



LES RÈGLES DU JEU



BUT DU JEU







Après être tombés entre les doigts crochus de Baba Yaga, vous êtes parvenus à vous enfuir de sa demeure. C'est alors que la sorcière se lance à votre poursuite à bord de son chaudron volant ! Afin de lui échapper, vous devrez lancer trois sorts dont les ingrédients sont éparpillés dans cette étrange forêt... mais dépêchez-vous ! Baba Yaga est déjà sur vos traces !



CONTENU



- 16 tuiles **Forêt** présentant une face **Forêt**  et une face **Ingrédient** 
- 10 tuiles **Parcours**  de Baba Yaga
- 1 tuile **Maison**  de Baba Yaga
- 20 cartes **Sort**
- 1 figurine représentant Baba Yaga.




MISE EN PLACE



Positions de départ de la figurine




- Installez la forêt comme indiqué ci-dessus. Elle est composée de 16 tuiles **Forêt** (1) et 9 tuiles **Parcours** (2). Les tuiles **Forêt** sont placées sur leur face **Forêt** .
- La tuile **Parcours** restante, la figurine de Baba Yaga et la tuile **Maison** de Baba Yaga sont mises de côté pour le moment (3).

- Distribuez 3 cartes *Sort* à chaque joueur, **sans que personne ne les regarde**. Ces cartes sont empilées les unes sur les autres, **face cachée**, devant leur propriétaire (4). Les cartes *Sort* restantes sont remises dans la boîte.

DEROULEMENT DU JEU

Dans Baba Yaga, tout le monde joue en même temps !

Un joueur (le joueur actif) recherche des ingrédients cachés dans la forêt pendant que les autres joueurs déplacent Baba Yaga.

Le joueur le plus âgé est le premier **joueur actif** de la partie. Par la suite, ce rôle tournera dans le sens des aiguilles d'une montre. Avant que le joueur actif ne donne le top départ en dévoilant sa première carte *Sort*, le joueur situé à sa gauche place la figurine de Baba Yaga sur l'une des quatre extrémités () du parcours de Baba Yaga de manière à gêner au mieux le joueur actif durant le tour à venir.

Le joueur actif

- Le top départ du tour est donné lorsque le joueur actif retourne la première carte *Sort* de sa pile.
- Il doit ensuite chercher **trois ingrédients** parmi les quatre indiqués sur sa carte *Sort* en retournant les tuiles *Forêt* une à une. A noter que chaque face *Forêt* d'une tuile donne un indice sur l'ingrédient qui se trouve au dos.
- A chaque fois que le joueur actif retourne une tuile correcte, il la laisse en place et poursuit ses recherches. Si la tuile retournée montre un ingrédient **qui ne figure pas** sur la carte *Sort*, le joueur actif doit la remettre sur son côté *Forêt* avant de poursuivre ses recherches.



La recherche doit se faire à l'aide d'une seule main!

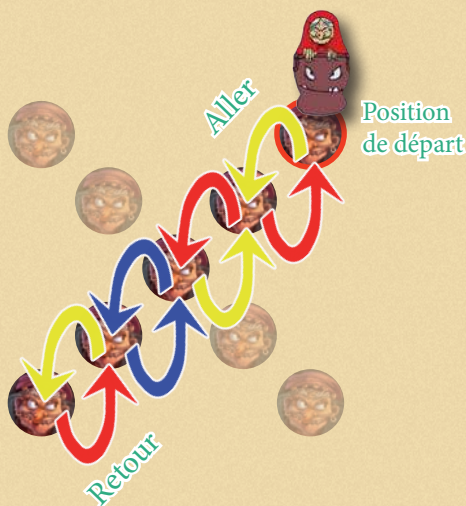
Les autres joueurs...

Dès que le joueur actif donne le top départ en retournant sa carte *Sort*, les autres joueurs doivent déplacer la figurine de Baba Yaga sur son parcours :

- en commençant **par le joueur situé à gauche du joueur actif**,
- **chacun leur tour** et dans **le sens des aiguilles d'une montre**,
- **d'une tuile à la fois**.

Ainsi Baba Yaga effectue un aller-retour sur son parcours, de tuile en tuile et en ligne droite pendant que le joueur actif recherche ses ingrédients.

Dans l'exemple ci-contre, *Gabriel* est le premier à déplacer Baba Yaga, puis c'est au tour de *Peggy*, de *Jérémie* et c'est à nouveau à *Gabriel*, *Peggy*, *Jérémie*... et ainsi de suite jusqu'à ce que Baba Yaga revienne à sa position de départ.



Fin du tour

Dès que Baba Yaga est revenue à son point de départ, le tour de jeu prend fin. On vérifie alors si les **trois** ingrédients révélés sont bien ceux représentés sur la carte *Sort* du joueur actif :

- Si c'est le cas, le sort est lancé et son propriétaire doit en appliquer l'effet (voir **LES SORTS ET LEURS EFFETS**).
- Si le joueur actif s'est trompé en laissant visible **au moins un ingrédient incorrect** ou bien **si un ingrédient est manquant**, le sort n'est pas lancé et sa carte est replacée face cachée sous la pile de cartes *Sort* du joueur actif.

Si le joueur actif lance son dernier sort avec succès, c'est la **FIN DE LA PARTIE**. Sinon, le joueur situé à sa gauche devient le prochain joueur actif. Un nouveau tour peut alors commencer.



