

Si vous ne pouvez pas déplacer le pion *Pirouette* dans la direction indiquée par la carte *Déplacement*, prenez la première carte *Déplacement* de la pile, sans la jouer, et placez-la dans la boîte. Cette carte ne sera pas jouée lors de cette partie.

Lorsque toutes les cartes *Déplacement* de ce tour ont été révélées, placez-les dans la boîte.

Le premier joueur donne le pion *Premier joueur* au joueur à sa gauche qui commence un nouveau tour.



Fin de la partie

LA PARTIE PREND FIN DANS DEUX SITUATIONS :

- La partie est perdue si vous devez prendre une carte *Déplacement*, alors que la pile est vide.
- La partie est immédiatement gagnée lorsque le pion *Pirouette* atteint la case d'arrivée (sa maison).

Pour connaître votre score, comptez les cartes restantes de la pile *Déplacement*. Chaque dos de cartes montre une noisette. Le nombre de noisettes indique votre score final :

ENTRE 0 ET 5



Écureuil
Tranquille

Vous avez juste assez de noisettes pour l'hiver prochain !

ENTRE 6 ET 10



Écureuil
Prévoyant

Vous avez constitué un beau stock de noisettes.

ENTRE 11 ET 15



Écureuil
Agile

Vous avez de quoi faire un vrai festin de noisettes.

PLUS DE 15



Écureuil
Expert en noisettes

Avec toutes ces noisettes, vous avez de quoi inviter tous vos amis écureuils pour faire la fête !

COCOW VOUS DIT MEURCI !

Cocow remercie « vachement » Aline Vidberg et ses petits testeurs et testeuses ainsi que tous les p'tits Terriens et Terriennes qui ont participé aux tests du jeu.

Le mot de l'auteur :

« Un jeu coopératif est le meilleur exemple d'un Monde Idéal : les joueurs essaient ensemble de battre le jeu, tout le monde contribue à atteindre un objectif commun tout en s'amusant ! Créer ce jeu a été comme un jeu coopératif : merci à Federico et Piero, la "dream team" de studiogiocchi ! »

© 2023 Asmodee Group/SPACE Cow. Tous droits réservés. Retrouvez toute l'actualité SPACE Cow sur : [@](#) [f](#) [t](#)



FR
ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE
+ NOTICE



FR
DONNEZ
DU
RECYCLEZ



OU
ASSOCIATION



OU
MAGASIN



OU
DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

studiogiocchi



Exemple d'un tour de jeu

Phase ① Jouer des cartes *Déplacement*

À tour de rôle, chaque joueur prend la première carte de la pile *Déplacement* et la place, face cachée, sur un emplacement libre du plateau *Déplacement*.

Lorsque cinq cartes *Déplacement* ont été posées, les joueurs passent à la phase « Déplacer *Pirouette* ».

Phase ② Déplacer *Pirouette*

La première carte révélée fait avancer le pion *Pirouette* vers le Lac (🌊), puis la carte *Saut* tombe à pic et le pion avance à nouveau.

La carte en troisième position ne permet pas d'avancer le pion *Pirouette* vers la Prairie (🌿). Les joueurs prennent une carte *Déplacement* de la pile et la mettent dans la boîte.

Les deux dernières cartes permettent de faire avancer le pion *Pirouette* sans encombre vers le Lac (🌊). Le tour prend fin, le pion *Premier joueur* passe au joueur suivant, et toutes les cartes sur le plateau *Déplacement* sont remises dans la boîte. Un nouveau tour commence.



Leo Colovini Seppy

2-5 ÉCUREUILS - 20 MINUTES - 5 ANS ET +

Le Chemin de la Maison



La petite histoire

Pirouette, la petite écureuil, vient de terminer sa collecte de noisettes et doit rentrer chez elle avant le coucher du soleil. Malheureusement, la forêt qu'elle doit traverser est un vrai labyrinthe, difficile de ne pas s'y perdre !



But du jeu

Aidez Pirouette à retrouver le chemin de sa maison. Tous ensemble, coopérez et guidez-la à travers la forêt en lui indiquant quelle direction prendre. Ne traînez pas, elle doit rentrer avant le coucher du soleil.



COCOW, NOTRE MASQUETTE DE L'ESPACE !

Cocow vous accompagnera durant la lecture de ce livret. Elle vous aidera à profiter au maximum du jeu.

NOTE : Le mot joueur(s) est une convention pour désigner les joueuses et les joueurs.

Matériel et Mise en place

1 PLATEAU FORÊT EN 4 PARTIES

Assemblez les quatre parties du plateau comme indiqué sur l'image ci-contre.

3 TUILES FORÊT (RECTO VERSO)

Prenez-en deux au hasard, placez-les au centre du plateau Forêt. Choisissez l'emplacement, la face et l'orientation de chaque tuile aléatoirement.

