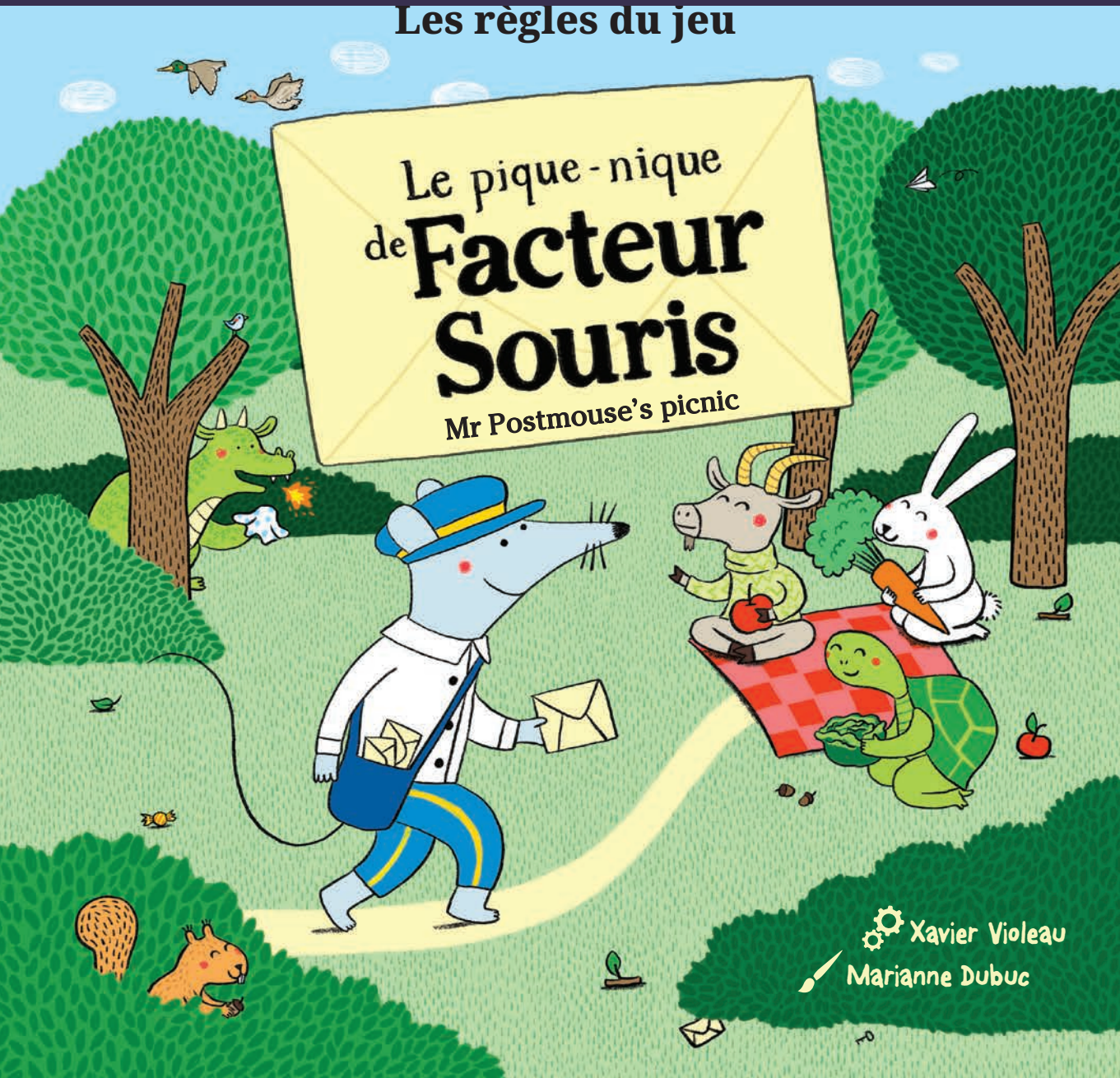
Achetez le jeu Le Pique-Nique de Facteur Souris sur play-in.com

Les règles du jeu



Matériel

1 plateau forêt recto verso

forêt clairsemée
(vert = facile)

forêt dense
(orange = difficile)

