

2-4 JOUEURS • 20 MINUTES • 6 ANS ET +

CHOU y estu ?

HISTOIRE

Le jardin est sens dessus de chou. Chaque nuit, de petits lapins malins profitent du sommeil des jardiniers pour grignoter les choux du potager. À leur réveil, les jardiniers perspicaces suivent les traces de lapins pour débusquer les coquins blottis sous les choux !

BUT DU JEU

Les **jardiniers gagnent** s'ils attrapent les deux lapins avant que 9 choux soient mangés.

Les **lapins gagnent** si l'un d'eux mange le neuvième chou sans se faire attraper.

MATÉRIEL :

- 25 TUILES POTAGER
 - 1 TUILE CABANE
 - 18 TUILES CHOU
 - 3 TUILES BUISSON
 - 3 TUILES DOUBLE-CHOU
- 2 JETONS LAPIN
- 2 PIONS JARDINIER
- 2 PAIRES DE LUNETTES DE JARDINIER
- 1 LIVRET DE RÈGLES

Mise en Place

- 1 Les joueurs et joueuses se répartissent en deux équipes : lapins et jardiniers.


- 2 Les lapins prennent leurs 2 jetons Lapin.

- 3 La tuile Cabane est placée au milieu du plateau, puis on place les 18 tuiles Chou sur le plateau, face Chou visible.

- 4 Les 2 pions Jardinier sont placés sur deux cases opposées et adjacentes à la cabane.

- 5 Les jardiniers prennent les paires de lunettes.



 Chemin des jardiniers

RÉPARTITION DES ÉQUIPES :

À 2 joueurs, l'un incarne les 2 lapins et l'autre les 2 jardiniers.

À 3 joueurs,

• l'un d'eux incarne les 2 lapins et les deux autres chacun 1 jardinier.

ou

• l'un d'eux incarne les 2 jardiniers et les deux autres chacun 1 lapin.

À 4 joueurs, chacun incarne 1 lapin ou 1 jardinier.

Notes : pour les premières parties, les 6 tuiles Double-chou et Buisson sont rangées dans la boîte (voir variante).



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 terme « jardinier » désigne dans ce livret le, la ou les joueurs ou joueuses qui incarnent les jardiniers. Le terme « lapin » désigne le, la ou les joueurs et joueuses qui incarnent les lapins.


DÉROULEMENT DU JEU


PREMIÈRE NUIT :

Les jardiniers mettent les lunettes  pour ne pas voir ce que font les lapins.

Les lapins cachent leurs 2 jetons *Lapin* sous deux choux différents du plateau.

JOURNÉES :


Les jardiniers se réveillent, enlèvent leurs lunettes , puis jouent dans l'ordre de leur choix.


Ils choisissent alors un premier pion *Jardinier*  qui, au choix :


- A** : se déplace de **DEUX** cases sur le chemin **SANS** soulever de tuile *Chou*
- ou**
- B** : se déplace d'**UNE** case sur le chemin, puis regarde sous **UNE** des tuiles *Chou* situées autour de sa case d'arrivée.

B1 : si un jeton *Lapin* se trouve sous cette tuile *Chou*, il est capturé ! Le jardinier qui l'a attrapé le retire du jeu et remet la tuile *Chou* à sa place, face *Chou* visible, car le lapin n'a pas eu le temps de le manger.

B2 : s'il n'y a pas de jeton *Lapin* sous la tuile *Chou* soulevée, le jardinier remet simplement la tuile à sa place, face *Chou* toujours visible.

Le second pion *Jardinier*  est ensuite joué de la même manière.

Puis les tuiles *Chou* mangées  la nuit précédente sont retirées du plateau et placées sur le compost (au dos de la règle).

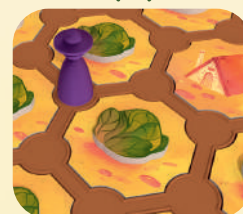
Les jardiniers remettent alors les lunettes  et la nuit suivante commence.



Quand un jeton *Lapin* a été attrapé par les jardiniers, les lapins se concerteront silencieusement durant les nuits pour déplacer le jeton *Lapin* restant.



Astuce de Cocow : pour soulever une tuile, appuyez sur son bord avec votre doigt !



🌙 NUITS :

Les deux lapins jouent dans l'ordre de leur choix.

