

Wolle - Laine

De 2 à 6 joueurs

5 minutes

Dès 8 ans

Résumé du jeu

Déroulez habilement votre fil de laine et appâtez votre chat afin de récolter un maximum d'objets sans renverser les précieuses tasses de porcelaine. Plus vous collectez d'objets, plus vous gagnerez de points à la fin de la partie !

Mise en place

Chaque joueur prend devant lui une fiche de score, de quoi écrire ainsi qu'un dé commun à tous les joueurs. Les fiches de score ont deux côtés : l'une avec un tapis jaune (Face A), l'autre avec un bleu (Face B). Veillez à ce que tous les joueurs jouent avec la même face. Pour la première partie, nous vous conseillons de commencer avec la face A.

Chaque joueur prend sa fiche de score et y dessine 6 cercles au choix autour des points légèrement plus foncés présents sur le tapis (c.f image). Ils symboliseront les tasses de porcelaines qui malheureusement se trouvent sur votre chemin pour cette partie.



A présent, mélangez toutes les fiches de score et distribuez-en une à chaque joueur (pour une partie à 2 joueurs, échangez simplement vos fiches).

Règles

A chaque tour, le dé est lancé exactement une fois.

Son résultat sera utilisé pour tous les joueurs.

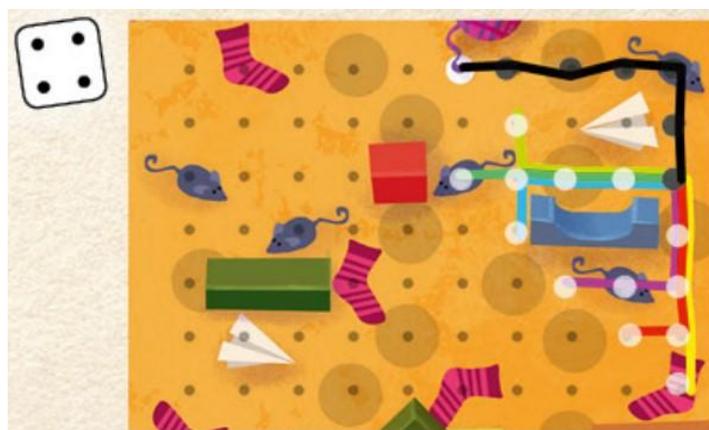
Maintenant, déroulez votre fil de laine sur votre fiche de score : Dessinez autant de traits que le dé l'indique. Pour le premier tour, le fil de laine commencera forcément juste au-dessous de la boule de laine, au haut de votre fiche puis commencera dans les prochains tours à l'endroit même où vous l'avez arrêté.

Note :

- Vous devez dessiner un trait droit d'un point à un autre. Vous avez le droit de dessiner un et un seul angle droit par tour de jeu.
- Chaque segment entre deux points ne peut être utilisé qu'une seule fois. Vous pouvez croiser votre fil mais le croisement comptera toujours comme un déplacement.
- Vous pouvez dessiner par-dessus les objets présents sur le tapis (les souris/chaussettes/avions en papier et tasses de porcelaine). En revanche, les blocs de construction colorés sont des obstacles sur votre route à travers desquels vous ne pouvez pas passer.

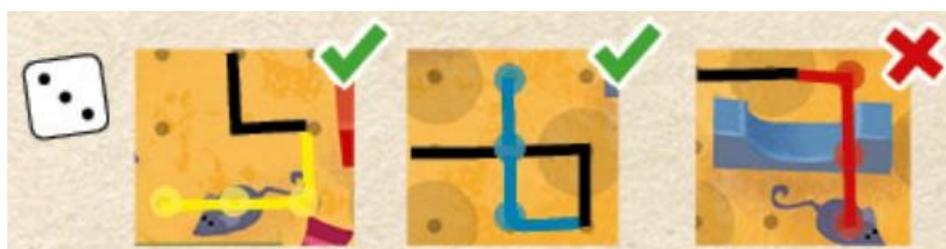
Vous devez toujours dessiner autant de segments que l'indique le lancer de dé. Si vous n'avez pas la possibilité de le faire ou que vous ne voulez pas le faire, vous devez passer votre tour.

Exemple :



Le dé indique 6 au premier lancer. Le fil a été dessiné avec 4 segments vers la droite et 2 segments vers le bas (ligne noire).