1 pion en bois
Facteur Souris

5 pions Amis

43 tuiles de base

33 tuiles avec un dos forêt :
- 10 Chemin
- 12 Facteur Souris
- 3 Amis
- 2 Pluie
- 6 Nuit

7 tuiles bonus avec un dos étoile :
- 5 Chemin
- 1 Amis
- 1 Pluie

3 tuiles avec un dos enveloppe :
- 3 Tente

1 jeton Tente

Variante

1 pion en bois
Dragon enrhumé

4 tuiles avec un dos forêt :
- 4 Dragon enrhumé

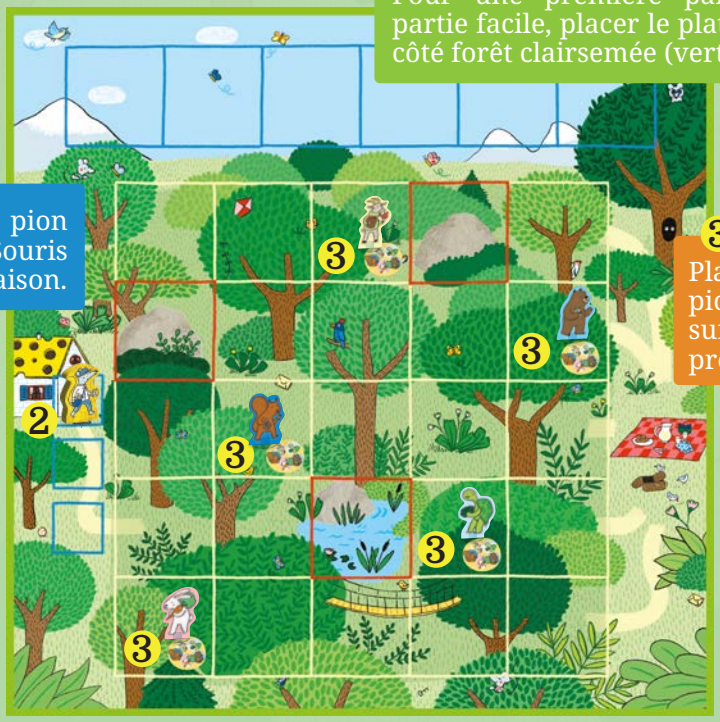
1 tuile avec un dos enveloppe
- 1 Pluie

Histoire

Facteur Souris a envie d'organiser un goûter pique-nique cet après-midi. Vite, il doit distribuer les invitations aux habitants de la forêt avant la nuit. Mais la pluie menace et elle pourrait l'empêcher de prévenir ses amis...

Mise en place

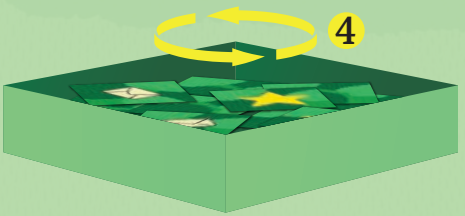
1 Pour une première partie ou une partie facile, placer le plateau forêt du côté forêt clairsemée (vert).



2 Placez le pion Facteur Souris sur sa maison.

3 Placez au hasard les pions Amis dans la forêt sur les emplacements prévus sur le plateau.

4 Placez les 43 tuiles de base dans le couvercle de la boîte de jeu et mélangez délicatement de manière à ce que les tuiles restent face cachée.



But du jeu

Facteur Souris est un jeu coopératif, tout le monde joue pour gagner ensemble !

Vous allez devoir construire un chemin afin de permettre à Facteur Souris de distribuer les invitations au pique-nique à ses amis de la forêt avant la nuit.

De plus, il vous faudra amener Facteur Souris jusqu'au lieu de pique-nique où il rejoindra sa famille et ses invités.

Mais attention, la pluie menace...

Attention aux tuiles Nuit : lorsque le total des 6 tuiles Nuit est atteint sur le plateau, la partie est finie !

À l'aide des tuiles Chemin, contruisez un passage à travers la forêt pour Facteur Souris jusqu'au lieu du pique-nique !

Distribuez les invitations pour le pique-nique au plus d'amis possible.

Si une tuile Pluie est piochée, Facteur Souris devra rebrousser chemin pour se mettre à l'abri.

La tuile Tente permet de créer un abri et ainsi éviter de rebrousser chemin en cas de pluie.