1 PLATEAU DÉPLACEMENT

Placez le plateau Déplacement à côté du plateau Forêt, à portée de tous les joueurs.

40 CARTES DÉPLACEMENT

dont :

- 13 cartes Lac
- 10 cartes Champ de coquelicots
- 10 cartes Prairie
- 4 cartes Joker
- 3 cartes Saut

Mélangez toutes les cartes Déplacement et posez-les en pile, face cachée, près du plateau Forêt.



1 MAISON À ASSEMBLER

Assemblez la maison de Pirouette comme indiqué sur l'image ci-contre. Puis placez-la sur les pointillés visibles de la case d'arrivée.

1 PION PIROUETTE

Placez le pion Pirouette sur la case de départ.

1 PION PREMIER JOUEUR

Le premier joueur est le dernier à s'être promené en forêt (ou le plus jeune), placez le pion Premier joueur devant lui.

Déroulement de la partie

Le Chemin de la Maison est un jeu coopératif. Votre but est d'amener le pion Pirouette à sa maison avant que le paquet de cartes Déplacement soit vide.

Chaque joueur joue à tour de rôle, en commençant par le premier joueur, puis le joueur à sa gauche et ainsi de suite.

UN TOUR COMPORTE DEUX PHASES :

① **Jouer des cartes Déplacement** : les joueurs posent des cartes Déplacement, face cachée, et planifient le déplacement de Pirouette.

② **Déplacer Pirouette** : les joueurs révèlent les cartes Déplacement et déplacent le pion Pirouette sur le plateau Forêt.

① Jouer des cartes Déplacement

À votre tour, prenez la première carte Déplacement de la pile et regardez-la sans la montrer aux autres joueurs.

Prenez soin de ne jamais révéler votre carte Déplacement, ni d'en parler aux autres joueurs, ni de donner des indications sur le contenu de votre main ou de ce que vous jouez.

Chaque carte Déplacement indique, grâce à sa couleur et à son illustration, comment se déplacera le pion Pirouette lors de la seconde phase.

Vous devez ensuite choisir, seul, l'emplacement libre du plateau Déplacement sur lequel vous allez poser, face cachée, la carte que vous venez de prendre.

Choisissez n'importe quel emplacement libre, mais choisissez soigneusement.

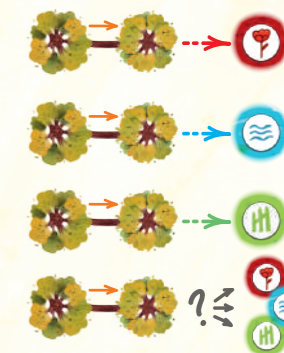
Lors de la phase « Déplacer Pirouette », les cartes Déplacement seront révélées dans l'ordre, de la gauche vers la droite, comme indiqué par la flèche blanche.



Regardez attentivement le plateau Forêt. Essayez d'imaginer quelles cartes Déplacement les autres joueurs ont pu placer selon l'emplacement qu'ils ont choisi pour leur carte.

CARTES DÉPLACEMENT : Le pion Pirouette se déplace toujours d'un arbre vers le suivant.

- Vous devez déplacer le pion Pirouette en direction du bord en passant par une branche.
- Vous devez déplacer le pion Pirouette en direction du bord en passant par une branche.
- Vous devez déplacer le pion Pirouette en direction du bord en passant par une branche.
- Vous pouvez déplacer le pion Pirouette en direction du bord, ou en passant par une branche.



CARTES SAUT :

- Vous devez déplacer le pion Pirouette orthogonalement sans passer par une branche, en « sautant » au-dessus d'une zone vide.



Vous pouvez choisir n'importe quelle direction orthogonale tant que la section ne comporte pas de branche.

Lorsque vous avez posé votre carte Déplacement, votre tour est terminé, c'est au tour du joueur situé à votre gauche de jouer.

Lorsque le plateau Déplacement comporte exactement cinq cartes Déplacement face cachée (peu importe le nombre de joueurs), passez à la phase « Déplacer Pirouette ».

② Déplacer Pirouette

Lorsque le plateau Déplacement comporte cinq cartes Déplacement face cachée, il est temps de révéler les cartes. Vous devez les révéler l'une après l'autre et dans l'ordre, en suivant le sens de la flèche du plateau Déplacement.

Lorsque vous révèlez une carte Déplacement, vous devez déplacer immédiatement le pion Pirouette en suivant la direction indiquée par la carte Déplacement.

Le pion Pirouette se déplace toujours d'un arbre vers le suivant :

- En passant par les branches si la carte Déplacement indique un Champ de coquelicots, un Lac, une Prairie ou un Joker.
- En ne passant pas par les branches si la carte Déplacement indique un Saut.

