

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



THOMAS DAGENAIS-LESPÉRANCE CATHON

MIMOSE & SAM

ET LE VOLEUR DE FRUITS

Règles du jeu

C'est bientôt l'anniversaire de Mimose! Tout le monde s'affaire aux préparatifs de la fête.

Par contre, la nuit tombée, on remarque qu'un animal mystérieux est en train de voler les fruits du jardin! Mimose et Sam, aidés de leur amie Bouillotte, tentent de découvrir le coupable.

But du jeu

Dans ce jeu, une personne jouera le rôle du **voleur** de fruits, tandis que toutes les autres joueront l'équipe des **détectives**.

Pour gagner, les **détectives doivent** correctement **identifier le voleur** parmi les 16 suspects. Pour gagner, le **voleur doit trouver les 4 fruits mûrs**.

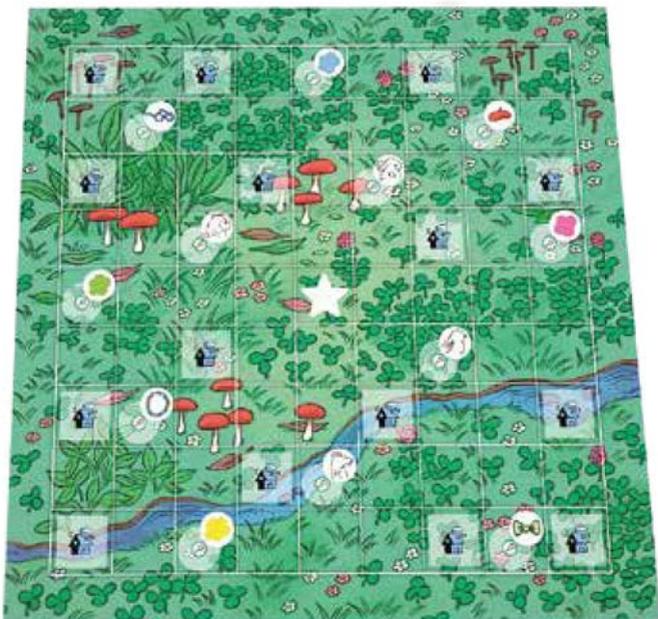
Le premier à atteindre son objectif et à retourner au centre du plateau remporte la partie!



Sam! Bouillotte!
Venez m'aider à
résoudre ce mystère!

Je crois avoir
entendu un bruit
de ce côté.

