

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**





Petit Poucet

**Jeu de société coopératif
pour 2 à 4 joueurs**

Il était une fois... un garçon si petit que ses 6 frères et ses parents l'appelaient "Petit Poucet".

La vie était si dure, à la lisière de la forêt, qu'un soir les parents, bûcherons de leur état, décidèrent d'aller perdre leurs enfants dans les bois, faute de pouvoir les nourrir. Grâce à des petits cailloux blancs semés sur la route, Poucet retrouva le chemin de la maison. Malheureusement, les pauvres bûcherons abandonnèrent de nouveau leurs enfants et, cette fois, les perdirent pour de bon. A la nuit tombée, Poucet aperçut une lumière qui les mena jusqu'à la maison d'un Ogre.

Ils furent accueillis par l'Ogresse, qui les cacha précipitamment. Hélas, aussitôt rentré, l'Ogre huma l'odeur de chair fraîche et décida de manger les 7 frères dès le lendemain.

Durant la nuit, Poucet et ses frères s'échappèrent après avoir échangé leurs bonnets avec les couronnes des 7 filles endormies de l'Ogre. Au matin, abusé par la ruse de Poucet, l'Ogre égorgea ses propres filles. Fou de douleur, il enfila ses bottes de 7 lieues et partit à la recherche des enfants fuyards. Il chercha, chercha puis épuisé, s'endormit au pied d'un arbre. L'intrépide Poucet en profita pour lui voler ses bottes et son trésor. De retour avec ses frères chez ses parents, il se mit au service du roi. Tous vécurent riches et heureux.

But du jeu :

Dérober le trésor de l'Ogre sans le réveiller.

Contenu :

- un plateau de jeu • 5 pions (Poucet, Poucet avec bottes, 3 frères : un rouge, un jaune et un bleu) • des arbres
- 4 socles • un Ogre recto-verso • un pion mulot • 18 écus en carton • 4 bourses (à monter) • un dé en bois.

Préparation :

- Insérer les troncs des arbres dans les encoches du plateau.
- Placer l'Ogre endormi au pied des arbres.
- Mettre les 4 pions sur leur socle (au début du jeu, on prend le pion Poucet sans ses bottes) et les placer dans la maison de l'Ogre ainsi que les écus.
- A 4 joueurs, on joue avec 18 écus.
- A 3 joueurs, on joue avec 15 écus.
- A 2 joueurs, on joue avec 12 écus.
- Donner une bourse à chaque joueur. Et voilà, tout est prêt pour jouer...

Règle de jeu :

Réaliser le parcours à l'aide du dé dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur qui obtient le chiffre 1 avec le dé est Poucet.

Attention : Poucet n'emprunte pas le même parcours que ses frères (voir schémas 1 et 2), lui seul est assez intrépide pour traverser la forêt et voler les bottes de l'Ogre.

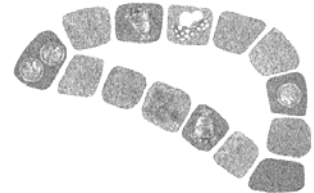
Les cases spéciales :

- 1 écu : prendre un écu dans la maison de l'Ogre et le mettre dans sa bourse.
- 2 écus : prendre deux écus dans la maison de l'Ogre...
- Loup : le loup prend un écu dans la bourse du joueur.
- Champignons : passer son tour.
- Cloche : Aïe !! le mulot fait tinter la cloche. Placer le pion mulot sur la case marquée d'un point aux pieds de l'Ogre. A chaque fois qu'un joueur tombe sur une case cloche, le mulot progresse jusqu'à l'oreille de l'Ogre. Au quatrième coup, l'Ogre se réveille et se lève (placer l'Ogre debout contre les arbres).
- Lanterne (case chance) : soit faire reculer le mulot d'une case, soit rejouer.
- Bottes de 7 lieues : Poucet chausse les bottes (changer de pion) et ramasse deux fois plus d'écus (1 écu = 2 écus • 2 écus = 4 écus).

La partie prend fin :

- lorsque les enfants ont amassé toute la fortune de l'Ogre, ils gagnent tous ensemble ou
- lorsque l'Ogre se réveille, c'est lui qui gagne !

A la partié suivante, c'est un autre enfant qui devient Poucet.



1• Chemin de Poucet



2• Chemin des frères