

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



20 min | 2 joueurs | 10 ans et +

# COOKIES ADDICT.

Incarnez deux petits piffres sans vergogne dans leur course effrénée pour glaner des cookies. Soyez prudents et faites preuve d'astuce : les gardiens patrouillent sans relâche et rêvent de vous renvoyer au zoo le plus vite possible !

Lequel de vous deux se taillera la plus grosse part du larcin ?

## Des résidents du zoo de la ville EN CAVALE



La nuit dernière, un panda roux et un raton laveur ont profité de l'obscurité pour s'évader du zoo du centre-ville. Rapidement alertés par des badauds, les gardiens sont partis à leur poursuite mais les recherches restent vaines à l'heure où nous écrivons ces lignes. Le directeur en personne s'est exprimé ce matin sur la situation : « Il s'agit

d'individus particulièrement espieux et bien connus pour chaparder les collations des visiteurs et des gardiens. Nous ne comprenons pas comment ils ont pu déjouer la vigilance des employés. A ce stade de l'enquête, nous n'excluons pas la complicité d'autres animaux du zoo dans cette évasion mais nous voulons rassurer la population car ...

### Matériel

19 tuiles « Cookies »

12 tuiles « Cookies Perdus »

13 tuiles « spéciales »

20 cookies

8 boîtes de 5 cookies



10 jetons leurre

2 aide-mémoire

2 jetons personnage

2 jetons gardien de zoo + socles



## Mise en place



Partie classique: **25 min**

Mélangez

- les 19 tuiles « Cookies »
  - les 12 tuiles « Cookies Perdus »
  - 5 tuiles « spéciales » prises au hasard
- Formez le plateau de jeu en plaçant aléatoirement ces 36 tuiles face visible pour obtenir une grille de 6 sur 6.

Partie courte: **15 min**

Mélangez

- les 14 tuiles « Cookies » sans le symbole 
  - les 9 tuiles « Cookies Perdus » sans le symbole 
  - 2 tuiles « spéciales » prises au hasard
- Formez le plateau de jeu en plaçant aléatoirement ces 25 tuiles face visible pour obtenir une grille de 5 sur 5.

Placez un jeton « Gardien » sur chacune des tuiles comportant les symboles suivants :



*Astuce* : durant la mise en place, laissez un petit écart entre les tuiles afin d'en faciliter la manipulation lors de la partie.

## But du jeu

Posséder plus de cookies que son adversaire à la fin de la partie. La partie se termine lorsqu'un des deux joueurs ne peut plus déplacer son personnage. Un personnage ne peut plus se déplacer quand il ne peut plus activer aucune tuile.

## Déroulement d'une partie

**1)** Le dernier joueur à avoir mangé un cookie commence la partie. Celui-ci sélectionne un jeton « personnage »



et le place le long du plateau formé par les tuiles, devant la ligne ou colonne de son choix (fig.1). Les tuiles du plateau dans l'alignement de ce pion pourront être activées par le second joueur.



fig.1

**2)** Le joueur 2 peut observer les tuiles dans l'alignement du pion du joueur 1, et déterminer celle qu'il souhaite activer (fig.2). Pour cela, il va placer son propre pion de manière à ce que la tuile souhaitée se trouve dans l'alignement des pions des deux joueurs.

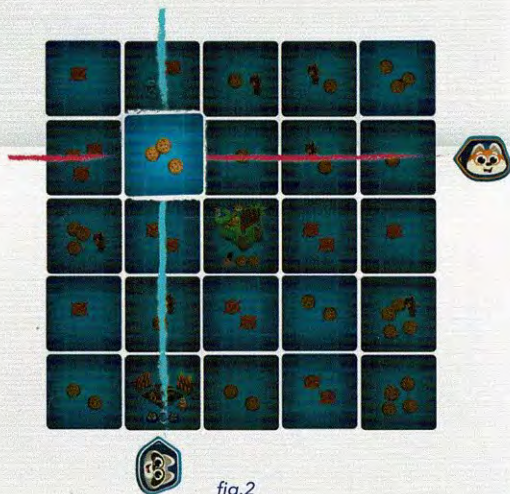


fig.2

Si le joueur 1 a placé son pion sur une colonne, le joueur 2 devra placer son pion sur une ligne, et inversement (fig.3).