Matériel



1x plateau de jeu

4x pions Personnage



3x dés



16x jetons
Suspects



12x jetons
Fruit



1x plateau de
suspects



15x jetons
Élimination

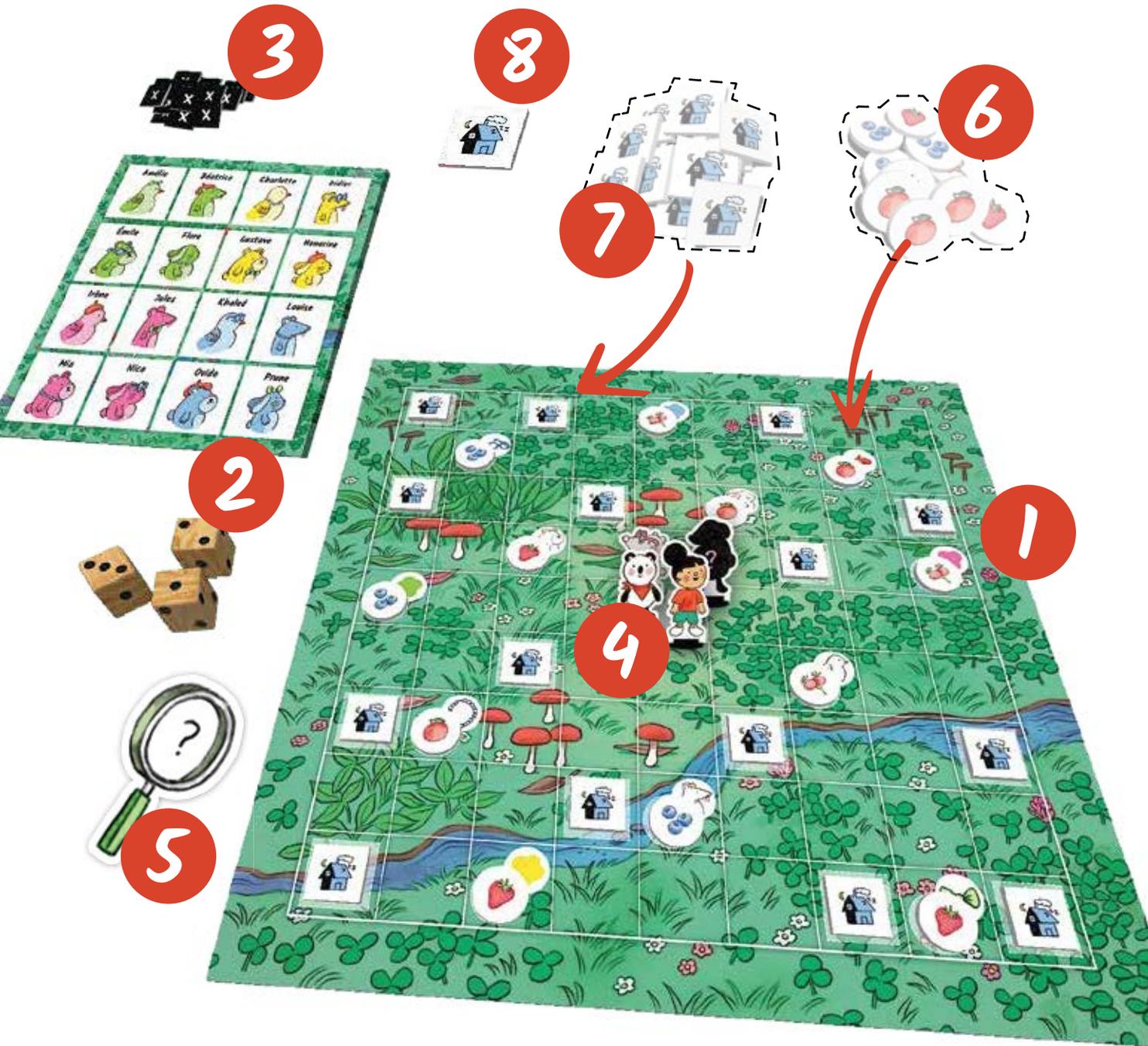


1x jeton *Déetective*
en chef

Mise en place

1. Placez le plateau de jeu au centre de la table.
2. Placez le plateau de suspects et les 3 dés à côté du plateau de jeu.
3. Placez les jetons *Élimination* à côté du plateau de suspects.
4. Posez le pion *Voleur* sur la case centrale du plateau de jeu, puis :
 - A. À 2 joueurs : Le ou la détective choisit 2 pions *Personnage* et les pose au centre avec le pion *Voleur*.
 - B. À 3 ou 4 joueurs : Chaque détective choisit un pion *Personnage* et le pose au centre avec le pion *Voleur*.
5. Donnez le jeton *Détective en chef* au plus jeune des détectives.
6. Mélangez les jetons *Fruit*, face cachée, et placez-en un sur chaque icône **Loupe** du plateau.
7. Mélangez les jetons *Suspect*, face cachée, et placez-en un sur chaque icône **Maison** du plateau.
8. Le dernier jeton *Suspect* est remis au voleur. Ce jeton représente son identité secrète. Le voleur le regarde sans le dévoiler aux détectives.





Règles de déplacement

- Les déplacements en diagonale sont interdits.
- Il est permis de passer ou de s'arrêter sur une case occupée par un autre personnage.
- Prendre un jeton ne met PAS fin au déplacement du personnage. On peut toujours utiliser la totalité de ses dés.

Structure de jeu

La partie débute par le tour du voleur, suivi du tour des détectives. Les tours alternent ainsi jusqu'à la fin de la partie.

Tour du voleur

1. Le voleur **lance les 3 dés**.
2. Le voleur peut déplacer son pion d'autant de cases que le **total des 3 dés**.

Prendre un Fruit

Si le voleur se déplace sur un jeton Fruit, il le prend, le regarde secrètement et le place face cachée devant lui.



Ah! Un autre beau fruit ici.

