

# Les palettes de Susie

Un jeu d'association de couleurs pour 3 à 5 joueurs de 5 à 99 ans. Avec variante coopérative pour 2 joueurs.

**Auteur :** Thilo Hutzler  
**Illustration :** Leo Timmers © 2013,  
Leo Timmers Licensing Company, Bruxelles  
**Durée d'une partie :** de 10 à 15 minutes env.

Susie la souris est une artiste mondialement reconnue. Aujourd'hui, elle reçoit ses meilleurs amis dans son atelier pour une séance de peinture collective. Enthousiaste, elle prépare les palettes, les pinceaux, la peinture et une toile. Ils peuvent commencer! Mais, les palettes de Susie sont si minuscules qu'elles ne peuvent contenir que trois couleurs ! Comment peut-on alors peindre une voiture ? Ou une maison ? Comment peindre un papillon ? À chaque manche, chaque joueur choisit secrètement trois couleurs et les dépose sur sa palette. Ensuite, on compare : pour des couleurs identiques, les artistes peintres sont récompensés par délicieuses tartelettes. Le premier qui obtient trois tartelettes gagne la partie.

## Contenu du jeu

1 souris Susie, 1 chien Pablo, 1 chat Vincent, 1 poule Niki, 1 lièvre Frida, 5 palettes, 5 paravents, 4 pinceaux, 3 crayons de couleur, 15 tartelettes, 50 taches de peinture (10 couleurs différentes), 1 dé, 5 sachets pour le matériel, 1 règle du jeu

## Préparatifs

Chaque joueur prend un animal, le paravent correspondant, une palette et dix taches de peinture (une de chaque couleur). Les joueurs installent le paravent devant eux et cachent la palette et les taches derrière pour que personne ne les voie.

Placez les pinceaux et les crayons en cercle au centre de la table dans l'ordre de votre choix et légèrement séparés les uns des autres.

Les espaces entre ces objets sont les cases sur lesquelles on déplace les personnages.

Posez toutes les tartelettes sur une case de votre choix. Placez vos personnages sur cette même case. Rangez le matériel restant dans la boîte. Préparez le dé.



FRANÇAIS



## Déroulement de la partie

La partie se déroule en plusieurs manches dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a peint en dernier commence et lance le dé.

### Qu'indique le dé ?

Six symboles différents sont représentés sur le dé, chacun d'entre eux indique une catégorie particulière. Tu dois penser à un objet à peindre de la catégorie correspondant au symbole indiqué par le dé, soit :



un animal



quelque chose que l'on retrouve dans un conte, un film ou une histoire



un objet



quelque chose dont on peut rêver ou que l'on peut désirer



un aliment



quelque chose qui commence par la lettre indiquée par ton voisin de gauche

#### Astuce :

avec ce symbole, les plus jeunes choisiront quelque chose qu'ils retrouvent à la garderie ou l'école.

Dis à voix haute et distinctement aux autres joueurs quel objet à peindre tu as choisi. Tous les joueurs réfléchissent aux trois couleurs qu'ils utiliseraient pour peindre cet objet sur la toile. Chacun choisit secrètement ces trois couleurs derrière le paravent et les place sur la palette. Une fois que c'est fait, les joueurs soulèvent tous en même temps leur paravent.

## Résultats

Vous comparez les taches de peinture sur vos palettes : au moins un des autres joueurs a une ou plusieurs taches identiques aux tiennes sur sa palette ?

- **Oui. Super !**

Pour chaque tache de peinture qui se retrouve au moins sur une autre palette, tu peux avancer ton personnage d'une case. Tu peux avancer de trois cases maximum par manche. Attention : Si ton personnage arrive sur la case des tartelettes ou si tu la dépasses, tu reçois une tartelette en récompense. Pose-la devant ton paravent pour qu'elle soit visible par tous.

- **Non.**

Domage, ton personnage reste sur la même case.

### Exemple :

Thilo a lancé le dé qui indique le symbole de la catégorie « aliment » et a donné « gâteau aux fraises » comme objet à peindre. Les trois joueurs ont choisi les taches de peinture suivantes :



Thilo



Hanna



Leo

### Voici le résultat de la comparaison :

Thilo peut avancer son personnage d'une case (pour le rouge), Hanna de deux cases (pour le rouge et le brun) et Leo aussi de deux cases (pour le rouge et le brun).

### Nouvelle manche

Chaque joueur retire ensuite les taches de peinture de la palette et replace le paravent. Le joueur suivant lance le dé et une nouvelle manche commence.

## Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur obtient sa troisième tartelette et gagne. Si plusieurs joueurs obtiennent leur troisième tartelette lors de la même manche, ils gagnent tous ensemble.

## Variante coopérative pour 2 joueurs

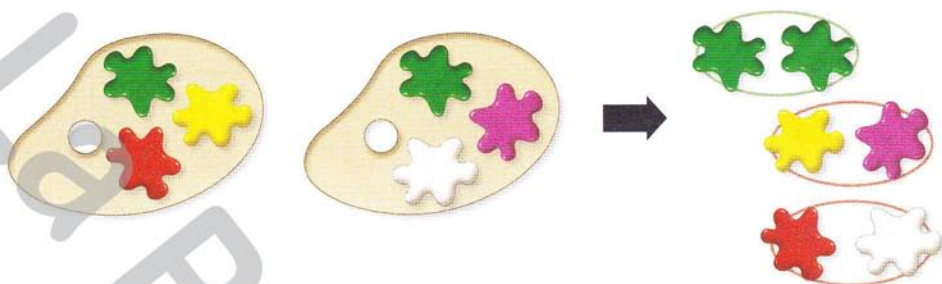
Susie la souris vous provoque en duel : obtiendrez-vous tous ensemble deux tartelettes avant que Susie n'y arrive ?

### Les règles sont celles du jeu de base avec les changements suivants :

- Au lieu de placer toutes les tartelettes dès le début, on n'en pose que trois sur la case départ. Posez aussi Susie sur la case départ ainsi qu'un autre personnage que vous choisissez ensemble.
- Chacun choisit son paravent pour cacher sa palette et ses taches de peinture.
- Le joueur qui a lancé le dé nomme un terme de la catégorie correspondante. Sans se concerter, les joueurs sélectionnent ensuite trois taches de peinture chacun et les posent sur leur palette.
- Résultat : pour chaque paire de taches de couleur différente, Susie avance d'une case; pour chaque paire de taches identique, votre personnage avance d'une case. Important : Susie doit toujours avancer en premier !



Exemple :



Le personnage des joueurs peut avancer d'une case, Susie de deux cases.

FRANÇAIS

- Si votre personnage ou Susie arrive sur la case des tartelettes ou s'il la dépasse, il obtient une tartelette en récompense.
- La partie se termine dès que Susie ou votre personnage reçoit la deuxième tartelette et gagne.

