

Une fois les 6 jetons « Pomme de pin » récoltés, le joueur doit remonter dans son arbre. S'il n'obtient pas le nombre exact de points au dé qui correspond au nombre de cases qui le séparent de son paillason, mais obtient un chiffre supérieur, **il n'avance que du nombre de cases nécessaires et s'arrête sur son paillason**, puis passe la main au joueur suivant.

Exemple : un joueur doit avancer de 3 cases pour atteindre son paillason. Il obtient 5 au dé. Il n'avance alors que de 3 cases et s'arrête sur son paillason, devant son arbre.

Une fois le tour complet de la forêt effectué, les 6 jetons « Pomme de pin » ramassés en chemin et une fois sur le paillason de sa couleur, **le joueur doit à présent obtenir un 6 pour rejoindre son arbre**. Tant qu'il n'y parvient pas, chaque fois que c'est son tour de jouer, il lance le dé.

Fin de la partie

Le premier joueur à avoir récolté ses 6 pommes de pin et à avoir obtenu un 6 pour rejoindre son arbre a gagné ! Il a atteint l'arbre : c'est SON arbre. Et les pommes de pin ? Ce sont SES pommes de pin, bien sûr !

Retrouvez dans la même collection :

De 3 à 5 ans



À partir de 6 ans et plus



© 2022, illustrations d'Olivier Tallec



C'EST MON JEU !

D'après l'univers d'Olivier Tallec



De 4 à 104 ans
De 2 à 4 joueurs

Contenu du jeu

1 plateau
4 pions « Écureuil »
1 dé
24 jetons « Pomme de pin »

But du jeu

Être le premier à atteindre SON arbre et à récolter SES 6 pommes de pin !

Préparation du jeu

Chaque joueur choisit un pion et le place sur sa **maisonnette de départ** :

- l'écureuil bleu sur la maison bleue ;
- l'écureuil vert sur la maison verte ;
- l'écureuil orange sur la maison orange ;
- l'écureuil jaune sur la maison jaune.

Faire une pioche avec tous les jetons « Pomme de pin ».



Déroulement du jeu

Le joueur qui imite le mieux un écureuil commence. Sinon, le plus jeune joueur commence.

Le premier joueur lance le dé. Il doit faire **6 pour pouvoir sortir de sa maison et commencer à jouer.**

- S'il fait 6, **il rejoue et avance d'autant de cases que de points indiqués.**

- S'il ne fait pas 6, il ne se passe rien et c'est au joueur suivant de lancer le dé.

Une fois que chaque joueur a fait sortir son pion de sa maison, chacun lance le dé à tour de rôle pour faire avancer son écureuil sur le chemin. Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.

En cours de partie, **chaque fois qu'un joueur obtient 6 au dé, il gagne le droit de rejouer ou de faire reculer le joueur de son choix de 1 case.** Si en reculant, le joueur tombe sur une case « Pomme de pin », il ne se passe rien. Au tour suivant le joueur poursuit son chemin normalement, sans retenter sa chance sur la case « Pomme de pin ».

En chemin, chaque joueur doit **récolter 6 jetons « Pomme de pin »** avant de rejoindre son arbre.

Pour cela, à chaque fois qu'un joueur **pass** sur une case avec une pomme de pin, **il s'y arrête, même si son lancer de dé lui permettrait d'avancer encore.** Il doit alors obtenir **au dé le chiffre exact correspondant au nombre de pommes de pin à récolter :**

- **1 pour récolter 1 jeton « Pomme de pin »** (si c'est la première fois qu'il s'arrête pour récolter 1 jeton « Pomme de pin ») ;

- **2 pour récolter le deuxième jeton « Pomme de pin »** ;

- **3 pour récolter le troisième jeton « Pomme de pin »** et ainsi de suite jusqu'à obtenir ses 6 jetons « Pomme de pin ».

S'il n'obtient pas le bon chiffre au dé, le joueur doit rester sur sa case jusqu'à l'obtenir.



Exemple : un joueur a déjà collecté 1 jeton « Pomme de pin ». Il s'arrête sur une case avec une pomme de pin, il doit alors faire 2 au dé pour récolter un deuxième jeton ! Les jetons « Pomme de pin » permettent de se souvenir de la quantité de pommes de pin déjà récoltées. Par exemple, si un joueur a déjà 3 jetons « Pomme de pin » devant lui, la prochaine fois qu'il s'arrête sur une case avec une pomme de pin, il devra obtenir le chiffre 4 au dé pour récolter la quatrième.

Si un joueur, en lançant le dé, obtient un chiffre qui le fait arriver **sur une case où se trouve déjà le pion d'un autre joueur**, il lui pique sa place, se pose sur la case et fait reculer **le pion de son adversaire de 1 case !** Si, en reculant, le joueur tombe sur une case avec une pomme de pin, il ne se passe rien. Au tour suivant, le joueur poursuit son chemin normalement sans retenter sa chance sur la case « Pomme de pin ».

Chaque fois que le joueur obtient le bon chiffre au dé alors qu'il se trouve sur une case « pomme de pin », **il remporte 1 jeton « Pomme de pin » et il rejoue !** Pour remporter la partie, chaque joueur doit effectuer un tour complet du plateau, collecter 6 jetons « Pomme de pin » et revenir devant son arbre, sur son paillason.