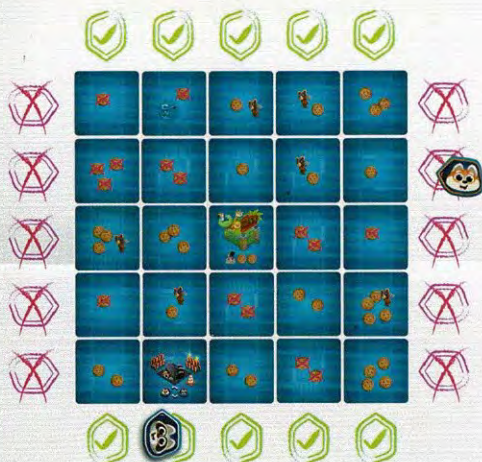


fig.3

Le joueur 2 active la tuile désignée par le placement des deux pions joueurs (fig.2). Il applique l'effet, puis la retourne. Une tuile retournée ne peut plus être activée.

**3)** Le joueur 1 déplace son personnage dans l'alignement d'une tuile, en respectant la règle de perpendicularité (fig.3), et active la tuile ainsi désignée.

Les joueurs sont dans l'obligation de déplacer leur pion personnage à chaque tour. Un joueur ne peut donc pas activer deux tuiles de la même ligne/colonne successivement.

**4)** Chaque joueur déplace son pion et active une tuile à tour de rôle jusqu'à ce qu'un des deux joueurs n'ait plus la possibilité de se déplacer. A ce moment, le joueur qui a accumulé le plus de cookies remporte la partie. Si les deux joueurs ont le même nombre de cookies, la partie se termine sur une égalité.



## Les Gardiens de ZOO

Les gardiens du zoo bloquent certaines tuiles. Une tuile avec un jeton « gardien » ne peut pas être activée.

A la fin de son tour, un joueur peut déplacer un ou plusieurs gardiens de zoo en dépensant un nombre de leurre équivalent au nombre de tuiles que comportent le trajet du ou des gardiens en question. Un gardien peut être

déplacé perpendiculairement ou en diagonale et est autorisé à se déplacer et s'arrêter sur des tuiles déjà activées.

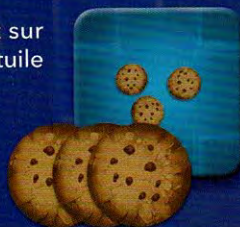
Le matériel comprend 10 jetons leurre, ce qui correspond au nombre maximal simultanément en jeu.



## Les tuiles et leurs effets

Tuiles gains et pertes :

Pour chaque cookie présent sur une tuile, le joueur activant la tuile remporte un cookie.



Pour chaque cookie barré présent sur la tuile, le joueur activant la tuile perd un cookie.



Pour chaque leurre présent sur la tuile, le joueur activant la tuile gagne un leurre.



Tuiles spéciales :

Le joueur activant la tuile double les gains et / ou les pertes de la tuile qu'il activera au tour suivant.



Les deux joueurs échangent leur position respective. Le joueur ayant activé la tuile rejoue.



Placez un gardien en début de partie sur cette tuile. Le joueur activant la tuile gagne 2 cookies.



Le joueur activant la tuile perd la partie (quel que soit le nombre de cookies accumulés).



Le joueur activant la tuile échange une fois 2 leurres contre 2 cookies ou inversement. S'il n'a pas de quoi échanger, le pouvoir de la tuile s'annule.



Le joueur activant la tuile déplace un gardien sur une tuile au choix.



Le joueur activant la tuile retourne une autre tuile au choix, la rendant ainsi active ou inactive.



Le joueur activant la tuile vole jusqu'à deux cookies à son adversaire.



Le joueur activant la tuile double le nombre de leurres en sa possession.



Le joueur activant la tuile vole jusqu'à deux leurres à son adversaire.



Le joueur activant la tuile perd 4 cookies et la partie prend immédiatement fin.



