

STICKY

Les
MARSUPILAMIS

RÈGLES DE JEU



2-6



6+



15 min



VIS DES AVENTURES PLEINES DE REBONDISSEMENTS !

Les Marsupilamis raffolent tellement des bons petits plats de Mamoune qu'elle ne parvient plus à en concocter assez pour tout le monde ! À l'aide de leur queue, ils se livrent donc une bataille sans merci pour faire main basse sur leurs mets préférés !

Pour espérer te remplir l'estomac, sois le plus rapide et le plus précis des gourmands autour de la table, mais prends bien attention à ne pas déranger les jaguars, car eux aussi ont bon appétit !

CONTENU



6 QUEUES DE MARSUPILAMI COLLANTES

Ces queues sont le seul moyen d'attraper la nourriture pendant la partie!

Remarque : Il est conseillé de les nettoyer à l'eau froide sans savon après chaque partie pour conserver leurs propriétés collantes.

30 JETONS NOURRITURE

Ces jetons représentent la nourriture à attraper pendant la partie. Il existe 6 types de nourriture, chacun décliné en 5 couleurs.



POISSONS



SAUCES PIQUANTES



ANANAS



BANANES



GLACES



GÂTEAUX



30 JETONS MIAM MIAM

Ces jetons représentent ton niveau de satiété, qui augmente pendant la partie.

Dès qu'un joueur a 5 jetons Miam Miam, son estomac est rempli et la partie s'arrête.



5 JETONS JAGUAR

Ces jetons représentent les redoutables jaguars qui tentent par tous les moyens d'attraper les Marsupilamis.



1 DÉ COULEUR

À chaque tour, ce dé indique la couleur du jeton Nourriture à attraper à l'aide de ta queue de Marsupilami.



1 DÉ NOURRITURE

À chaque tour, ce dé indique le type de jeton Nourriture à attraper à l'aide de ta queue de Marsupilami.

BUT DU JEU

À l'aide de ta queue de Marsupilami, attrape avant les autres le jeton Nourriture indiqué par les dés et remporte ainsi un jeton Miam Miam. Le premier à récupérer 5 jetons Miam Miam gagne la partie !

MISE EN PLACE

1. Éparpillez l'ensemble des jetons Nourriture et des jetons Jaguar sur la table. Prenez garde à ce qu'aucun jeton n'en chevauche un autre, et à ce que les jetons Jaguar soient répartis à peu près équitablement dans l'espace de jeu.
2. Chaque joueur choisit une queue de Marsupilami collante de la couleur qu'il préfère.
3. Formez une réserve avec les jetons Miam Miam, bien distincte du reste des jetons sur la table.
4. Le joueur qui bondit aussi haut qu'un Marsupilami devient le premier joueur et prend les deux dés devant lui.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en un nombre indéfini de tours de jeu : elle s'arrête dès qu'un joueur récupère son 5^e **jeton Miam Miam**.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Chaque tour de jeu se compose de deux étapes :

- Lancer les dés.
- Tenter d'attraper le jeton Nourriture indiqué par les dés.

LANCER LES DÉS

Le joueur ayant devant lui les deux dés les lance sur la table, de sorte que tous les joueurs puissent les voir. La combinaison de ces deux dés indique le jeton Nourriture que tous les joueurs doivent essayer d'attraper.

*Exemple : Tu lances les deux dés et obtiens poisson + vert → Tous les joueurs doivent essayer d'attraper le **poisson vert**.*



TENTER D'ATTRAPER LE JETON NOURRITURE INDiqué PAR LES DÉS

Tous les joueurs, en même temps et le plus rapidement possible, tentent d'attraper la nourriture désignée par les dés à l'aide de leur queue de Marsupilami.

Il est strictement interdit d'utiliser autre chose que sa queue de Marsupilami pour attraper le jeton Nourriture demandé.



**ATTENTION !
NE VISE PAS LES YEUX OU
LE VISAGE DE TES ADVERSAIRES.**



Lorsqu'un joueur parvient à attraper le jeton Nourriture désigné par les dés, il crie « Houba Houba ! » et le décroche à l'aide de sa main (c'est le seul moment où utiliser sa main est autorisé). Il le replace ensuite sur la table, parmi les autres jetons, et récupère un jeton Miam Miam.