FIN DE LA PARTIE



Le joueur qui lance avec succès son troisième et dernier sort (sans en appliquer l'effet) remporte immédiatement la partie. Il parvient à s'échapper de la forêt et gagne le droit de faire une belle grimace à Baba Yaga !



LES SORTS ET LEURS EFFETS



Dès qu'un sort est lancé, le joueur actif doit en appliquer l'effet immédiatement ou au début de son prochain tour de joueur actif.

Si un effet vise un joueur, le joueur actif pose la carte **Sort** devant ce même joueur (**un adversaire ou lui-même**) afin d'indiquer qu'il en est la cible. L'effet s'appliquera lorsque le joueur ciblé deviendra à nouveau joueur actif.

Dès qu'un effet de sort est résolu, sa carte est remise dans la boîte.

*Les sorts **Lumière aveuglante !** et **Tout petit !** ne peuvent pas cibler le même joueur. Leurs effets ne sont donc pas cumulables.*



Doigt dans le nez !

Lors de votre prochain tour de joueur actif, réduisez de 1 le nombre d'ingrédients nécessaire pour lancer un sort.



Brouillard bizarre !

Intervertissez immédiatement les positions de 2 tuiles **Forêt** de votre choix.

Lumière aveuglante !



Ciblez un adversaire. Durant son prochain tour de joueur actif, il devra jouer en se cachant un oeil avec la paume d'une main comme le montre l'illustration ci-contre.

Tout petit !



Ciblez un adversaire. Durant son prochain tour de joueur actif, il devra jouer avec un poing sur la table et le menton posé dessus comme le montre l'illustration ci-contre.

Grosse fatigue !



Ciblez un adversaire. Au début de son prochain tour de joueur actif et après que la figurine ait été placée sur sa position de départ, le **parcours** de Baba Yaga sera réduit d'une tuile.

Plus vite que le vent !



Au début de votre prochain tour de joueur actif et après que la figurine ait été placée sur sa position de départ, **rallongez le parcours** de Baba Yaga en y ajoutant la tuile supplémentaire.

Pattes de poulet !



Posez la tuile **Maison** sur une tuile **Forêt** de votre choix. Réalisez cette action immédiatement ou au début de votre prochain tour de joueur actif.



La tuile Maison



Lorsqu'un joueur actif retourne la tuile **Forêt** cachée sous la tuile **Maison**, il doit d'abord retirer la tuile **Maison** et la placer devant lui.

Si l'ingrédient présent au dos de la tuile **Forêt** est l'un de ceux qu'il cherchait, la tuile **Forêt** est laissée face **Ingrédient** visible et la tuile **Maison** n'est pas remise dessus.

Dans le cas contraire, la tuile **Forêt** doit être replacée sur sa face **Forêt** et la tuile **Maison** est à nouveau posée sur celle-ci afin de la cacher.



3 NIVEAUX DE DIFFICULTÉ



Afin de vous familiariser avec le jeu, ou bien de le rendre un peu plus corsé, voici trois niveaux de difficulté croissante:

- **Balade en forêt** (facile): Pour lancer un sort, il suffira de rassembler trois ingrédients de votre choix parmi les quatre indiqués par la carte **Sort**. Les effets des sorts ne s'appliquent pas.
- **Cours toujours !** (normal): Pour lancer un sort, il suffira de rassembler trois ingrédients de votre choix parmi les quatre indiqués par la carte **Sort**. Les effets des sorts s'appliquent.
- **Sauve qui peut !** (difficile): Pour lancer un sort, il faudra rassembler les quatre ingrédients indiqués par la carte **Sort**. Les effets des sorts s'appliquent.

Au cours d'une partie réunissant des joueurs de niveaux différents, il est conseillé d'attribuer le mode de difficulté **Cours toujours !** aux débutants et le mode de difficulté **Sauve qui peut !** aux joueurs les plus aguerris.





VARIANTES



Tout seul dans la forêt...

Cette variante permet de jouer à deux. Les rôles s'alternent entre le joueur actif et celui qui déplace Baba Yaga. Ce dernier doit changer de main après chaque déplacement de la figurine et placer sa main inactive sur sa tête. Les autres règles s'appliquent normalement.

Home Sweet Home... (pour experts qui n'ont pas froid aux yeux)

A la fin de son tour, le joueur actif déplace la tuile **Maison** sur une tuile **Forêt** de son choix afin de gêner le prochain joueur. L'effet du sort **Pattes de poulet !** s'applique normalement. Ainsi, en déplaçant à nouveau la tuile **Maison** au début de son tour grâce au sort **Pattes de poulet !**, le joueur actif pourra éviter la gêne occasionnée par l'adversaire précédent. Les autres règles s'appliquent normalement.



Crédits



Auteur du jeu: Jérémie Caplanne

Illustrateur: Vincent Joubert

Un conte adapté par: Benoît Forget

Remerciements: à tous ceux qui «content»

Les Trois Petits Cochons

Retrouvez *Les Trois Petits Cochons*
et le Grand Méchant Loup dans le premier volume de la gamme
Contes & Jeux !



*Un jeu de dés futé pour toute la famille !
2 niveaux de règles pour petits et grands !
Soufflez pour de vrai !*

Un jeu de Laurent Pouchain illustré par Xavier Collette.