

Livret de règles

À l'orée d'une forêt, les Tampignons viennent de trouver
un petit coin tranquille où s'installer pour la saison.
Mais pour faire de l'endroit un repaire digne de ce nom,
il leur faut bâtir des maisons, créer des potagers et
développer des moyens de locomotion...



Contenu

5 tampons Tampignon

Ils représentent 5 travailleurs.
Chacun permet de tamponner un **élément**.



Paillasson
le maçon

tamponne
des maisons



Léon
l'éleveur

tamponne
des écureuils



Pompon
le batelier

tamponne
des barques



Gaston
le jardinier

tamponne
des plantations



Glouton
le cueilleur

tamponne
des baies



60 fiches Jour

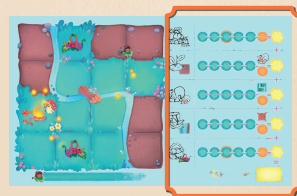
(niveau 1)



1 Repaire de plusieurs
cases vides à remplir
avec les tampons

60 fiches Nuit

(niveau 2)



1 Zone de score pour noter
et compter tes points en fin
de partie

Chaque fiche comprend :

1 pion
Grand Pignon



1
encreur



4 crayons
à papier



1 plateau Cercle de fée* avec :

2 rangées
de 5 trous
pour les tampons
Tampignon



1 emplacement
central pour le pion
Grand Pignon

LE SAVAIS-TU ? * C'est le nom donné au cercle que forment
certains champignons quand ils poussent.





But du jeu

Mémorise l'emplacement des tampons Tampignon dont tu as le plus besoin, et **appose**-les aux meilleurs endroits possibles sur ta fiche pour obtenir un maximum de points.

Mise en place

1

Distribue la même fiche ainsi qu'un crayon à chaque joueur.

Pour ta première partie, nous te conseillons d'utiliser la fiche Jour (niveau 1).

2

Place l'encreur et le plateau Cercle de fée au centre de la table.

3

Remplis l'une des deux rangées du plateau avec les tampons Tampignon et **positionne** le pion Grand Pignon au centre, de manière qu'il regarde **en direction** des tampons.

Tu peux écrire ton nom
ou le nom de ton Repaire ici :



La partie peut
maintenant commencer !

Déroulement du jeu

Une partie se déroule en une succession de tours, jusqu'à ce que tous les joueurs aient **entièrement rempli leur Repaire**.

Le dernier joueur à s'être promené en forêt commence la partie, puis les joueurs jouent **à tour de rôle**, dans le sens des aiguilles d'une montre.



Déroulement d'un tour

À chacun de tes tours, réalise ces **3 actions** dans l'ordre indiqué :

1 **PRENDS** un tampon **devant** Grand Pignon



2 **TAMPONNE** une case de ton **Repaire**



3 **REPOSE** ton tampon **derrière** Grand Pignon

Pendant le tour des autres joueurs, **observe** bien quels tampons sont utilisés et **mémorise** où ils sont reposés afin de t'en souvenir et de t'en servir plus tard !

Actions d'un tour

1 **PRENDS** un tampon **devant** Grand Pignon

- Si **plusieurs tampons** se trouvent devant le pion Grand Pignon, prends **celui de ton choix**.



- S'il n'en **reste qu'un**, prends **ce tampon restant**.



- S'il n'en reste **plus aucun**, **retourne** le pion Grand Pignon en direction de la rangée pleine de tampons, puis prends **celui de ton choix**.



! Une fois que tu as pris un tampon, tu ne peux pas le reposer pour en prendre un autre !

Durant les 5 premiers tours de jeu :

Les joueurs et toi ne pouvez pas encore savoir à quels travailleurs correspondent les tampons placés devant Grand Pignon. Vous pouvez donc, après en avoir pris un, **le retourner pour découvrir de qui il s'agit**.



À partir du 6^e tour (dès que Grand Pignon est retourné pour la première fois) et jusqu'à la fin de la partie :

Les joueurs et toi n'êtes plus autorisés à regarder le dessous des tampons que vous prenez et devrez les apposer sur vos fiches **sans les retourner** !



Pour pouvoir récupérer les tampons qui t'intéressent, **mémorise**, au fur et à mesure de la partie, où les différents travailleurs sont reposés sur le plateau Cercle de fée.

Pour t'aider, des **ressources** pouvant servir d'aide-mémoire sont présentes autour de chaque trou.



Dès qu'un tampon est reposé près d'une ressource, tu peux ainsi, seul ou avec les autres joueurs, **imaginer une petite histoire** entre ce tampon et cette ressource (ce qu'elle représente, sa forme ou encore sa couleur).

Exemple :

Si Paillasson le maçon est reposé près de la ressource Eau, tu peux t'imaginer qu'il a construit une maison de pêcheur (ou bien une maison bleue avec piscine) et raconter ton histoire à voix haute pour retenir plus facilement l'association Maison / Eau.



2

TAMPONNE une case de ton Repaire

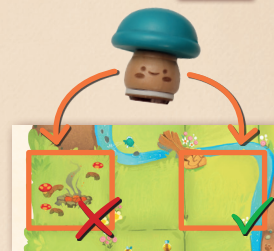
Ton Repaire comprend :

- 12 à 13 cases vides dont 6 cases **Terre**
- 2 cases **Garde-manger**
- 1 **ruisseau**
- 1 case **Feu de camp** (purement décorative)



Chaque **élément** à tamponner a une **règle de pose spécifique** qui te permet de gagner des points en fin de partie.