Exemple d'un tour du voleur

Sarah joue le voleur et commence son tour en lançant les 3 dés. Elle obtient un 2, un autre 2, et un 1. Elle peut donc se déplacer d'un total de **5 cases**!

- Elle commence par se déplacer d'une case pour obtenir le bleuet sur la case adjacente. Zut, c'est un fruit pourri!
- Elle se déplace de 3 cases pour cueillir la fraise. Super, la fraise est mûre!
- Enfin, elle se déplace d'une dernière case vers la gauche pour se rapprocher de la pomme, qu'elle pourra aller chercher à son prochain tour.



Tour des détectives

1. Le ou la *Détective en chef* lance les 3 dés et répartit les dés entre les détectives. **Chaque détective doit recevoir au moins un dé!**
2. À tour de rôle en commençant par le ou la détective en chef, chaque détective peut déplacer son pion sur le plateau d'autant de cases que le total des dés qu'il ou elle a reçus.
3. Le jeton *Détective en chef* est remis au prochain détective en sens horaire.

Trouver des indices

Si un ou une détective se déplace sur un **jeton Suspect**, celui-ci est révélé. Le personnage sur le jeton peut être éliminé et le jeton est défaussé.

S'il ou elle se déplace sur une icône de **loupe visible** (c'est-à-dire que le voleur a déjà cueilli le fruit qui la cachait), le voleur doit dire s'il possède ou non la caractéristique indiquée sur cette case.

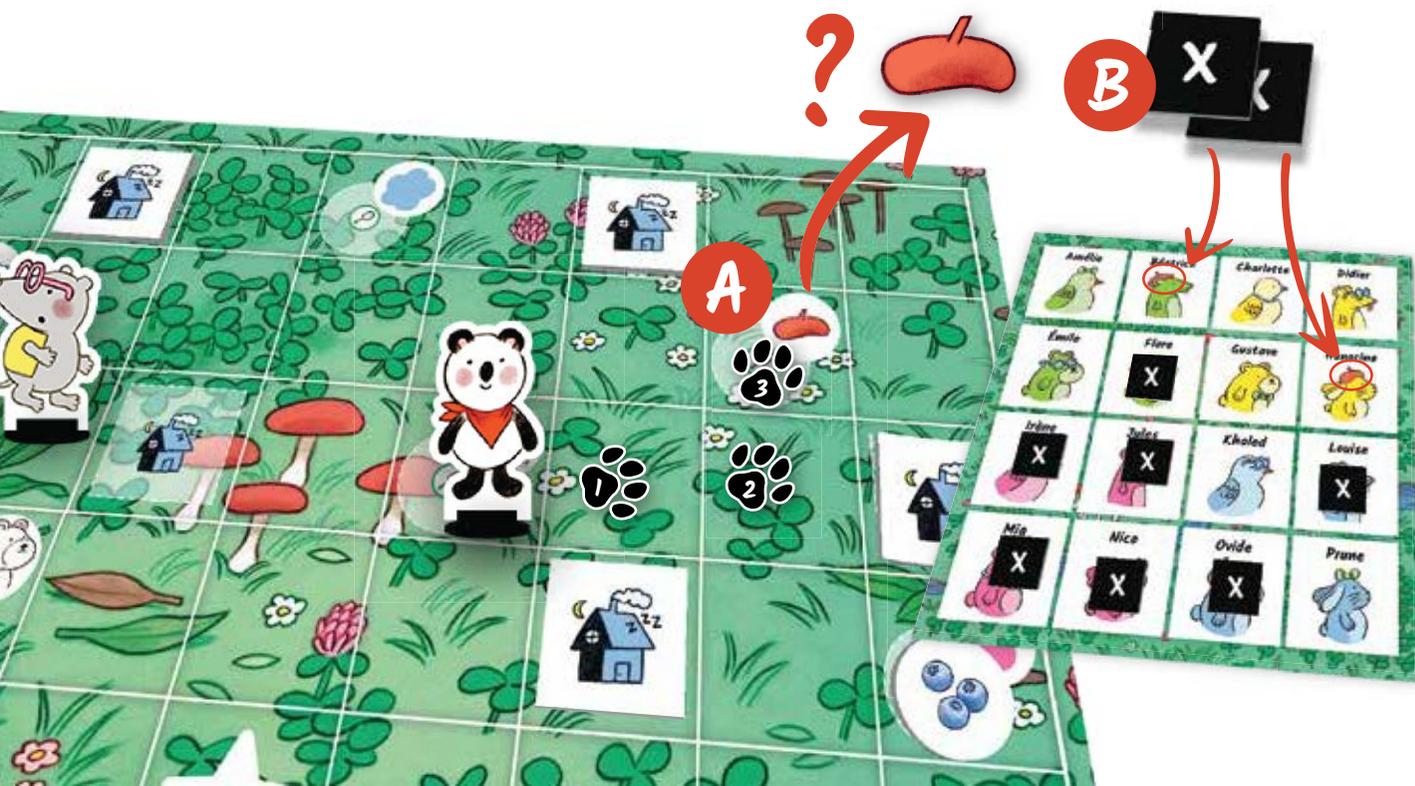
Lorsque les détectives arrivent à éliminer des suspects, il placent des **jetons Élimination** sur les personnages appropriés du plateau de suspects.



