Si vous ne pouvez pas déplacer le pion *Pirouette* dans la direction indiquée par la carte *Déplacement*, prenez la première carte *Déplacement* de la pile, sans la jouer, et placez-la dans la boite. Cette carte ne sera pas jouée lors de cette partie.

Lorsque toutes les cartes *Déplacement* de ce tour ont été révélées, placez-les dans la boite.

Le premier joueur donne le pion *Premier joueur* au joueur à sa gauche qui commence un nouveau tour.



Fin de la partie

LA PARTIE PREND FIN DANS DEUX SITUATIONS :

- La partie est perdue si vous devez prendre une carte *Déplacement*, alors que la pile est vide.
- La partie est immédiatement gagnée lorsque **le pion *Pirouette* atteint la case d'arrivée** (sa maison).

Pour connaitre votre score, comptez les cartes restantes de la pile *Déplacement*. Chaque dos de cartes montre une noisette. Le nombre de noisettes indique votre score final :

ENTRE 0 ET 5	ENTRE 6 ET 10	ENTRE 11 ET 15	PLUS DE 15
Écureuil Tranquille	Écureuil Prévoyant	Écureuil Agile	Écureuil Expert en noisettes
Vous avez juste assez de noisettes pour l'hiver prochain !	Vous avez constitué un beau stock de noisettes.	Vous avez de quoi faire un vrai festin de noisettes.	Avec toutes ces noisettes, vous avez de quoi inviter tous vos amis écureuils pour faire la fête !

COCOW VOUS DIT MEUHRCI !

Cocow remercie « vachement » Aline Vidberg et ses petits testeurs et testeuses ainsi que tous les p'tits Terriens et Terriennes qui ont participé aux tests du jeu.

Le mot de l'auteur :

« Un jeu coopératif est le meilleur exemple d'un Monde Idéal : les joueurs essaient ensemble de battre le jeu, tout le monde contribue à atteindre un objectif commun tout en s'amusant ! Créer ce jeu a été comme un jeu coopératif : merci à Federico et Piero, la "dream team" de studiogiochi ! »

© 2023 Asmodee Group/SPACE Cow. Tous droits réservés. Retrouvez toute l'actualité SPACE Cow sur :

FR ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE + NOTICE TRIEZ LE BON GESTE

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

studiogiochi

SPACE Cow

Exemple d'un tour de jeu

Phase 1 Jouer des cartes *Déplacement*

À tour de rôle, chaque joueur prend la première carte de la pile *Déplacement* et la place, face cachée, sur un emplacement libre du plateau *Déplacement*.

Lorsque cinq cartes *Déplacement* ont été posées, les joueurs passent à la phase « Déplacer *Pirouette* ».

Phase 2 Déplacer Pirouette

La première carte révélée fait avancer le pion *Pirouette* vers le *Lac*, puis la carte *Saut* tombe à pic et le pion avance à nouveau.

La carte en troisième position ne permet pas d'avancer le pion *Pirouette* vers la *Prairie*. Les joueurs prennent une carte *Déplacement* de la pile et la mettent dans la boite.

Les deux dernières cartes permettent de faire avancer le pion *Pirouette* sans encombre vers le *Lac*. Le tour prend fin, le pion *Premier joueur* passe au joueur suivant, et toutes les cartes sur le plateau *Déplacement* sont remises dans la boite. Un nouveau tour commence.



Leo Colovini Seppyo

2-5 ÉCUREUILS - 20 MINUTES - 5 ANS ET +

Le Chemin de la Maison

La petite histoire

Pirouette, la petite écureuil, vient de terminer sa collecte de noisettes et doit rentrer chez elle avant le coucher du soleil. Malheureusement, la forêt qu'elle doit traverser est un vrai labyrinthe, difficile de ne pas s'y perdre !

But du jeu

Aidez Pirouette à retrouver le chemin de sa maison. Tous ensemble, coopérez et guidez-la à travers la forêt en lui indiquant quelle direction prendre. Ne trainez pas, elle doit rentrer avant le coucher du soleil.

COCOW, NOTRE MASCOTTE DE L'ESPACE !

Cocow vous accompagnera durant la lecture de ce livret. Elle vous aidera à profiter au maximum du jeu.

NOTE : *Le mot joueur(s) est une convention pour désigner les joueuses et les joueurs.*

Matériel et Mise en place

1 plateau *Forêt* en 4 parties

Assemblez les quatre parties du plateau comme indiqué sur l'image ci-contre.

3 tuiles *Forêt* (recto verso)

Prenez-en deux au hasard, placez-les au centre du plateau *Forêt*. Choisissez l'emplacement, la face et l'orientation de chaque tuile aléatoirement.

