

UNE NOUVEAU EN FER!

Règles du jeu

Un jeu de Catherine MOLLICA & Jean-François ROCHAS
Illustré par Adélaïde CAMP
Edité par Hubvious Games



2 à 6 joueurs

5-99 ans

15 à 25 minutes

 **CONTENU**

1 pion nounou

6 pions bébé



6 couches



6 tuiles landau



32 tuiles chemin



1 dé



2 tuiles doudou

1 plateau de jeu

 **APPLICATION**

Téléchargez l'appli «Une nounou en fer» et laissez vous surprendre par des évènements drôles et inattendus qui ne manqueront pas d'amuser les plus grands comme les plus petits !
Si vous ne souhaitez pas lire les règles du jeu, il existe même un tutoriel sur l'appli...



SCANNEZ - MOI !!



 **PRINCIPE DU JEU**

Être le premier bébé à atteindre les bonbons en se frayant un chemin à travers les jouets, les couches sales tout en évitant de se faire attraper par la Nounou en fer.



MISE EN PLACE

3

Ajoutez la nounou ainsi que deux couches.



2

Mélangez toutes les tuiles chemin (face cachée).
Disposez les ensuite sur le plateau aux emplacements prévus.

1

Chaque joueur choisit un bébé, prend le landau associé et les place sur le plateau..



- De 2 à 4 joueurs, tous les landaus doivent être positionnés sur les cases bleues du centre.
- Les joueurs choisissent leur place du plus jeune au plus vieux.

TOUR DE JEU

PREMIER JOUEUR : le joueur ayant porté des couches en dernier commence.
(donc en général le joueur le plus jeune, sauf si vous jouez avec Papi ou mamie...)

1

A votre tour de jeu, vous pouvez choisir **2 actions différentes (et seulement 2)** parmi les **3** suivantes :

A. Retourner une tuile chemin en la positionnant comme vous le souhaitez.



B. Orienter une tuile chemin comme vous le souhaitez.



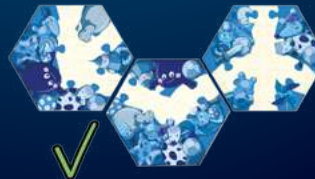
Pour connecter 2 chemins, ou déconnecter 2 chemins pour embêter d'autres joueurs

C. Avancer d'une tuile si le chemin vous le permet



Les tuiles représentent des chemins (en blanc) qui passent à travers des jouets (sur fond bleu). Les joueurs peuvent avancer de tuile en tuile seulement en connectant les chemins.

Il est impossible pour un joueur de traverser les montagnes de jouets, sauf si un bonus le permet.



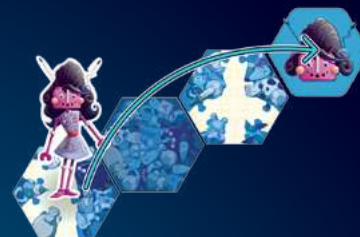
Attention : il ne peut y avoir que 2 joueurs maximum sur la même tuile.

2

Une fois les deux actions réalisées, le joueur lance le dé de la Nounou et applique immédiatement son effet.



La Nounou retourne sur sa case de départ.



**La Nounou ne bouge pas.
Si vous utilisez l'appli, allez sur l'appli.**



**La Nounou avance d'une ou deux tuiles
(suivant le nombre de flèches,
découverte(s) ou non.
C'est le joueur qui vient de lancer le dé
qui déplace la Nounou où il le désire.**



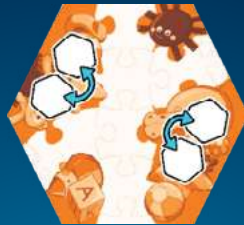
L'emplacement Nounou au milieu du plateau ne peut pas être traversé par les joueurs. Mais la Nounou peut, elle, traverser cette case.

La Nounou ne peut pas aller sur la case friandise, ni sur les berceaux.

C'est ensuite au joueur suivant de choisir ses deux actions, puis de lancer le dé de la Nounou... (Dans le sens des aiguilles d'une montre)

LES BONUS

Les tuiles oranges sont des tuiles bonus. Leur bonus s'applique uniquement au joueur dont c'est le tour et qui s'arrête sur cette tuile. Il applique alors immédiatement l'effet de ce bonus et reprend ensuite son tour normalement.



