

OURSONS TAQUINS



POUR 1 À 4 OURSONS
5 ANS ET PLUS
20 MINUTES DE GLISSADES

LE BUT DU JEU

C'est la panique, quatre ours sont à la traîne ! Ils doivent retourner auprès de leurs parents de l'autre côté de la banquise. Mais la glace est fragile et les phoques n'aiment pas être dérangés pendant leur sieste. Menez tous les ours de l'autre côté de la banquise avant que la glace n'ait disparu.

CONTENU ET PRÉPARATION DU JEU

- Dépliez l'étui de la boîte : il forme le plateau de jeu.
- Sur la ligne de départ, placez chaque pion *Ourson* sur la case correspondant à sa couleur.
- Placez les tuiles comme sur l'image ci-contre en commençant par les tuiles *Phoque*  et les tuiles *Rocher*  (recto des tuiles), avant de terminer par les tuiles *Glace*  (verso des tuiles).
- En fonction de la difficulté souhaitée, choisissez une tuile à retirer :
 - 1 tuile *Phoque* (niveau normal)
 - 1 tuile *Glace* (niveau difficile)
- Enfin, prenez les 2 dés (*Ourson*  et *Intempéries* ).



COCOW, NOTRE MASCOTTE DE L'ESPACE !

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



Si vous avez du mal à distinguer les couleurs, vous pouvez vous aider avec les symboles présents sur les faces du dé et sur les pions (▲ ■ ● *).



TOUR DE JEU

Jouez à tour de rôle. La dernière personne à avoir vu de la neige commence.

À votre tour, lancez les 2 dés et appliquez les effets obtenus **dans l'ordre que vous souhaitez**.

DÉ OURSON

— Face **Ourson colorée** ( ,  ,  et ) :

Vous pouvez faire sauter le pion *Ourson* de la couleur correspondante vers une tuile *Glace* libre à côté de lui, mais **jamais en diagonale**.

— Face **Ourson bicolore** ( et ) :

Vous pouvez faire sauter un pion *Ourson* d'une des 2 couleurs du dé vers une tuile *Glace* libre à côté de lui, mais **jamais en diagonale**.

Important : les pions *Ourson* ne peuvent jamais sauter sur les tuiles *Rocher* ou les tuiles *Phoque* (il ne faut pas les réveiller). Ils ne peuvent pas non plus sauter sur une case de départ ou d'arrivée qui n'est pas de leur couleur.



EXEMPLE 1 :

l'ourson jaune peut sauter en haut ou en bas, mais pas sur les côtés.



EXEMPLE 2 :

l'ourson vert ne peut pas sauter pour le moment.



Vous n'êtes jamais obligés de faire une action indiquée par le dé *Ourson*. D'ailleurs, si aucune tuile *Glace* n'est libre à côté de lui, un pion *Ourson* ne peut pas sauter.





DÉ INTEMPÉRIES

- Face **Crac** () : la banquise se fissure. Vous **devez** choisir une tuile *Glace* libre du plateau de jeu et la remettre dans la boîte.

Important : vous ne pouvez pas retirer une tuile *Phoque*, une tuile *Rocher* ou une tuile *Glace* occupée par un pion *Ourson*.



- Face **Vent** () : le vent souffle. Vous **pouvez** faire glisser une tuile *Glace* ou une tuile *Phoque* d'**une case** (mais jamais en diagonale).

Pour qu'elle puisse glisser, il faut qu'il y ait au moins une case libre à côté de la tuile.



Oui, vous pouvez faire glisser une tuile *Glace* occupée par un pion *Ourson* !

Lorsque vous avez effectué les actions dans l'ordre de votre choix, c'est au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.



N'oubliez pas que seule l'action de la face *Crac* est obligatoire et que vous pouvez appliquer les effets des dés dans l'ordre que vous voulez !

Rappel pour les oursons taquins !



TUILE ROCHER : il est interdit de la faire glisser () et de faire sauter les oursons dessus ().



TUILE PHOQUE : vous pouvez la faire glisser, mais il est interdit de faire sauter les oursons dessus ().



TUILE GLACE : vous pouvez la faire glisser et faire sauter les oursons dessus (si elle est libre).

FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève dans les deux cas suivants :

- Si vous devez retirer une tuile à cause d'une face *Crac* alors qu'il ne reste plus de tuile *Glace* libre, la partie est perdue ! Les oursons vont devoir nager dans l'eau glacée pour rejoindre la banquise !
- Dès que les 4 pions *Ourson* sont arrivés sur la case correspondant à leur couleur sur la ligne d'arrivée, la partie est gagnée ! Félicitations, les oursons sont secs et saufs !

DE NOUVEAUX DÉFIS ? Essayez d'autres mises en place pour varier les parties !

BAZAR SUR LE DÉPART



L'ARCHIPEL



FIESTA SUR LA BANQUISE



ROUPILLON EN RÉUNION



LA GRANDE MURAILLE



COCOW VOUS DIT MEUHRCI !

Cocow remercie « vachement » tous les p'tits Terriens et Terriennes qui ont participé aux tests du jeu !

Remerciements des auteurs :
Nous remercions les petites joueuses et les petits joueurs qui se sont succédé pendant 7 ans, de la toute première version du jeu à la dernière. Mention spéciale pour les écoles Jacques Prévert, Saint Louis et le centre de loisirs Co'Anim de Saint-Colomban pour les joyeux moments passés sur la banquise.

© 2022 Asmodee Group/SPACE Cow.
Tous droits réservés.

Retrouvez toute l'actualité SPACE Cow sur :