Chaque lapin retourne la tuile *Chou* sous laquelle se trouve son jeton sur la face *Chou mangé* 🍷 et récupère son jeton *Lapin*.

Ensuite, chaque jeton *Lapin* doit se déplacer en ligne droite dans l'une des directions indiquées par les flèches de la tuile qu'il vient de retourner, et se cacher sous le premier chou qu'il rencontre.

Chaque jeton *Lapin* va donc traverser sans s'arrêter les emplacements vides, les tuiles *Chou mangé* ou la tuile *Cabane* qui se trouveraient entre le chou qu'il vient de manger et celui sous lequel il va se cacher. En revanche, il ne peut ni s'arrêter ni passer sur une tuile *Chou* sous laquelle l'autre jeton *Lapin* est caché.

Attention, 2 jetons *Lapin* ne peuvent jamais se retrouver sous la même tuile *Chou* !



Important : si un jeton *Lapin* n'a plus d'endroit accessible où aller se cacher, il se retrouve à découvert et sera automatiquement attrapé par les jardiniers au début du jour suivant, même si les pions *Jardinier* ne sont pas à côté de lui !



Fin du jeu

- Les jardiniers gagnent s'ils attrapent le deuxième jeton *Lapin* avant que 9 choux soient placés sur le compost.
- Les lapins gagnent si le neuvième chou est placé sur le compost et qu'il reste au moins un jeton *Lapin* en jeu.



VARIANTES

- Si le potager n'a plus de secrets pour vous, remplacez 6 tuiles *Chou* 🍷 par les 3 tuiles *Buisson* 🍷 et les 3 tuiles *Double-chou* 🍷 lors de la mise en place. Les 18 tuiles (12 tuiles *Chou*, 3 tuiles *Double-chou* et 3 tuiles *Buisson*) sont placées aléatoirement sur le plateau autour de la tuile *Cabane*.

Les lapins peuvent se cacher sous ces tuiles, et les jardiniers peuvent les soulever. Mais un lapin ne peut pas démarrer la partie sous une tuile *Double-chou* 🍷. Ces tuiles ont les particularités suivantes :



Buisson : un lapin peut se cacher sous une tuile *Buisson* (et doit s'y arrêter s'il en rencontre une sur son chemin) mais ne peut pas la manger. La nuit suivante, il s'enfuira vers une autre tuile *Chou* (ou *Buisson*) en suivant les règles habituelles de déplacement.




Double-chou : ces tuiles sont utilisées comme les tuiles *Chou*, mais quand un lapin mange une tuile *Double-chou*, il mange deux choux d'un coup ! Les lapins auront alors besoin de moins de tuiles pour atteindre les 9 choux mangés.



Par exemple, les lapins gagnent si les jardiniers ont mis au compost 5 tuiles *Chou* et 2 tuiles *Double-chou*.

- Vous pouvez également continuer le jeu au-delà de 9 choux placés sur le compost. Pour cela, jouez jusqu'à ce que les 2 lapins aient été attrapés, puis comptez le nombre de choux placés sur le compost : c'est le score des lapins. Vous pouvez alors inverser les rôles et comparer les scores.