Conditions de victoire

Victoire

Facteur Souris parvient avec 4 invités au lieu de pique-nique avant la tombée de la nuit.

Bravo, le pique-nique est réussi.

Triomphe

Facteur Souris parvient avec 5 invités au lieu de pique-nique avant la tombée de la nuit.

Bravo, le pique-nique est génial, tout le monde est là !

La partie est perdue

Si les 6 tuiles “Nuit” ont toutes été piochées.

OU

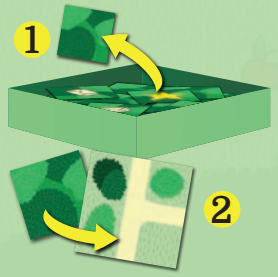
Si le Facteur Souris est arrivé au pique-nique avec moins de 4 invités.

Tour de jeu

Celui ou celle qui a vu un facteur en dernier commence la partie. Chacun joue à son tour, dans le sens horaire.

Il y a deux actions à réaliser et elles sont obligatoires :

1. on choisit une tuile dans le couvercle.
2. on révèle la tuile et on applique son effet.



Les tuiles

Les différents dos de tuiles

Les tuiles avec un dos forêt

Ce sont les plus courantes. On y trouve un peu de tout.

Les tuiles avec un dos étoile

On y trouve des Chemins avec des intersections.

Les tuiles avec un dos enveloppe

Elles permettent au Facteur Souris de monter une tente afin de s’y réfugier en cas de pluie.

Les tuiles de base et leur action

Les tuiles Chemin

Les tuiles Chemin (10 avec un dos forêt et 5 avec un dos étoile) : elles permettent de construire le chemin dans la forêt.

Si on décide de la poser :

1. la nouvelle tuile doit être adjacente et connectée par au moins un chemin aux tuiles déjà en place ;
2. un chemin ne peut pas être posé sur un autre chemin, sur un rocher, un lac ou en dehors de la forêt ;
3. si un pion Amis est présent sur la case où le chemin doit être posé, placez ce pion Amis sur la tuile Chemin ;
4. s'il s'agit du premier Chemin, il doit être adjacent au chemin visible à côté de la maison de Facteur Souris ;
5. le dernier Chemin doit être adjacent à un des chemins menant au pique nique.

Si on décide de ne pas la poser :

on peut la garder devant soi pour la jouer plus tard. Si on a déjà une tuile devant soi, on devra en poser une sur le plateau ou en défausser définitivement une des deux (elle est retirée du jeu jusqu'à la fin de la partie).

Attention : on ne peut garder qu'une seule tuile devant soi !

Les tuiles Tente

Les tuiles Tente (3 tuiles avec un dos enveloppe) : elles permettent à Facteur Souris de placer ou déplacer le jeton Tente sur la case où il est. Il pourra s'y réfugier en cas de pluie afin de ne pas repartir de sa maison (*Cf. tuile Pluie page 8*).

Après utilisation, les tuiles Tente sont retirées de la partie.

Les tuiles Facteur Souris

Les tuiles Facteur Souris (12 tuiles avec un dos forêt) : elles permettent à Facteur Souris de se déplacer sur le chemin.

Lorsqu'on en pioche une, on peut choisir de l'utiliser ou non :

Si on l'utilise :

1 on fait avancer le pion de Facteur Souris sur le chemin d'autant de case que le nombre de flèches indiquées sur la tuile (de 1 à 3) ;

2 si Facteur souris entre sur la case d'un ami, déplacez le jeton Amis sur le lieu du pique-nique.

Ensuite la tuile Facteur Souris est retirée de la partie.

Si on ne l'utilise pas :

on peut la garder devant soi pour la jouer plus tard. Si on a déjà une tuile devant soi, on devra en utiliser ou en défausser définitivement une des deux.

Rappel : on ne peut avoir qu'une seule tuile devant soi.

Les tuiles Amis

Les tuiles Amis (3 tuiles avec un dos forêt) : elles permettent aux Amis de se déplacer dans la forêt.

Déplacez un pion Amis de votre choix du nombre de case indiqué sur la tuile (1 ou 2) sans tenir compte des éventuels obstacles : chemin, rocher ou étang. Les déplacements en diagonale ne sont pas possibles.