Ça donne faim ces histoires de fruits...

Exemple d'un tour des détectives (suite)

- A. Sam se déplace sur une case avec une **loupe** associée à la caractéristique **béret** et demande au voleur : "Est-ce que tu portes un béret?"
- B. Le voleur vérifie sur son jeton Suspect et révèle alors aux détectives qu'il ne porte pas de béret. Ceci leur permet d'éliminer tous les suspects qui en ont. Deux des quatre suspects portant un béret avaient déjà été éliminés lors des tours précédents, Bouillotte dépose donc un jeton Élimination sur les deux autres suspects : Béatrice et Honorine.



Fin de partie

Lorsqu'un joueur se déplace sur la case centrale du plateau, il peut mettre fin à la partie :

- **Si c'est un détective**, il peut **accuser un suspect**. s'il a raison, les détectives gagnent. Sinon, le voleur l'emporte.
- **Si c'est le voleur** et qu'il possède les **4 Fruits mûrs**, il remporte la partie.



4 fruits Mûrs

Notes

- *Dans une partie à deux joueurs, la personne jouant les détectives contrôle deux personnages. À son tour, elle devra répartir les dés pour que chaque personnage en reçoive au moins un.*
- *Si la personne jouant le voleur est un jeune enfant, il est conseillé qu'il garde les jetons Fruit qu'il accumule face visible. Ça l'aidera à garder le compte et visualiser sa progression.*



Je voulais juste préparer une tarte pour la fête de Mimose.

Tout est bien qui finit bien!

THOMAS DAGENAIS-LESPÉRANCE & CATHON

MIMOSE & SAM

ET LE VOLEUR DE FRUITS



Crédits

Auteur : Thomas Dagenais-Lespérance
Illustratrice : Cathon
Éditeur : Studio Locomuse
Basé sur la série de livres *Mimose et Sam*,
parue aux éditions *Comme des Géants*

Remerciements

Martin, Nadine, Charlotte, Antoine, Élise,
Valérie, Patricia, Erika, Jules, Marion, Zoé, Alix,
Gaspard, Félicie, Emmett, Rémi, Simone,
Ariane, Arthur, Émilien, Arnaud, Rachel,
Chantal et tous ceux et celles qui, comme
toujours, ont cru en nous :)



Locomuse © Tous droits réservés. Studio Locomuse, 2024

Aide-mémoire

Tour du voleur

- Le voleur **lance les 3 dés** et peut se déplacer du **total des 3 dés**.
- S'il prend un **jeton Fruit**, il le regarde secrètement et le place face cachée devant lui.

Tour des détectives

- Le chef **lance les 3 dés** et les répartit parmi les détectives.
- Chaque détective peut avancer du **total de son ou ses dés**.
- Si un détective prend un **jeton Suspect**, il le révèle et le défause.
- Si un détective va sur une **loupe visible**, il peut questionner le voleur.

Fin de partie

- **Le voleur gagne** s'il retourne au centre avec les 4 Fruits Mûrs.
- **Les détectives gagnent** si l'un d'eux retourne au centre et accuse le bon suspect.