glouton, face visible.

S'il n'y a **que** des bouts de chemin, faces cachées, devant notre glouton (comme par exemple au début de la partie), on **doit** retourner le bout de chemin qui se trouve directement devant notre glouton. Ensuite, on doit piocher un œuf dans le nid dont la couleur correspond à la couleur indiquée par le bout de chemin qu'on vient de retourner (voir illustration 4).

Illustr.4: devant le glouton de Danièle, il n' y a que des bouts de chemin, faces cachées. Elle doit donc retourner le premier bout de chemin qui se trouve devant son glouton. Comme il est jaune, elle prend ensuite un œuf jaune dans le nid.

On ne peut retourner le premier bout de chemin de la **pile cachée** que lorsque notre glouton a atteint le **dernier bout de chemin** qui se trouve devant la pile (voir „Fin de la partie“).

Ensuite, on met l'œuf qu'on vient de sortir du nid dans le sachet.

2. Déplacer le glouton

Si on a réussi à voler un œuf du nid sans déclencher l'alarme (voir ci-dessous), notre glouton se déplace en **avant** jusqu'à ce qu'il atteigne le bout de chemin **suivant**, face visible, **de la même couleur** (voir illustration 5). On ne doit jamais sauter par dessus plus d'un bout de chemin de la couleur indiquée. Lorsqu'on a déplacé notre glouton, c'est au tour du joueur suivant.

Illustr.5: c'est le tour de Philippe. Il décide de retourner le bout de chemin suivant, face cachée. Il s'agit d'un bout de chemin jaune. Après avoir sorti un œuf jaune du nid, il ne doit pas poser son glouton sur le bout de chemin jaune qu'il vient de retourner, mais sur le bout de chemin jaune suivant.

On peut trouver plusieurs gloutons sur un même bout de chemin et sauter par dessus le nombre de gloutons de notre choix.

Alarme !

Si on essaie de voler un œuf du nid et que le bâtonnet d'ALARME ou d'autres œufs tombent du nid sur la table, cela veut dire qu'on vient de déclencher l'alarme. Notre glouton doit, alors, **reculer** sur le **dernier** bout de chemin dont la couleur correspond à l'œuf qu'il voulait sortir du nid (voir illustration 6). S'il n'y a pas de bout de chemin de cette couleur derrière notre glouton, il doit reculer jusqu'à la ligne de départ, c'est-à-dire devant le premier bout de chemin.

Illustr.6: pas de chance, Pierre ! Alors qu'il essayait de sortir un œuf rouge du nid, le bâtonnet d'ALARME est tombé sur la table. Il doit donc faire reculer son glouton jusqu'au dernier bout de chemin rouge.

Une fois qu'un joueur a déclenché l'ALARME, mettez tous les œufs du nid dans le sachet, mélangez-les et replacez-les tous dans le nid. Ensuite, placez-y le bâtonnet d'alarme, de manière à ce que l'œuf qui le décore se trouve en haut.

Lorsqu'un joueur a déplacé son glouton, son tour est fini et c'est à son voisin de gauche de jouer.

Le dernier œuf d'une couleur

Si on arrive à sortir le dernier œuf d'une couleur du nid sans déclencher l'ALARME, on peut tout de suite rejouer. Mais avant, on met tous les œufs qui restent dans le nid dans le sachet, on les mélange et on les replace tous dans le nid. Ensuite, on y place le bâtonnet d'alarme, de manière à ce que l'œuf se trouve en haut.

On doit toujours respecter les règles suivantes, si on veut voler des œufs du nid:

- D'abord, on doit montrer du doigt, aux autres joueurs, l'œuf qu'on veut sortir. Lorsqu'on est en train de le voler, on ne doit pas décider de prendre un autre œuf.
- On doit sortir l'œuf avec une seule main.
- On peut toucher le bâtonnet d'alarme, mais on ne doit

pas le fixer, déplacer ou coincer intentionnellement.

- On ne doit pas non plus déplacer ou remuer exprès d'autres œufs.

- En essayant de sortir l'œuf choisi, on peut aussi toucher d'autres œufs. Mais on n'a pas le droit de les prendre.

On ne doit que saisir l'œuf qu'on veut voler.

- Le bâtonnet d'alarme peut toucher le bord du nid d'oiseau. On ne déclenche l'ALARME que s'il tombe sur la table.

- Si le bâtonnet d'alarme tombe sur la table une fois qu'un joueur a fini son tour et avant que le joueur suivant n'ait commencé à jouer, le joueur qui vient de jouer le replace dans le nid d'oiseau.