Si, en le déplaçant, un ami rencontre Facteur Souris, celui-ci lui donne sa lettre d'invitation. Déplacez alors le pion de cet ami sur le lieu du pique-nique.

Ensuite, la tuile Amis est retirée de la partie.

Attention : les amis placés sur un étang ou un rocher ne peuvent pas recevoir leur invitation.

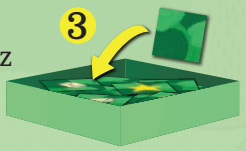
Les tuiles Pluie

Les tuiles Pluie (2 tuiles avec un dos forêt) :
il pleut. Facteur Souris doit rebrousser chemin et se réfugier afin de protéger ses invitations.

1 Déplacez le pion de Facteur Souris sur sa maison ou sur la Tente (s'il l'a construite) ;

2 la tuile n'est pas retirée du jeu (c'est indiqué par l'icône "remettre dans le couvercle") ;

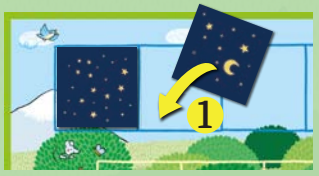
3 replacez la tuile dans le couvercle où vous l'aviez piochée. Maintenant, vous savez où elle est, évitez de la piocher de nouveau !



Les tuiles Nuit

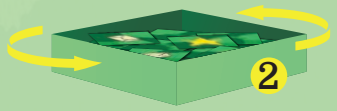
Les tuiles Nuit (6 tuiles avec un dos forêt) :

1 posez la tuile sur les cases Nuit, situées sur le haut du plateau forêt.



S'il reste des cases Nuit libres (ce n'est pas la 6ème tuile Nuit) :

2 la nuit commence à tomber et le vent se lève.
Secouez légèrement la boîte à l'horizontale afin de mélanger les tuiles. La partie continue, le joueur suivant peut jouer.



Si la dernière case Nuit est remplie (c'est la 6ème tuile Nuit) :

3 il fait nuit.
Le pique-nique n'aura pas lieu. Vous avez perdu la partie. Mais Facteur Souris est courageux. Il réessayera bientôt !