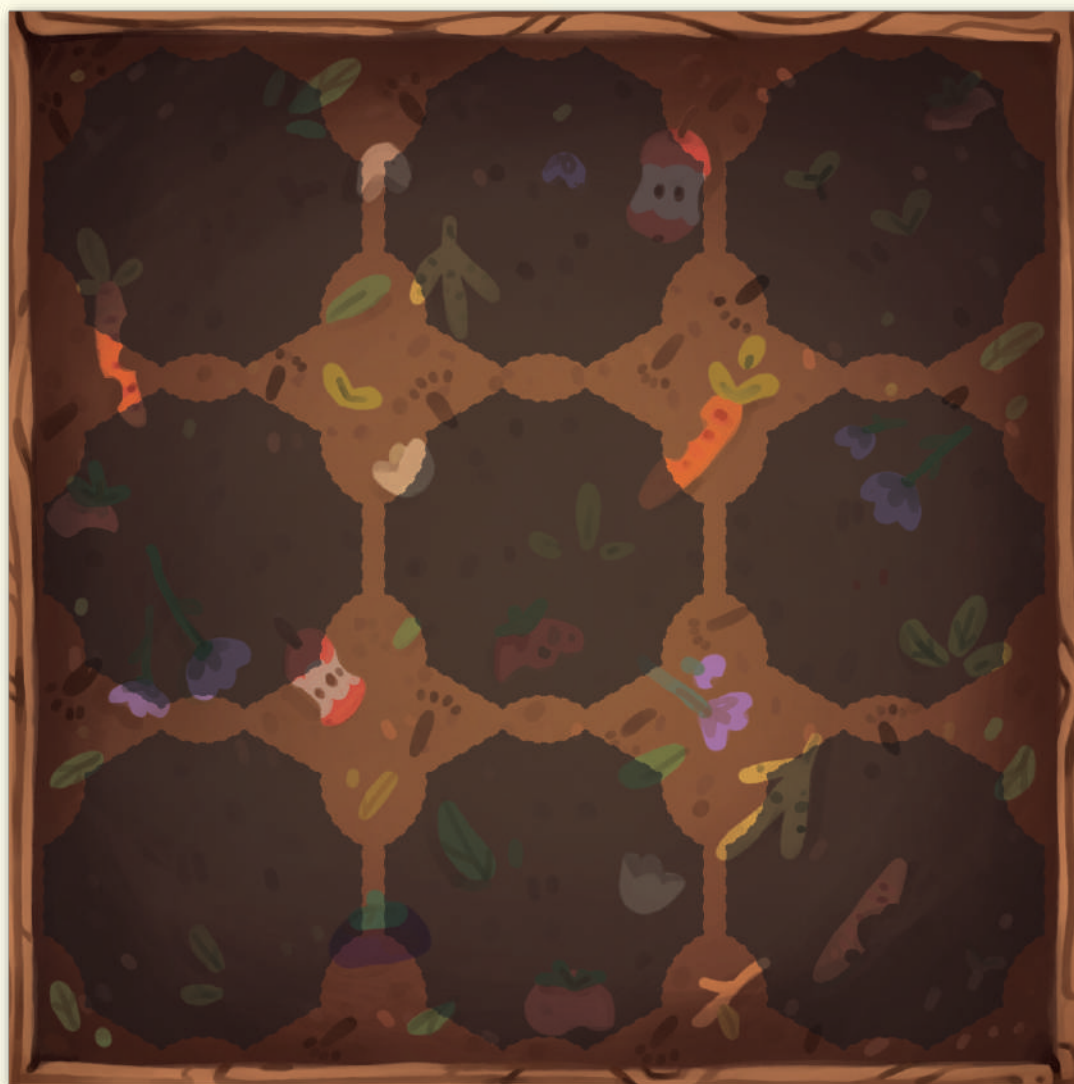
Le COMPOST

À la fin de chaque journée, les jardiniers placent les tuiles *Chou mangé*  ci-dessous.

S'ils placent un neuvième chou, le compost est plein et les lapins gagnent la partie !



Si on utilise les tuiles Double-chou, les lapins gagnent dès que le compost contient 9 choux mangés, même s'il n'y a pas 9 tuiles dans le compost.



RAPPEL DES RÈGLES

La nuit :

- Les jardiniers mettent leurs lunettes.
- À tour de rôle, chaque lapin :
 - Soulève la tuile sous laquelle son jeton est caché et le récupère.
 - Remplace la tuile sur la face *Chou mangé*.
 - Puis se déplace en ligne droite jusqu'au premier chou sur son trajet.
 - Il cache alors son jeton sous ce chou et c'est au tour du second lapin de faire la même chose.

Le jour :

Les jardiniers se réveillent : ils enlèvent leurs lunettes.

À tour de rôle, chaque jardinier :

- Déplace son pion de deux cases sur le chemin
- ou**
- Déplace son pion d'une seule case puis soulève un chou situé sur l'un des emplacements autour de son pion.

Puis les jardiniers mettent les tuiles *Chou mangé* au compost.

Fin du jeu :

Les jardiniers gagnent dès qu'ils ont attrapé les deux lapins.

Les lapins gagnent si les jardiniers placent un neuvième chou sur le compost.

COCOW VOUS DIT MERCI !

Cocow remercie « vachement » Marie et Wilfried Fort ainsi que les p'tits Terriens et Terriennes qui ont participé aux tests du jeu.

Remerciements des auteurs :

Xavier remercie sa fille Maud, qui a été l'inspiratrice et la première testeuse de *Chou y es-tu ?*

© 2023 Asmodee Group/SPACE Cow. Tous droits réservés.

Retrouvez toute l'actualité SPACE Cow sur :   



FR