NB : Le bonus ne s'applique donc pas quand on retourne la tuile ou quand un joueur est poussé par la Nounou ou un autre joueur sur cette case.

EFFETS DES BONUS



BIBERON PROTÉINÉ

Le joueur a droit à une nouvelle action parmi les 3 possibles, en plus des 2 effectuées. Il peut donc réaliser 2 fois la même action à son tour.



PAF LE BÉBÉ

Le joueur fait reculer un autre joueur d'une tuile, si les tuiles sont connectées par un chemin. Un joueur ne peut pas renvoyer un autre joueur dans un berceau.



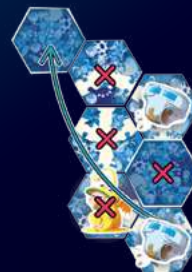
TRAMPOLINE

Le joueur saute au-dessus des jouets vers la case adjacente de son choix. Si cette case n'est pas découverte, il la découvre sans que cela ne lui coûte une action.



SHOOTE DANS LA COUCHE

Le joueur déplace une couche du plateau vers la tuile de son choix. La couche ne peut pas être déplacée sur les tuiles occupées, Nounou, Bonbon, ni à côté d'un berceau ou d'une autre couche.





TURBO

Le joueur peut avancer sur un chemin tant que celui-ci est continu. Il peut aller jusqu'au bout du chemin ou bien décider de s'arrêter avant.



DOUDOU

Le joueur donne une tuile doudou à un autre joueur qui s'endort. Il ne pourra donc pas jouer au prochain tour, mais pourra lancer le dé de la Nounou. Si les deux doudous sont déjà distribués et qu'un joueur arrive sur une case doudou, il réveille le joueur de son choix pour en endormir un autre.



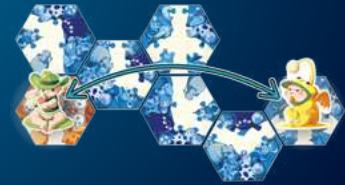
TOUR DE PASSE-PASSE

Le joueur échange 2 tuiles sur le plateau. Les tuiles doivent être libres (sans joueur, ni couche ni Nounou). Les tuiles peuvent être découvertes ou non. Une tuile masquée reste masquée, une tuile découverte peut être positionnée comme le souhaite le joueur.



QUI VA À LA CHASSE, PERD SA PLACE

Le joueur doit obligatoirement échanger de place son pion et celui d'un autre joueur.



LA NOUNOU EN FER

La Nounou bloque une case. Un joueur ne peut pas faire pivoter la tuile sur laquelle elle se trouve, ni poser son pion dessus, ni passer par-dessus.

La Nounou peut pousser un ou plusieurs pions. Elle prend donc leur place et les pousse sur une tuile adjacente.

C'est le joueur qui déplace la Nounou qui choisit alors où vont être poussés le ou les pions. Si ce joueur décide de pousser un pion sur une tuile qui n'est pas déjà retournée, on la retourne.



Si la Nounou pousse 2 pions, il est possible de pousser ces pions sur 2 tuiles différentes.
Attention, la Nounou ne peut pas pousser le pion du joueur en train de jouer.

La Nounou peut aussi pousser un joueur sur un berceau (peu importe lequel). Dans ce cas, la nounou satisfaite, retourne sur sa case de départ. Le bébé du joueur est tellement énervé qu'il remplit sa couche et la jette sur le plateau.



LES COUCHES SALES

Le joueur prend alors une nouvelle couche sale et la place où il le souhaite, en respectant les règles suivantes:

- Pas sur une tuile occupée,
- Pas sur la case Nounou,
- Pas sur la case Bonbon,
- Pas sur une tuile adjacente à une tuile comportant déjà une autre couche,
- Pas à côté d'un landau.



De 2 à 4 joueurs, il peut y avoir un maximum de 6 couches sales sur le plateau.
A 5 et 6 joueurs, 4 couches maximum sont autorisées.

FIN DE PARTIE

Le bébé qui arrive en premier sur la case bonbons gagne la partie.
Sauf contre indication de l'application... Mais Chuuuut !

CRÉDITS

Auteurs : Catherine MOLLICA et Jean-François ROCHAS

Illustrations : Adélaïde CAMP

Application : Cédric SANCHEZ et Salomé CHARBIT

Édition : Matthieu PERRÉARD et Cédric SANCHEZ

Hubvious Games (c) 2019