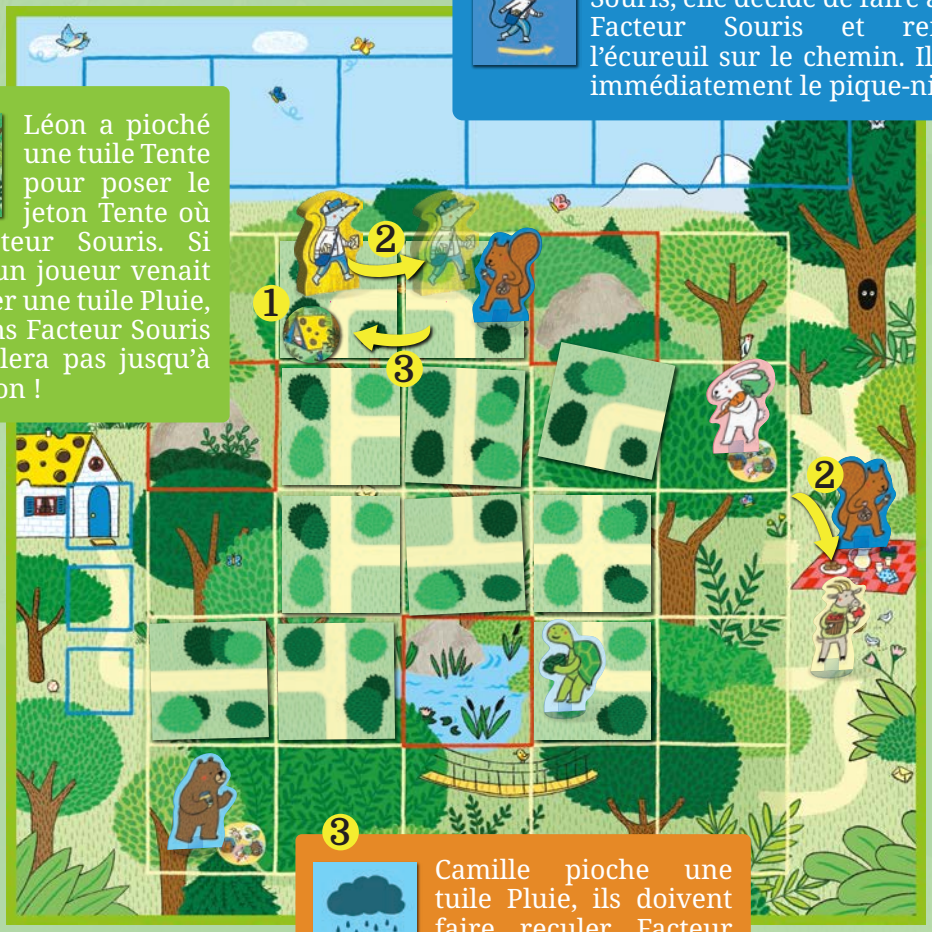
Exemple

1

Léon a pioché une tuile Tente pour poser le jeton Tente où est Facteur Souris. Si jamais un joueur venait à piocher une tuile Pluie, au moins Facteur Souris ne reculera pas jusqu'à sa maison !

2

Clara pioche une tuile Facteur Souris, elle décide de faire avancer Facteur Souris et rencontre l'écureuil sur le chemin. Il rejoint immédiatement le pique-nique.



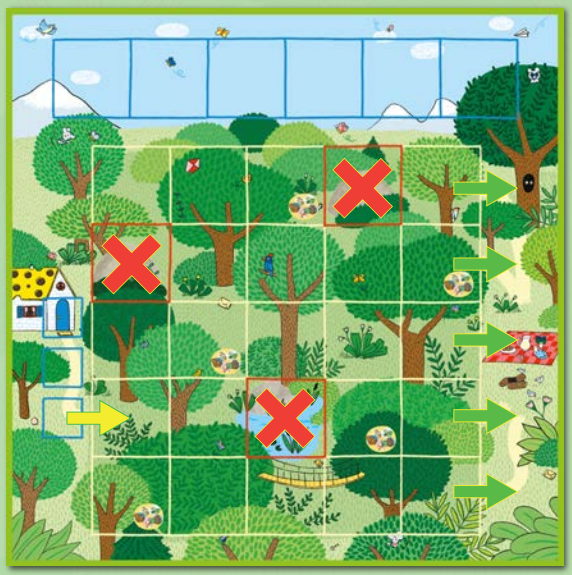
3

Camille pioche une tuile Pluie, ils doivent faire reculer Facteur Souris jusqu'à la Tente !

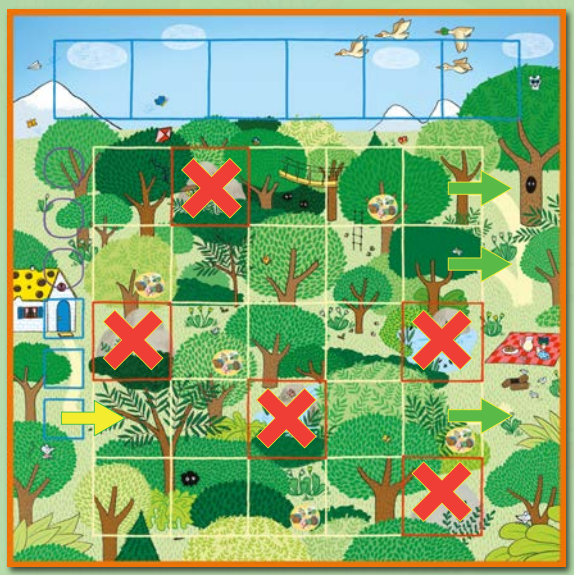
Défis supplémentaires

En fonction du défi que vous souhaitez relever, vous pouvez choisir une forêt offrant plus ou moins de difficultés.

Plateau facile : forêt clairsemée (vert) avec moins d'obstacles et plus de sorties.



Plateau difficile : forêt dense (orange) avec plus d'obstacles et moins de sorties.



Mais pour plus de challenge, vous pouvez aussi ajouter des tuiles optionnelles aux tuiles de base.

