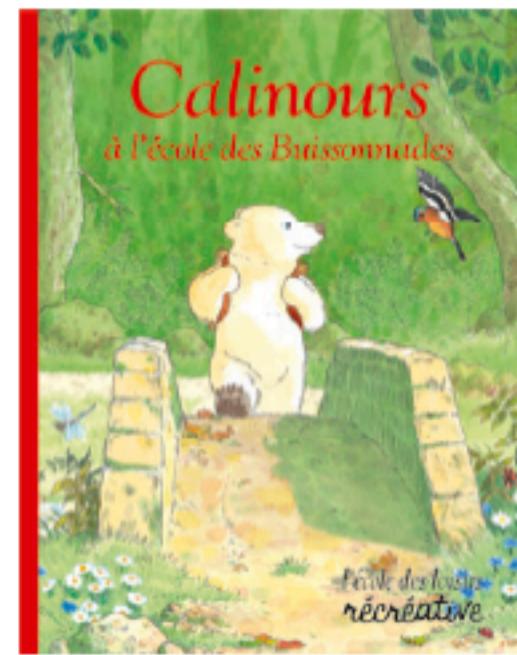




Calinours

à l'école des Buissonnades

D'après l'univers de
Frédéric Stehr et Alain Broutin



De 3 à 103 ans
De 2 à 4 joueurs

Contenu du jeu

50 tuiles « Chemin », 1 grosse tuile « l'école des Buissonnades », 4 pions « Calinours », 1 mètre.

But du jeu

Être le premier à construire son chemin pour aller à l'école des Buissonnades en ayant réalisé **au minimum 2 actions** (une belle cueillette, une grosse galette avec le renard, une jolie peinturlupette avec le sanglier ou une petite toilette !).

Préparation du jeu

Placez la grosse tuile « l'école des Buissonnades » au centre de l'espace de jeu. Prévoyez un grand espace pour jouer. Utilisez le mètre pour calculer la distance nécessaire pour rejoindre la tuile centrale et poser la première tuile. Cette distance représente une longueur **de 10 tuiles en ligne droite** (50 cm, *voir le schéma à la page suivante*). C'est le chemin de l'école des Buissonnades qu'il faudra parcourir.

Chaque joueur place **son pion à 50 cm de l'école des Buissonnades**.

Faites une pioche avec toutes les autres tuiles. Idéalement, vous les cacherez dans un petit sac ou dans le tiroir de la boîte.

À vos marques, prêts, jouez !



À noter : une fois les pions positionnés à la bonne distance, le mètre est retiré du jeu. Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

Le joueur qui a fait une peinturlupette le plus récemment commence, sinon le plus jeune joueur commence. Il pioche une tuile **au hasard** et voit comment il peut organiser son chemin. Il peut utiliser **la face de son choix : recto ou verso** selon ce qui l'arrange.

Le joueur pose la tuile devant son pion « Calinours ». Toutes les tuiles se placent les unes à la suite des autres, excepté pour :

- La tuile « **Chemin qui tourne** » : elle doit être associée à une autre tuile « **Chemin qui tourne** » (*voir ci-dessous et page suivante*).
- La tuile « **Pont** » : elle doit être posée sur une tuile « **Obstacle** » pour pouvoir continuer son chemin (*voir ci-dessous et page suivante*).



À noter : si une tuile contient une petite **coccinelle**, elle porte bonheur ! Le joueur peut rejouer **tout de suite** et piocher une nouvelle tuile ! Si un joueur décide de conserver la tuile pour la jouer plus tard, la coccinelle perd son effet magique !



- La tuile « **Chemin tout droit** » : le joueur pose la tuile et construit son chemin. Il avance tout droit.



- La tuile « **Chemin qui tourne** » : le joueur pose la tuile et construit son chemin. Il avance, mais il fait un détour. Il doit attendre de **piocher une autre tuile « Chemin qui tourne »** pour pouvoir repartir sur le chemin de l'école. Lorsqu'il pioche une seconde tuile « **Chemin qui tourne** », il la pose **à côté de la première** (*voir le schéma à la page précédente*). Attention, ces 2 tuiles ne comptent que pour **1 seule et même tuile**. En attendant, si le joueur pioche une tuile qui n'est pas tournante, il la conserve et pourra l'utiliser lorsqu'il sera débloqué. Si un joueur, dans **l'attente d'une tuile « Chemin qui tourne », pioche une tuile « Obstacle »**, pas de chance ! Il devra attendre de piocher une tuile « **Pont** » pour couvrir l'obstacle, puis une tuile « **Chemin qui tourne** » pour continuer son parcours.



- La tuile « **Obstacle** » : le joueur est bloqué jusqu'à ce qu'il pioche une tuile « **Pont** ». En attendant, si le joueur pioche une tuile qui n'est pas une tuile « **Pont** », il la conserve et pourra l'utiliser lorsqu'il sera débloqué. Si un joueur qui est déjà bloqué par un obstacle pioche de nouveau la première tuile « **Obstacle** », il la pose sur la première tuile « **Obstacle** » et doit attendre de piocher **une tuile « Pont » (1 seule) pour se libérer**.



- La tuile « **Pont** » : le joueur peut l'utiliser **immédiatement s'il est bloqué** ou la conserver pour l'employer lorsqu'il en aura besoin. Il l'a déposée alors **sur la tuile « Obstacle »** et pourra ensuite continuer à construire son chemin normalement. Attention, ces 2 tuiles ne comptent que pour **1 seule et même tuile**. Si un joueur détient plusieurs tuiles « **Pont** », il les conserve précieusement et pourra les utiliser en cas d'obstacle.



À noter :

- Si un joueur est bloqué et ne pioche pas de tuiles « Pont » ou « Chemin qui tourne » pour se débloquer **pendant 3 tours d'affilée**, il échange toutes les tuiles qu'il aura piochées et qu'il n'aura pas utilisées contre **3 nouvelles tuiles de la pioche**. Quand un joueur est débloqué, il peut utiliser **en un coup** toutes les tuiles qu'il a piochées et n'a pas pu utiliser aux tours précédents.
- Si, durant la partie, un joueur pioche une tuile « Action » qu'il a déjà dans son jeu et sur son chemin, il utilisera alors **le verso de sa tuile** pour avancer.

Les tuiles « Action »

Il existe **4 types de tuiles « Action »**. Pour remporter la partie, le joueur devra **piocher et poser au minimum 2 cartes « Action »**. Si un joueur atteint l'école avant d'avoir réalisé 2 actions, il piochera encore pour compléter son parcours.

une belle cueillette une grosse galette une jolie peinturlupette une petite toilette



Fin de partie

Le joueur qui a constitué en premier son chemin de 10 tuiles pour arriver à l'école des Buissonnades en réalisant au minimum 2 actions a gagné ! Il pose alors son pion « Calinours » sur la tuile « l'école des Buissonnades » et embrasse la maîtresse !