Si en plus de celui désigné par les dés, tu as attrapé d'autres jetons Nourriture, ce n'est pas grave : après avoir crié « Houba Houba ! », replace-les simplement sur la table avec ta main.

Par contre, si tu souhaites te débarrasser pendant le tour des autres jetons Nourriture que tu as attrapés, tu ne peux pas utiliser ta main, tu dois secouer ta queue de Marsupilami pour les faire tomber !

REMARQUE : Tant que le jeton Nourriture désigné par les dés n'a pas été remplacé sur la table au cri de « Houba Houba ! », les autres Marsupilamis (tes adversaires) peuvent continuer à essayer de l'attraper avec leur queue de Marsupilami, même si ce jeton est déjà collé à ta queue ou qu'il est tombé au sol !

LES JETONS JAGUAR

Il faut absolument éviter d'attraper des jaguars avec ta queue de Marsupilami !

S'il y a un ou plusieurs jetons Jaguar sur ta queue de Marsupilami au moment où tu décroches le jeton Nourriture gagnant pour le remplacer sur la table, le tour prend bien fin, mais tu ne récupères **PAS** de jeton Miam Miam.

Attraper un ou plusieurs jetons Jaguar sans attraper le bon jeton Nourriture ne te fait pas perdre de jetons Miam Miam.



Exemple : Tu lances les dés, qui indiquent le poisson vert. À l'aide de ta queue de Marsupilami, tu réussis à attraper le jeton correspondant.

Tu cries « Houba Houba ! » puis tu le décroches avec ta main et le reposes rapidement sur la table : le tour prend fin.



Puis, tu examines ta queue de Marsupilami, qui a aussi attrapé la banane jaune et la sauce bleue, mais pas de jetons Jaguar, ouf !

Tu récupères alors un jeton Miam Miam !

FIN DU TOUR

Dès qu'un joueur replace le jeton Nourriture gagnant sur la table, le tour prend fin. Il récupère alors un jeton Miam Miam dans la réserve s'il n'y a pas de jetons Jaguar collés sur sa queue de Marsupilami, puis prend les deux dés.

Tous les joueurs replacent au centre de la table les jetons Nourriture qu'ils ont attrapés ou qui sont tombés au sol pendant le tour. Veillez à les reposer comme lors de la mise en place : ils ne doivent pas se chevaucher, et ils doivent être visibles par tous ! Lorsque tout le monde est prêt, le joueur qui vient de gagner un jeton Miam Miam lance les deux dés, et un nouveau tour commence.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin dès lors qu'un joueur récupère son 5^e jeton Miam Miam. Celui-ci est alors déclaré vainqueur, et les autres joueurs peuvent le féliciter d'être le **Marsupilami Gourmet, le chasseur le plus rapide du coin !**

LES MARSUPILAMIS EXISTENT VRAIMENT !



PUNCH : LE REBELLE



TWISTER : LE JOYEUX



HOPE : L'ADORABLE

Ces trois petites boules de poils, pleines d'énergie et aux caractères bien trempés, n'ont qu'une envie : explorer la ville qui les entoure ! Ensemble, elles vivent des aventures où se mêlent comédie, action et émotion !

LE SAVAIS-TU ?

Peu de gens connaissent la vérité, mais les Marsupilamis sont bel et bien réels ! Hope, Twister et Punch, trois jeunes Marsupilamis, toujours ensemble, sont chacun doté d'une personnalité aussi vive que le monde autour d'eux !

Ils ont trouvé refuge auprès de Jade et Mica, des jumeaux de neuf ans au grand cœur et à l'imagination débordante. Malgré cela, cacher l'existence des Marsupilamis est loin d'être simple, surtout lorsque ces adorables créatures, aussi joueuses que colorées, ont le don de se mettre dans les situations les plus inattendues... mais aussi les plus drôles !



CRÉDITS

Auteurs : Théo Rivière, d'après une idée originale de Cédric Barbé

Illustrations : Illustrations issues de la série animée « Les Marsupilamis »

© 2025 - Dupuis Audiovisuel / Belvision / Dargaud Media / VRT-Ketnet / RTBF

Responsable éditoriale : Marion Stromboni

Cheffe de projet : Laura Bergé

Graphiste : Ben Renaut

Relectrice : Maëva Debieu Rosas

D'après les aventures du MARSUPILAMI créées par ANDRÉ FRANQUIN.