

HARİ



GRIZZLY & LES LEMMINGS

AUTOUR
DU
MONDE



RÈGLES DU JEU

BUT DU JEU

Grizzy & les Lemmings : Autour du monde est un jeu coopératif, c'est-à-dire que les joueurs gagnent tous ensemble ou perdent tous ensemble.

Les joueurs incarnent des Lemmings qui doivent chaparder toute la nourriture de Grizzy avant l'arrivée du Ranger. Mais attention, Grizzy veille et s'il rattrape un Lemming, il l'éjectera plus loin sur le plateau et récupèrera une partie de sa nourriture ! Pour gagner il faut que tous les joueurs aient totalement rempli leur garde-manger avant que la carte Ranger ne soit révélée.

MISE EN PLACE

- 1 Chaque joueur choisit son Lemming et le place sur la case *départ Lemmings* du plateau.
- 2 Chaque joueur prend la tuile Lemming correspondant à sa figurine et la pose sur le plateau face à lui : elle lui permettra de se souvenir de la couleur de son pion.
- 3 Chaque joueur prend une tuile « garde-manger » au hasard et la pose sur le plateau face à lui : ce sont les aliments qu'il va devoir récupérer.
- 4 Placez Grizzy sur la case *départ Grizzy*.
- 5 Posez les jetons Nourriture à côté du plateau, à la portée de main.
- 6 Prenez un dé de plus que le nombre de joueurs. Exemple pour 4 joueurs : prenez 5 dés.
- 7 Préparez la pioche de cartes Grizzy, en fonction du niveau de difficulté choisi dans le tableau ci-dessous. Exemple d'une partie facile : 4 cartes vertes, 4 oranges et 2 rouges. Mélangez toutes les cartes choisies faces cachées et placez à la fin de la pioche la carte Ranger.
- 8 Rangez le matériel inutilisé dans la boîte.

| NIVEAU | CARTES VERTES | CARTES ORANGES | CARTES ROUGES |
|---------------------------------|---------------|----------------|---------------|
| Très Facile (jeunes enfants) | 5 | 5 | - |
| Facile | 4 | 4 | 2 |
| Intermédiaire | 3 | 3 | 3 |
| Difficile | 1 | 5 | 3 |
| Ultime | - | 4 | 4 |

TOUR DE JEU

Le premier joueur est celui qui court le plus vite, il prend le jeton 1^{er} joueur. Les joueurs joueront leur tour l'un après l'autre dans le sens horaire, à partir du premier joueur.



1. Le premier joueur lance tous les dés.

Tous les Lemmings se concertent pour se répartir chacun un dé, puis le 1^{er} joueur se déplace vers la prochaine case correspondant à l'aliment indiqué sur le dé.



Dans cet exemple le joueur a le dé avec le piment, donc il se déplace de 5 cases vers la prochaine case avec un piment. ATTENTION à bien compter : les angles du plateau contiennent 2 cases.



Quand un Lemming atterrit sur une case, 3 actions sont possibles :



Case aliment :

Prenez un jeton correspondant à l'aliment de la case et placez-le sur votre tuile garde-manger, si l'emplacement est encore libre. Sinon ne prenez rien.



Case Bonus rejouer :

Relancez le dé et avancez à nouveau (le Lemming se comporte comme d'habitude sur la case où il atterrit).



Case Bonus frigo :

Choisissez un jeton Nourriture et ajoutez-le à votre garde-manger.

2. Les Lemmings suivants ne relancent pas les dés. Dans l'ordre du tour, chaque Lemming se déplace vers la prochaine case correspondant à l'aliment indiqué sur son dé et réalise l'action de la case.

TOUR DE JEU (SUITE)

3. Une fois que tous les Lemmings ont joué, Grizzy part à leur poursuite.

A- Le premier joueur retourne la première carte du paquet Grizzy et suit les indications sur la carte. Comme indiqué sur la carte, Grizzy va se déplacer sur la prochaine case correspondant à son dé (Ex. 1), auquel on ajoute un éventuel nombre de pas supplémentaires (Ex.2) ou une action particulière : relancer le dé (Ex.3).

Ex.1 : Déplacez Grizzy sur la prochaine case indiquée par son dé.



Ex.2 : Avancez Grizzy de 1 pas supplémentaire



Ex.3 : Relancez le dé de Grizzy

B- Si Grizzy rattrape ou dépasse un ou plusieurs Lemmings :

Les Lemmings rattrapés ou dépassés sont éjectés sur la prochaine case identique à celle où ils se trouvent (Ex.4) **et** le ou les aliments dessinés en bas de la carte sont retirés de leur garde-manger et remis dans la pioche (Ex.5).

Ex. 4 : Déplacez le Lemming dépassé par Grizzy, sur la prochaine case Yummy.



Ex.5 : Retirez le piment du garde-manger du Lemming rattrapé ou dépassé. S'il n'en avait pas, tant mieux !



4. Le jeton 1^{er} joueur passe au joueur suivant en sens horaire, et un nouveau tour de jeu commence à l'étape **1**.

Précision Tuile garde-manger :

À chaque tour, un joueur ne peut ajouter qu'un des cinq aliments de sa tuile garde-manger. Si un joueur a rempli son garde-manger, il continue de jouer et donne les aliments qu'il récolte aux autres joueurs. Si Grizzly le rattrape et récupère un de ses aliments, le joueur perd cette capacité.



FIN DU JEU

- Si les garde-mangers de tous les Lemmings sont remplis, **la partie est immédiatement gagnée.**
- Si la carte Ranger est révélée avant que tous les Lemmings n'aient remplis leur garde-manger : **la partie est perdue.**



VARIANTES

Mode compétitif : Le tour de jeu se déroule comme en mode coopératif.

Fin du jeu :

- Le gagnant est le Lemming qui remplit son garde-manger en premier.
- Si la carte Ranger est révélée avant qu'un Lemming n'ait rempli son garde-manger, c'est le joueur qui a le garde-manger le plus rempli qui l'emporte. En cas d'égalité, c'est le Lemming juste devant Grizzly qui l'emporte.

Mode Solo : le tour de jeu se déroule comme en mode normal (coopératif).

Lancez 2 dés, choisissez un dé pour déplacer votre Lemming, l'autre dé servira au déplacement de Grizzly.



Débâcle Jeux
www.debacle.fr