1 plateau *Déplacement*

Placez le plateau *Déplacement* à côté du plateau *Forêt*, à portée de tous les joueurs.



40 cartes *Déplacement*

dont :

- 13 cartes *Lac*
- 10 cartes *Champ de coquelicots*
- 10 cartes *Prairie*
- 4 cartes *Joker*
- 3 cartes *Saut*

Mélangez toutes les cartes *Déplacement* et posez-les en pile, face cachée, près du plateau *Forêt*.

1 *maison* à assembler

Assemblez la maison de Pirouette comme indiqué sur l'image ci-contre. Puis placez-la sur les pointillés visibles de la case d'arrivée.

1 pion *Pirouette*

Placez le pion *Pirouette* sur la case de départ.

1 pion *Premier joueur*

Le premier joueur est le dernier à s'être promené en forêt (ou le plus jeune), placez le pion *Premier joueur* devant lui.

Déroulement de la partie

Le Chemin de la Maison est un jeu coopératif. Votre but est d'amener le pion *Pirouette* à sa maison avant que le paquet de cartes *Déplacement* soit vide.

Chaque joueur joue à tour de rôle, en commençant par le premier joueur, puis le joueur à sa gauche et ainsi de suite.

Un tour comporte deux phases :

① **Jouer des cartes *Déplacement*** : les joueurs posent des cartes *Déplacement*, face cachée, et planifient le déplacement de Pirouette.

② **Déplacer Pirouette** : les joueurs révèlent les cartes *Déplacement* et déplacent le pion *Pirouette* sur le plateau *Forêt*.

① Jouer des cartes *Déplacement*

À votre tour, prenez la première carte *Déplacement* de la pile et regardez-la sans la montrer aux autres joueurs.

Prenez soin de ne <u>jamais</u> révéler votre carte *Déplacement*, ni d'en parler aux autres joueurs, ni de donner des indications sur le contenu de votre main ou de ce que vous jouez.

Chaque carte *Déplacement* indique, grâce à sa couleur et à son illustration, comment se déplacera le pion *Pirouette* lors de la seconde phase.

Vous devez ensuite choisir, seul, **l'emplacement <u>libre</u>** du plateau *Déplacement* sur lequel vous allez poser, **face cachée**, la carte que vous venez de prendre.



Choisissez n'importe quel emplacement **<u>libre</u>**, mais choisissez soigneusement.

Lors de la phase « Déplacer Pirouette », les cartes *Déplacement* seront révélées dans l'ordre, de la gauche vers la droite, comme indiqué par la flèche blanche.

Regardez attentivement le plateau Forêt. Essayez d'imaginer quelles cartes Déplacement les autres joueurs ont pu placer selon l'emplacement qu'ils ont choisi pour leur carte.

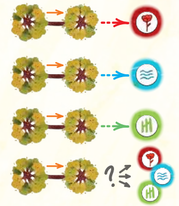
Cartes *Déplacement* : Le pion *Pirouette* se déplace **toujours d'un arbre vers le suivant**.

Vous **devez** déplacer le pion *Pirouette* en direction du bord en passant par une branche.

Vous **devez** déplacer le pion *Pirouette* en direction du bord en passant par une branche.

Vous **devez** déplacer le pion *Pirouette* en direction du bord en passant par une branche.

Vous **pouvez** déplacer le pion *Pirouette* en direction du bord , , ou en passant par une branche.



Cartes *Saut* :

Vous **devez** déplacer le pion *Pirouette* orthogonalement **<u>sans passer par une branche</u>**, en « sautant » au-dessus d'une zone vide.



Vous pouvez choisir n'importe quelle direction orthogonale tant que la section ne comporte pas de branche.

Lorsque vous avez posé votre carte *Déplacement*, votre tour est terminé, c'est au tour du joueur situé à votre gauche de jouer.

Lorsque le plateau *Déplacement* comporte exactement **cinq cartes** *Déplacement* face cachée (peu importe le nombre de joueurs), passez à la phase « Déplacer Pirouette ».

② Déplacer *Pirouette*

Lorsque le plateau *Déplacement* comporte cinq cartes *Déplacement* face cachée, il est temps de révéler les cartes. Vous devez les révéler l'une après l'autre et dans l'ordre, en suivant le sens de la flèche du plateau *Déplacement*.



Lorsque vous révélez une carte *Déplacement*, vous **devez** déplacer immédiatement le pion *Pirouette* en suivant la direction indiquée par la carte *Déplacement*.

Le pion *Pirouette* se déplace **toujours** d'un arbre vers le suivant :

- En passant par les branches si la carte *Déplacement* indique un *Champ de coquelicots*, un *Lac*, une *Prairie* ou un *Joker*.
- En ne passant pas par les branches si la carte *Déplacement* indique un Saut.