

La maison des bucherons

Jeu coopératif pour 2 à 12 joueurs

Durée du jeu : environ 20 min

Intérêt du jeu : Développement d'un comportement social /Evaluer la prise de risque

Contenu : 1 plateau de jeu (2 fiches à assembler : 1.- côté bois 2.- côté maison)
1 dé avec les chiffres de 1 à 4, une hache et un castor

12 pions bûcherons et 6 pions castors

16 morceaux de maison

Une règle du jeu

Histoire

La maison des bucherons a été détruite par les castors. Les bucherons vont devoir rassembler tous ces éléments, et reconstruire leur maison. Mais de plus en plus de castors apparaissent et vont capturer des bucherons ou leur barrer le chemin menant à leur maison. Les bucherons peuvent s'entraider et se libérer !!

Préparation du jeu

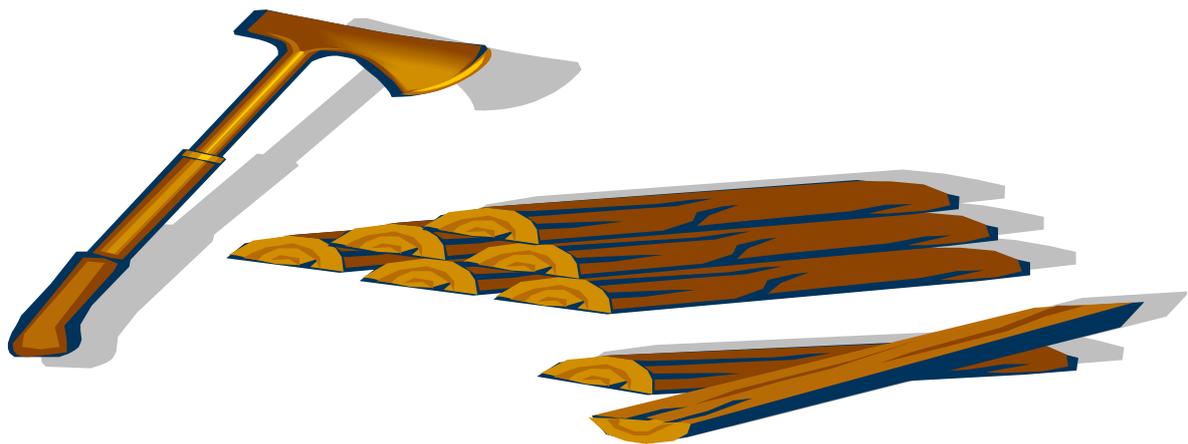
Plastifier et découper toutes les pièces et plans de jeu. Poser les parties de la maison sur la grande hache près du tas de bois. Les 6 castors seront posés sur les bois. Chaque joueur prend un bucheron et le pose sur le départ.

Déroulement du jeu

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Un joueur lance le dé et avance en fonction du nombre obtenu (de 1 à 4). Dès que l'on est arrivé sur la case finale (la maison), le joueur prend une pièce de la maison et la dépose au bon endroit (il n'est pas nécessaire de «tomber pile » sur la case maison avec les points indiqués par le dé) et l'on recommence un tour pour amener un autre élément. Si le dé fait apparaître la face comportant un castor, on avance un castor sur la première case du chemin des castors (-8). Lorsque cette face apparaît à nouveau, c'est un autre castor qui apparaît et les autres castors sortis avancent tous d'une case. Il est de plus en plus difficile pour les joueurs d'éviter les castors pour rejoindre la maison. Si un joueur se retrouve sur une place occupée par un castor, il sera emprisonné et jeté sous le tas de bois avec le castor qui l'a emprisonné. Un joueur peut aussi être emprisonné si c'est un castor qui se déplace et se retrouve sur la même case que le pion d'un joueur. Les prisonniers peuvent continuer de lancer le dé jusqu'à ce qu'ils obtiennent la face comportant une hache, ce qui leur permettra de sortir de la prison et de se placer sur le dessin de la

hache. Pendant que l'on est prisonnier, les points de 1 à 4 peuvent être donnés à n'importe quel joueur. Lorsque l'on lance le dé et que l'on obtient une hache sans être prisonnier, on peut libérer un de ses compagnons emprisonné. Si on tombe sur un castor, on fait avancer les castors. Un joueur peut aussi décider de ne pas avancer et de donner les points obtenus par le dé au joueur suivant. Cela ne peut se faire que dans le sens du jeu et n'influence pas l'ordre des joueurs pour le lancer du dé. Tous les joueurs doivent reprendre le chemin tant qu'il reste un élément de la maison sur le bois. On peut seulement rester dans la maison et attendre ses compagnons quand tous les éléments ont été récupérés et que notre tour est fini. Mais même sur la maison on continue de lancer le dé, ce qui peut permettre de libérer un joueur ou de faire avancer les castors. Si l'on obtient les chiffres 1 à 4, on peut donner ses points à n'importe quel joueur. La partie se termine lorsque tous les éléments sont récupérés, que la maison est reconstruite et que tous les bucherons sont sains et saufs.

Bon amusement !!



Chemin des castors -8	Chemin des castors -7	Chemin des castors -6	Chemin des castors -5
Rivière -1	Rivière -2	Rivière -3	Rivière -4
Chemin de la prairie Départ 	Chemin de la prairie 1	Chemin de la prairie 2	Chemin de la prairie 3
Chemin de la prairie 7	Chemin de la prairie 6	Chemin de la prairie 5	Chemin de la prairie 4

rue du village 8	rue du village 9	rue du village 10	rue du village 11
rue du village 15	rue du village 14	rue du village 13	rue du village 12
Sentier des cailloux 16	Sentier des cailloux 17	Sentier des cailloux 18	Sentier des cailloux 19
Sentier des cailloux 23	Sentier des cailloux 22	Sentier des cailloux 21	Sentier des cailloux 20