Au deuxième lancer, un 4 est obtenu. Les 6 lignes de couleurs différentes sur l'image vous montrent les différentes possibilités de tracer un nouveau chemin pour continuer à dérouler votre fil de laine.



Si vous atteignez un de ces objets (une souris/chaussette/avion en papier) avec votre fil de laine, marquez-le sur votre barre de collection au bas de votre fiche de score en dessinant une croix dans la prochaine case vide la plus à gauche de la ligne correspondant à l'objet.

Exemple : Vous avez atteint votre première souris et la marquez dans votre barre de collection.

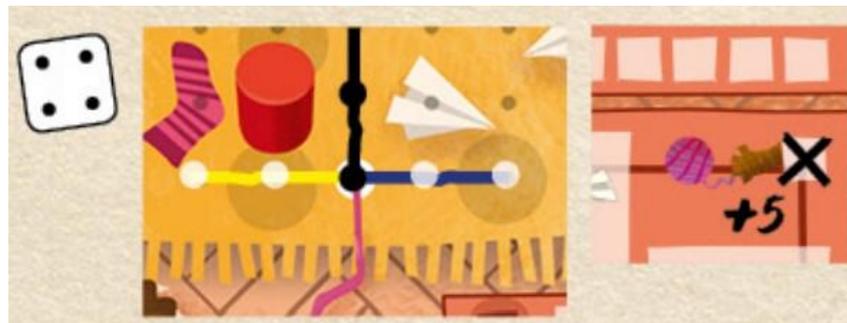


Si vous passez au travers d'une tasse de porcelaine, vous devez cocher une case dans la rangée associée.



Si votre fil de laine atteint la patte de chat, vous pouvez décider d'arrêter votre fil ici (c'est la seule fois où vous êtes autorisé à dessiner moins de segments que ce qu'indique le dé). Dans ce cas, cochez la case avec la patte de chat. Vous marquez 5 points à la fin du jeu mais dans ce cas, vous ne pourrez plus continuer à dérouler votre fil de laine et le jeu s'arrête pour vous.

Autre option si vous atteignez la patte : Vous pouvez poursuivre votre exploration. Dans ce cas ne cochez pas la case correspondante, vous ne marquez pas les 5 points. En revanche, vous pourrez continuer à récolter des objets et la partie se poursuit pour vous.



Exemple : En noir, le joueur décide d'arrêter son fil et coche donc son bonus de 5 points avant d'arrêter de jouer.

S'il décidait de poursuivre, il pourrait continuer son fil de laine (fil jaune ou bleu) sans cocher la case des 5 points supplémentaires.

Activation du Timer

Dès qu'un joueur a récolté son premier set d'objet (et donc a obtenu une souris, une chaussette et un avion en papier), tous les joueurs activent le timer. Faites une croix sur le sablier.



Dès à présent, chacun d'entre vous devra vérifier le timer à chaque lancer de dé.

Vérifier le Timer (uniquement à partir du moment où il a été activé)

Comparez la valeur du dé lancé à la valeur la plus haute de la colonne dédiée au Timer. Si le chiffre lancé est égal ou plus haut, tracez ce nombre sur la colonne du Timer avant d'étendre votre fil de laine.



Fin du jeu

Le jeu prend fin lorsque le dernier chiffre/dé de la colonne du Timer a été tracé. Dans ce cas, dessinez votre dernier bout de fil avant de compter les points.

Le jeu peut aussi prendre fin si un joueur ne peut ou ne veut plus poursuivre son fil de laine.

Points

- Vous gagnez 1 point pour chaque objet collecté.
- Pour chaque set d'objet (1 souris + 1 chaussette + 1 avion en papier), vous gagnez le nombre de points inscrit au-dessous du set en question.
- Vous marquez 5 points bonus si vous avez mené votre fil jusqu'à la patte du chat et donc coché la case en question.
- Vous perdez 2 points par tasse de porcelaine cassée/cochée.



Le joueur avec le plus haut score remporte la partie !

S'il y a égalité, c'est le joueur ayant récolté le plus d'objets qui l'emporte.

Variante simplifiée pour la 1ère partie

Pour rendre le jeu plus simple, vous pouvez choisir de ne pas dessiner de tasse en porcelaine au début de la partie.

Variante plus complexe

Jouez le jeu exactement comme décrit mais avec la restriction qu'il ne vous est pas permis de croiser votre fil de laine.