La pile cachée : Fin de la partie et gagnant

Lorsque le glouton d'un joueur atteint le dernier bout de chemin, il doit au tour **suisant** retourner le premier bout de la pile cachée.

S'il ne retourne **pas** le petit Gulo, il doit voler un œuf de la couleur indiquée par le bout de chemin qu'il vient de retourner. S'il arrive à sortir l'œuf du nid, il place le bout qu'il vient de retourner à la fin du chemin (voir illustration 7a). Ensuite, il pose son glouton sur le bout de chemin et **continue à jouer**, jusqu'à ce qu'il trouve le petit Gulo ou jusqu'à ce qu'il déclenche l'ALARME.

Illustr.7a: Vanessa sort un œuf rouge du nid, car elle vient de retourner un bout rouge de la pile cachée. Ensuite, elle prolonge le chemin en y ajoutant ce nouveau bout, pose son glouton sur le bout et continue à jouer.

Si on déclenche l'ALARME, on doit faire **reculer** notre glouton et le placer sur le dernier bout de chemin dont la couleur correspond à l'œuf qu'on voulait voler. Puis, on place le bout de chemin, qu'on vient de retourner, **sous la pile cachée**, face cachée. Ensuite, on met tous les œufs du nid dans le sachet, on les mélange et on les replace tous dans le nid. Ensuite, on y place le bâtonnet d'ALARMRE de manière à ce que l'œuf se trouve en haut. Puis, c'est le tour du joueur suivant.

Illustr.7b: un joueur a déclenché l'ALARME au moment où il a essayé de voler un œuf correspondant à la couleur du bout qu'il vient de retourner de la pile cachée. Il doit remettre le bout sous la pile et faire reculer son glouton.

Si on retourne le petit Gulo, on doit sortir un œuf violet du nid d'oiseau. Si on arrive à le faire sans déclencher l'alarme, on gagne la partie (voir illustration 8).

Illustr. 8: gagné !

Le joueur qui retourne la pièce de Gulo et arrive à sortir l'œuf violet du nid sans déclencher l'alarme gagne la partie.

Mais si on déclenche l'ALARME en volant l'œuf violet, la partie continue. Dans ce cas-là, on doit faire reculer notre glouton **d'un bout de chemin**. Puis, on place l'élément de Gulo **sous la pile cachée**, face cachée (voir illustration 7c). Ensuite, comme après chaque ALARME, on met tous les œufs du nid dans le sachet, on les mélange et on les replace tous dans le nid. Ensuite, on y place le bâtonnet d'ALARME, de manière à ce que l'œuf se trouve en haut. Puis, c'est le tour du joueur suivant.

Illustr.7c: on déclenche l'ALARME au moment où on essaie de voler l'œuf violet. On doit donc remettre l'élément de Gulo sous la pile cachée, face cachée, et faire reculer notre glouton d'un bout de chemin.

La variante rapide pour les plus petits:

En modifiant les règles de la fin de la partie de la manière suivante, les plus petits peuvent aussi participer et la partie sera deux fois moins longue.

- Un joueur qui atteint le dernier bout de chemin devant la pile cachée, peut tout de suite continuer à jouer et retourne le premier bout de la pile cachée. (Il ne doit pas attendre le tour suivant.)

- Si le bout qu'il retourne représente le petit Gulo, il gagne tout de suite la partie. (Il ne doit donc pas sortir un œuf violet du nid.)

- Si le bout qu'il vient de retourner ne représente pas le petit Gulo, le joueur doit voler un œuf de la couleur correspondante.
o S'il arrive à le faire, il replace le bout sous la pile cachée, face cachée, et retourne le bout suivant. Il continue à jouer jusqu'à ce qu'il déclenche l'alarme ou bien jusqu'à ce qu'il trouve le petit Gulo.

o S'il n'arrive pas à sortir l'œuf choisi du nid, il doit faire reculer

son glouton jusqu'au dernier bout de chemin de cette couleur.
Ensuite, il replace le bout sous la pile cachée, face cachée. La
partie continue. Le nid est à nouveau rempli, et c'est au joueur
suivant de jouer.

Éditeur: Zoch Verlag - Copyright: 2003 - Auteurs: Jürgen P.K.
Grunau, Wolfgang Kramer, Hans Raggan - Illustration & mise en
page: Victor Boden - Traduction: Birgit Janka