Niveau de difficulté

Une tuile Pluie (avec un dos enveloppe)
Mise en place : ajoutez la tuile Pluie avec un dos enveloppe aux tuiles de base.
Action : elle a le même effet que les tuiles Pluie de base mais elle a un dos avec une enveloppe comme les tuiles Tente. *C'est un piège !* Après utilisation, la tuile n'est pas retirée de la partie. Replacez-la où vous l'avez piochée dans le couvercle.

Variante

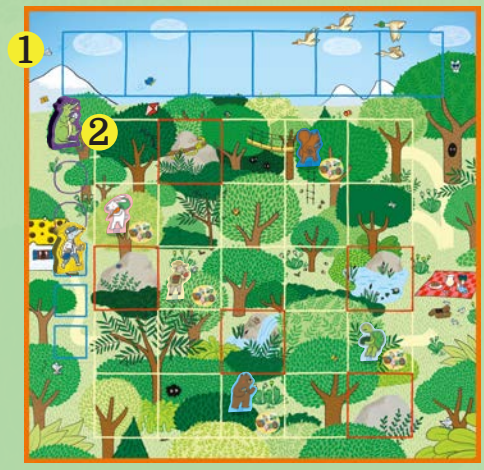
La variante du Dragon enrhumé

*« **S'il te blait, je beux benir au bique-nique ? Atchoum !** » demande le dragon. Facteur Souris aimerait bien l'inviter, mais pas aujourd'hui : le dragon est enrhumé et risque en éternuant de brûler toutes les invitations."*

Avec cette variante de jeu, en plus d'éviter la pluie, Facteur Souris devra courir assez vite pour ne pas se faire rattraper par son ami le Dragon enrhumé qui, en brûlant les lettres, mettrait le pique-nique en péril.

Mise en place

1. Placez le plateau forêt du côté difficile et faites la mise en place normalement.
2. Placez le pion Dragon sur son emplacement de départ en haut à gauche.



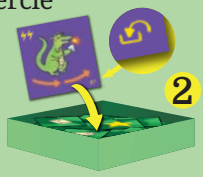
3. Ajoutez et mélangez dans le couvercle les 4 tuiles Dragon, face cachée.

Effet des tuiles

Les tuiles Dragon (avec un dos forêt) :

1. Le Dragon enrhumé est à la poursuite de Facteur Souris. Déplacez-le sur le chemin du nombre de flèches dessinées sur la tuile (1 ou 2). Il prend le chemin le plus court possible pour arriver à Facteur Souris. En cas d'égalité, celle ou celui qui l'a pioché décide ;

2. replacez la tuile dans le couvercle où vous l'aviez piochée. Maintenant, vous savez où elle est : évitez de la piocher de nouveau !



Règle spéciale : si le Dragon arrive sur la case de Facteur Souris, il éternue sur les invitations et les brûle !

La partie est immédiatement perdue.
Il n'y aura pas de pique-nique aujourd'hui. Peut-être la prochaine fois…

L'univers de Facteur Souris

Les mots des auteurs :

Xavier Violeau :
Dans mon premier jeu chez Oka Luda , Doudou, les enquêteurs devaient retrouver leur malicieuse peluche cachée dans la chambre.
Pour cette deuxième collaboration, je vous propose d'aider Facteur Souris à traverser la forêt pour distribuer les lettres d'invitation pour un pique-nique entre amis. Mais la pluie menace et la nuit arrive, parviendrez-vous à relever le défi ?

Marianne Dubuc :
Connais-tu Facteur Souris ? Ce petit facteur chevronné qui parcourt la forêt et l'univers pour livrer ses colis ? Voilà qu'il se lance dans une nouvelle aventure !
J'ai eu beaucoup de plaisir à collaborer à la création de ce nouveau jeu avec Chris, Yolaine et Xavier de l'équipe Oka Luda et Bérengère de Casterman. J'espère que tu t'amuseras à regrouper les amis de Facteur Souris pour le grand pique-nique !

Déjà 3 albums aux éditions Casterman

DONNEZ OU RECYCLEZ
ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Licence : d'après les albums de Marianne Dubuc : *La tournée de Facteur souris*, *Les vacances de Facteur souris* et *Les voyages extraordinaires de Facteur souris*, publiés aux Editions Casterman. Marianne Dubuc © Casterman

OKA LUDA EDITIONS
La Jarthe Javerzac
24160 Clermont d'Excideuil
FRANCE
www.okaluda.fr