Une fois que tu as pris un tampon devant Grand Pignon, applique-le sur une **case vide** de ton Repaire en respectant, dès que cela est possible, sa **règle de pose** (voir le tableau page 7).



Conseil du chef



Pour obtenir le meilleur Repaire possible, réfléchis bien à tout ce que tu peux faire avec chaque tampon et essaie de planifier tes coups à l'avance en gardant, par exemple, une ou plusieurs cases vides pour un élément en particulier.

3

REPOSE ton tampon **derrière** Grand Pignon

Quand il reste plusieurs trous de libres derrière Grand Pignon, repose ton tampon dans le trou de ton choix. Autrement, repose-le dans le trou vide restant.

Une fois ton tampon reposé, **mémorise** son nouvel emplacement dans le Cercle de fée en t'aidant, si besoin, de la ressource près de laquelle il se trouve.

Fin de partie

La partie se termine quand tous les joueurs ont **entièrement rempli leur Repaire**. On passe alors au **calcul des points** (voir page 8).

Le joueur qui obtient **le plus de points** remporte la partie.

En cas d'égalité, c'est celui qui a **le plus d'écureuils bien placés** qui l'emporte ! Si l'égalité persiste, la victoire est partagée !



Variantes

Pour des parties plus faciles

- Tu peux, à chacun de tes tours et durant toute la partie, **regarder l'élément** qui se trouve sous ton tampon avant de tamponner ta fiche.

- Tu peux décider, avec les autres joueurs, de **toujours associer un tampon à la même ressource** (par exemple, en reposant toujours Gaston le jardinier près des Fleurs et Pompon le batelier près de l'Eau).



Pour des parties plus difficiles

- Tu peux décider, avec les autres joueurs, de ne **jamais associer deux fois de suite** un tampon à la même ressource.

Crédits

Auteurs : Johan Benvenuto et Romaric Galonnier

Illustratrice : Poopikat

Responsable de gamme : Marion Stromboni

Cheffe de projet : Philippine Ballié

Graphiste : Cindy Roth

Relectrice : Coralie Brunet

LOKI remercie les écoles d'Heillecourt et de Ludres pour leurs précieux retours sur ce jeu.

Élément

Règles de pose

Exemple

Les maisons

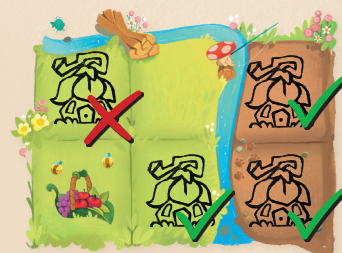


Les Tampignons aiment vivre à proximité les uns des autres ! Aussi, pour qu'ils aient tous au moins un voisin, les maisons doivent être :

- tamponnées **côte à côte**, sur des **cases ayant un côté en commun**, et par **groupe de deux minimum**.

Elles peuvent être :

- tamponnées sur n'importe quelle case vide
- séparées par le ruisseau.



Les plantations



Pour que les Tampignons puissent profiter de jolis potagers, les plantations doivent être :

- tamponnées sur les **cases Terre**.



Les écureuils



Les écureuils sont de formidables montures pour les Tampignons ! Mais pour faciliter la circulation dans le repaire, ils doivent être :

- **éloignés** les uns des autres, donc tamponnés sur des **cases n'ayant pas de côté en commun**.

! Attention : cette règle s'applique à l'écureuil déjà présent sur la fiche Jour.



Les barques



Pour que les Tampignons puissent se déplacer facilement sur l'eau, les barques doivent être :

- tamponnées le long du ruisseau, sur des **cases ayant au moins un côté bordé d'eau**.



Les baies



Glouton est un cueilleur efficace, mais il est aussi très gourmand... Les baies qu'ils collectent dans ses petits paniers doivent donc être :

- tamponnées sur les **cases** qui ont un **côté en commun** avec l'une des **cases Garde-manger**.



Calcul des points

1. Pour **chaque élément** correctement tamponné sur ton Repaire, coche **1 case**  /  dans la ligne correspondante de ta Zone score.
2. Note dans les cases  le **nombre de coches** obtenues pour chaque élément.
3. Additionne tes résultats pour découvrir ton **score** dans la case  !

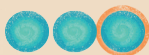


Andrea's game board shows a 4x4 grid of elements. The score sheet on the right shows the following results:

House	✓✓✓✓	2
Rabbit	✓✓✓✓	1
Squirrel	✓✓✓✓	3
Canoe	✓✓✓✓	2
Basket	✓✓✓✓	1
Total		9

Bonus de la fiche Nuit

En plus des cases , la fiche Nuit contient des cases  qui peuvent être cochées (et donc comptabilisées) si les conditions suivantes sont réunies en fin de partie :



Tu as au moins **3 maisons** bien placées.



Aucune de tes **plantations** bien placées ne se trouve près d'un écureuil.



Tu as au moins **1 écureuil** bien placé **de chaque côté** du ruisseau.



Aucune de tes **barques** bien placées ne se trouve sur une case **Terre**.



Tu as au moins **3 paniers** bien placés.




Jeanne's game board shows a 4x4 grid of elements. The score sheet on the right shows the following results:

House	✓✓✓✓	4
Rabbit	✓✓✓✓	2
Squirrel	✓✓✓✓	4
Canoe	✓✓✓✓	3
Basket	✓✓✓✓	1
Total		14