

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 ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 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



LE PETIT POUCET

**Jeu de société pour 2 à 4 joueurs
à partir de 6 ans**

Adapté du conte de Charles Perrault

Chaque joueur est un Petit Poucet qui doit traverser la forêt dans le but de dérober le Trésor de l'Ogre et de le ramener chez lui. Mais le chemin normal est très long. Alors, pour aller plus vite, le Petit Poucet pourra prendre les raccourcis à condition de semer derrière lui des petits cailloux.

**Néanmoins, mille embûches le guettent !
Qui sera le plus rapide ?**

Création : Dominique Ehrhard
Illustration : Dominique Ehrhard
Collection dirigée par
Week End Games - France
Copyright

EGD / Week End Games 1994.
Fabriqué en France par IGD Nancy -
54140 JARVILLE LA MALGRANGE
Tél : 83 53 54 54

Chacun connaît bien le début de l'aventure du Petit Poucet quand il est perdu avec ses frères dans la forêt. C'est là que se situent les deux épisodes des miettes de pains et des petits cailloux.

Ce que l'on sait moins, c'est qu'après cela, le Petit Poucet va faire toutes les misères du monde à l'Ogre et notamment lui dérober ses bottes de 7 lieues et lui voler son or.

C'est à cet instant précis que se déroule notre jeu...



Le matériel

- 1 plateau de jeu puzzle
- 6 pions Petit Poucet
- 1 pion Ogre
- 1 dé vierge et 6 pastilles autocollantes pour le dé.
- 9 cartes Action (Ogre - Oiseaux - Nuit - Bottes de 7 Lieues)
- 6 jetons Trésor
- 24 vrais petits cailloux
- 1 règle de jeu

Préparation du jeu

- D'abord, coller les six pastilles autocollantes sur les 6 faces du dé.
- Chaque joueur prend son pion Petit Poucet et le pose sur la case Cabane.
- Chaque joueur reçoit :
 - 5 petits cailloux à 2, 3 ou 4 joueurs
 - 4 petits cailloux à 5 ou 6 joueurs.
- Le pion Ogre est posé sur la case Château.
- Les jetons Trésor sont placés près du Château (1 par joueur).
- Les 9 cartes Action sont mélangées et posées en tas, face cachée, auprès du plateau de jeu.

Déroulement du jeu

On joue chacun à son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Le plus jeune Petit Poucet commence...
- Il lance le dé.

1 — s'il tire 1 : il avance son pion de 1 case

2 — s'il tire 2 : il avance son pion de 2 cases

Les pions se déplacent d'un petit cercle à l'autre, du nombre correspondant à la couleur jouée

Ce déplacement peut se faire dans tous les sens, à condition de ne pas faire "un pas un avant - un pas en arrière" et que le déplacement se fasse d'une case vers

une case voisine libre (c'est-à-dire sur laquelle il n'y a pas d'autre pion Petit Poucet ni l'Ogre).

Si le joueur emprunte les raccourcis (les petits Chemins Rouges) il doit toujours poser un petit caillou sur la case qu'il vient de quitter.

Par contre, il n'a pas besoin de poser de petit caillou s'il circule sur le grand Chemin Jaune.

Enfin, si un joueur arrive sur une case où se trouve un petit caillou, il le ramasse, et le met devant lui dans ses réserves.



C'est ainsi que l'on peut embêter ses adversaires... et augmenter sa réserve de petits cailloux de façon à pouvoir aller plus vite !

3 — s'il tire ETOILE, le joueur tire la carte du sommet de la pile, et fait ce qui est indiqué dessus :



• **Carte Ogre** : le joueur déplace le pion Ogre sur n'importe quelle case du plateau (il court vraiment très vite !). Il ne peut pas se poser sur une case occupée par un Petit Poucet.

Il ne pose ni ne ramasse jamais de cailloux, par contre il peut se poser sur une case où se trouve un caillou ou revenir au Château.



- **Carte Oiseau** : le joueur peut déplacer un petit caillou d'une case à n'importe quelle autre case du plateau, à condition qu'il n'y ait pas de pion sur la case où il dépose ce caillou.



- **Carte Nuit** : il fait nuit ! Le joueur dort et passe son tour. C'est au joueur situé à sa gauche de jouer.



- **Carte Bottes de 7 Lieues** : le joueur se déplace de 2 cases sans avoir à poser de cailloux s'il passe par un chemin Rouge.

Il peut par contre en ramasser s'il passe ou arrive sur une case en contenant.

Une carte tirée doit être jouée immédiatement, puis ensuite remise au dessous du paquet.



Comme cela, si tu comptes bien, tu pourras prévoir à l'avance quelle carte tes adversaires devront jouer !

L'arrivée au Château

Arrivé au château, le joueur prend un jeton Trésor, et essaye de rentrer le plus vite possible chez lui en se déplaçant comme précédemment.

La fin de la partie

Le premier joueur qui a réussi à rentrer chez lui, après avoir pris une carte Trésor, gagne la partie.

Quelques situations de jeu, questions à Zoupy :

— Peut-on poser et ramasser des cailloux au même tour de jeu ?

Oui, et c'est même recommandé. Si tu empruntes le chemin rouge et que tu arrives sur une case contenant un caillou, tu ramasses ce caillou et tu le poses directement derrière toi. En jouant bien, on peut même réaliser cela deux fois de suite quand on se déplace de deux cases. Cela arrivera souvent si tu suis le même chemin qu'un adversaire.



— Peut-on trouver un caillou sur un chemin jaune et le ramasser ?

Oui. Si un joueur avant toi a quitté le chemin jaune pour s'engager dans un chemin rouge, il aura posé un caillou à la place qu'il vient de quitter. Et donc il y a un caillou sur ce chemin jaune.

Dans ce cas, tu peux ramasser ce caillou lorsque tu arrives sur cette case.



— Un oiseau peut-il apporter un caillou à un joueur ?

Non ! On ne peut jamais poser un caillou sur une case occupée par un Petit Poucet. Par contre, je te conseille de le poser juste devant toi, comme cela tu pourras le ramasser au tour suivant.

— L'Ogre peut-il attraper le Petit Poucet ?

Non, heureusement pour les Petits Poucets ! L'Ogre peut juste bloquer un chemin, un caillou ou l'entrée dans le Château.

— Peut-on passer plusieurs fois par le Château ?

Oui ! Mais tu ne prendras un jeton Trésor que la première fois où tu pénètres dans le Château.

— Peut-on rentrer dans le Château si l'Ogre s'y trouve ?

Non, car de toutes les façons les Petits Poucets ne peuvent jamais aller sur une case occupée par un autre pion. Il faudra donc attendre que l'Ogre s'en aille.

— Peut-on aller en marche arrière ?

Oui, en fait il n'y a pas d'avant ou d'arrière dans ce jeu. Tu peux donc aller dans n'importe quelle direction à condition de toujours poser un caillou sur la case que tu viens de quitter lorsque tu empruntes un Chemin Rouge.

— Et si l'on n'a plus de caillou ?

En ce cas, impossible de prendre les raccourcis !

— Est-on obligé de bouger ?

Oui, tant que c'est possible, il faut se déplacer du nombre de cases indiqué par le dé.

— Et si l'on ne peut plus se déplacer ?

Cela arrive rarement. Mais si c'était le cas, tu ne bougeras pas... jusqu'à ce que tu puisses à nouveau bouger ! Petit conseil pour ne pas te faire bloquer : évite les bords du plateau !



EGD

Éditions Gilles Defoly