

- S'il passe sur une case « Maison » ou « Personnage », mais cette fois sans s'y arrêter, ouf, personne ne le voit et il pourra continuer son chemin au tour prochain.

À noter, si un joueur s'arrête sur une case où il y a déjà le pion d'un autre joueur, il ne se passe rien.

C'est ensuite au joueur suivant de lancer le dé. Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Une fois qu'un joueur a récolté 3 jetons « Myrtille » et 1 cuillère, il doit retourner à la maison de Jules pour libérer le renard à l'aide de la cuillère et lui donner les 3 myrtilles à manger. Attention à ne pas faire de mauvaises rencontres sur le chemin du retour !

Tant qu'un joueur n'a pas réuni les 3 jetons « Myrtille » et la cuillère pour rejoindre la maison de Jules, tous les joueurs continuent de jouer et de parcourir le plateau.

Fin de la partie

Le premier joueur qui récolte 3 myrtilles, 1 cuillère, et qui réussit à retourner sans encombre à la maison de Jules (peu importe qu'il fasse le nombre exact de points), libère le renard avec la cuillère et lui donne les myrtilles à manger. Il a gagné la partie... et un nouvel ami !

Retrouvez dans la même collection :



© 2022, illustrations de Joe Todd-Stanton
© Flying Eye Books, 2019



JULES et le renard le jeu

D'après l'univers de Joe Todd-Stanton



De 3 à 6 ans
De 2 à 4 joueurs

Contenu du jeu

- 1 plateau
- 1 dé
- 4 pions « Jules »
- 20 jetons « Myrtille »
- 4 cuillères

But du jeu

Être le premier à récolter 3 jetons « Myrtille » et 1 cuillère pour libérer le renard !

Préparation du jeu

Assemblez les pièces de puzzle du plateau de jeu selon le modèle ci-contre.



Tous les joueurs placent leur pion sur la maison de Jules, qui est la case départ. Le plateau représente la prairie et le terrier de Jules. Il est constitué de la maison de Jules, 9 cases « Maison », 4 cases « Personnage » et des cases blanches.



Toutes les cases font partie du parcours sauf la maison de Jules qui est la case départ. Elles doivent **toutes être intégrées dans les déplacements des joueurs** selon le nombre de points indiqué par le dé (1 case = 1 point).

Les joueurs répartissent la totalité des jetons « Myrtille » et les 4 cuillères **sur les cases blanches** de manière espacée. Il peut y avoir au maximum 2 jetons « Myrtille » sur une même case. Il faut en revanche éviter que les 4 cuillères soient réunies sur une même case ou placées trop proches les unes des autres.

Attention, les joueurs ne doivent pas placer de jetons « Myrtille » ou des cuillères sur les cases « Maison » ou « Personnage » ! Sinon, les myrtilles seront vite dévorées.

Le joueur qui imite le mieux un renard qui mulote et saute dans la maison de Jules commence. Sinon, le plus jeune joueur commence.



Déroulement du jeu

Le premier joueur lance le dé. Il avance d'autant de cases que de points indiqués par le dé.

Pour rappel, **les cases « Maison » et « Personnage » (entourées de blanc) sont considérées comme des cases normales** et doivent donc être intégrées au parcours.

- **S'il s'arrête sur une case avec 1 ou 2 myrtilles, il les récolte.** Si le joueur a déjà récolté 3 myrtilles, il prend malgré tout les jetons, car **ils pourront lui servir à payer un droit de passage s'il tombe sur une case « Maison » ou « Personnage »**.

- **S'il passe ou s'arrête sur une case avec 1 cuillère, il la prend !** S'il en a déjà une, il ne la prend pas et la laisse pour un autre joueur. À la place, **il avance de 1 case supplémentaire.** S'il tombe alors sur une case « Maison » ou « Personnage », il fait l'action décrite ci-dessous, et s'il tombe sur une case avec 1 jeton « Myrtille », il le prend !

- **S'il s'arrête sur une case « Maison » ou « Personnage », aïe, il fait une mauvaise rencontre !** Il doit alors **donner 1 jeton « Myrtille » pour pouvoir continuer de jouer au tour suivant.** Le jeton « Myrtille » est remis **sur une des cases blanches du plateau (pas sur une case « Maison » ou « Personnage »)**. Si le joueur n'a pas de jeton « Myrtille » pour payer son droit de passage, **il recule de 1 case.** S'il tombe alors sur une case avec 1 jeton « Myrtille », il ne le prend pas.