

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



**ESCALE À  
JEUX**

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

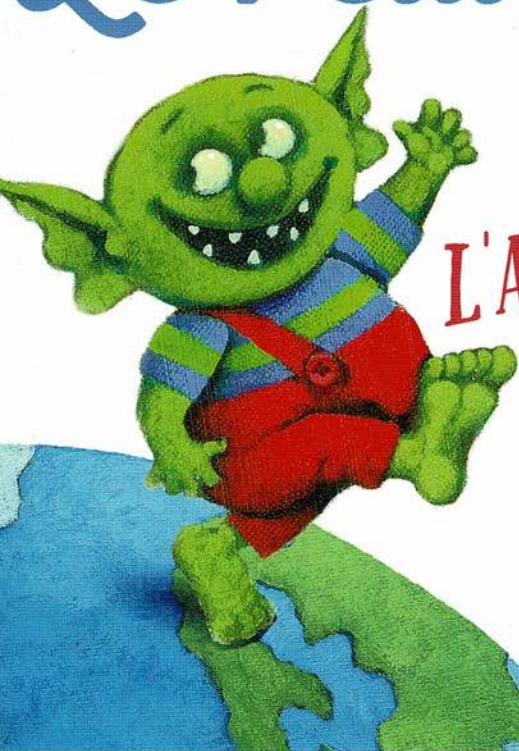
09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

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



# Le Petit Ogre



À  
L'AVENTURE!



bayard jeux



**Petit Ogre a soif de découvertes :  
il veut partir à l'aventure autour du monde  
et se faire des amis !**

**But du jeu :** retrouver les 6 tuiles spéciales. Ce jeu est coopératif : on gagne tous ensemble ou on perd tous ensemble.

**Contenu :**

- 1 pion *Petit Ogre*
- 36 cartes :
  - 15 cartes *Petit Ogre cherche un ami* (cadre jaune)
  - 15 cartes *Petit Ogre voyage autour du monde* (cadre violet)
  - 6 cartes *Petit Ogre rentre à la maison* (cadre vert)
- 31 tuiles :
  - 12 tuiles *Chemin* (cadre jaune)
  - 12 tuiles *Monde* (cadre violet)
  - 1 tuile *Maison* (cadre vert)
  - 6 tuiles *Étoile* (3 avec cadre jaune et 3 avec cadre violet)

Il y a 6 tuiles spéciales composées d'un recto et un verso différents :

- 3 tuiles *Chemin* où Petit Ogre rencontre des amis
- 3 tuiles *Monde* où Petit Ogre voyage

### **Préparation :**

On met de côté les 6 tuiles *Étoile*.

On mélange les 25 tuiles restantes.

Important : les 6 scènes spéciales doivent être face cachée dans le paquet lors du mélange.

On dispose aléatoirement les tuiles sur l'espace de jeu en un carré de 5 tuiles sur 5.

On mélange les cartes et on en distribue 2 à chaque joueur.

Les cartes restantes constituent la pioche.

On place le pion *Petit Ogre* sur la tuile *Maison*, qui représente la case départ.

### **Déroulement :**

Le plus jeune joueur commence ; il regarde ses 2 cartes et en choisit une, qu'il pose face visible devant lui :

- Avec une carte *Petit Ogre cherche un ami*, on déplace le pion *Petit Ogre* d'une tuile pour rejoindre une tuile *Chemin*.
- Avec une carte *Petit Ogre voyage autour du monde*, on déplace le pion *Petit Ogre* d'une, deux ou trois tuiles, selon le chiffre indiqué sur la carte, pour rejoindre une tuile *Monde*.
- Avec une carte *Petit Ogre rentre à la maison*, on place le pion *Petit Ogre* directement sur la tuile *Maison*.

**Attention :** on peut déplacer le pion *Petit Ogre* horizontalement et verticalement, jamais en diagonale.

Le pion *Petit Ogre* arrive donc sur une nouvelle tuile.

Le joueur qui l'a déplacé retourne cette tuile :

- Si c'est une tuile *Chemin* ou une tuile *Monde* : rien ne se passe.

Les joueurs doivent se souvenir de cette tuile pour ne pas retomber dessus !

- Si c'est une scène spéciale : super, une de trouvée !

On remplace alors cette tuile par une tuile *Étoile*.

Dans tous les cas, on laisse le pion *Petit Ogre* sur la tuile atteinte.

La carte jouée est mise face visible dans la défausse à côté de la pioche.

Si le joueur ne peut poser aucune de ses 2 cartes, il en met une dans la défausse et ne peut pas déplacer le pion *Petit Ogre*.

Le joueur pioche ensuite une nouvelle carte afin d'en avoir toujours 2 en main.

Puis c'est au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

### **Cas particulier :**

Lors d'un déplacement de deux ou trois tuiles (cartes *Petit Ogre voyage autour du monde*), le pion peut passer par une tuile *Étoile*.

## Fin de partie :

La partie peut se terminer de deux façons :

- Les 6 tuiles spéciales ont été trouvées et remplacées par des tuiles *Étoile* : les joueurs remportent immédiatement la partie.
- Les tuiles spéciales n'ont pas toutes été trouvées alors que toutes les cartes ont été jouées (la pioche est vide et les joueurs ont utilisé toutes les cartes de leur main) : la partie est perdue, les joueurs retenteront leur chance lors d'une autre partie !

**Des idées pour s'organiser :** *Petit Ogre* est un jeu coopératif, les joueurs doivent s'entraider pour gagner.

Quelques idées de coopération :

- Les joueurs peuvent discuter ensemble tout au long de la partie afin de se remémorer les tuiles déjà explorées.
- Les joueurs peuvent discuter de leurs cartes en main pour organiser leur déplacement.

Exemple : le joueur 3 dit au joueur 2 : « Je peux jouer une carte *Petit Ogre cherche un ami* au prochain tour : est-ce que tu peux te rapprocher d'une tuile *Chemin* ? »

- Les joueurs peuvent se répartir les tuiles à mémoriser.

Exemple : le joueur 1 se souvient des tuiles *Chemin*, le joueur 2 se souvient des tuiles *Monde*.

**À vous de trouver d'autres idées !**