

# A LA RESCOUSSE DU PERE NOEL

## REGLE DU JEU

*Des casse-tête en série*

De 1 à 4 joueurs

Dès 8 ans

Entre 5 et 15 minutes par partie

## LE PRINCIPE DU JEU

Sapristi ! Le Père Noël a été capturé par une bande de monstres, tous plus dangereux les uns que les autres ! Sans lui, qui distribuera les cadeaux le jour de Noël ?

Heureusement, une équipe de braves lutins (dont vous faites partie) se porte volontaire pour partir à sa recherche. Chaque jour, vous rencontrez un nouveau monstre. Coopérez et utilisez vos pouvoirs spéciaux pour atteindre la combinaison requise qui le mettra K.O. A chaque défi réussi, vous pouvez avancer sur le chemin ! Réussirez-vous à atteindre le repaire des monstres à temps pour délivrer le Père Noël... et sauver Noël ?

## MATERIEL

24 fiches **Casse-tête du Jour** (numérotés de 1 à 24)

4 cartes **Lutin**

1 feuille de **score**

1 aide de jeu

**Matériel à fournir :** un crayon et une gomme.

## BUT DE CHAQUE PARTIE

Reconstituer la combinaison requise au bout du quatrième tour de jeu.

## **BUT DU JEU (SUR 24 JOURS)**

Aller le plus loin possible sur le chemin qui mène au Père Noël. Idéalement, atteindre la case du repaire où il est retenu prisonnier.

## **PREPARATION DU JEU (1ERE PARTIE)**

Imprimez le matériel (cartes, fiches...) et découpez le tout.

**Chaque joueur choisit sa carte Lutin qu'il conservera pendant les 24 parties.** Chaque lutin a un pouvoir différent. Ils n'ont pas encore de nom : à vous de choisir le vôtre et de l'inscrire dans le petit parchemin vierge en dessous de son illustration.

Si vous êtes moins de 4 joueurs, répartissez-vous les cartes Lutin de la manière qui vous convient le mieux. Si vous jouez en solo, munissez-vous des quatre. Dans tous les cas, toutes les cartes Lutin doivent être attribuées.

Prenez un crayon (un pour tous les joueurs, ou un chacun) et une gomme, ainsi que le casse-tête du jour et la feuille de score.

Vous pouvez conserver le matériel non utilisé dans une grande enveloppe.

**C'est bon, vous êtes prêts à commencer votre première partie ! Petit rappel: le défi commence le 1<sup>er</sup> décembre !**

## **PREPARATION DE CHAQUE PARTIE**

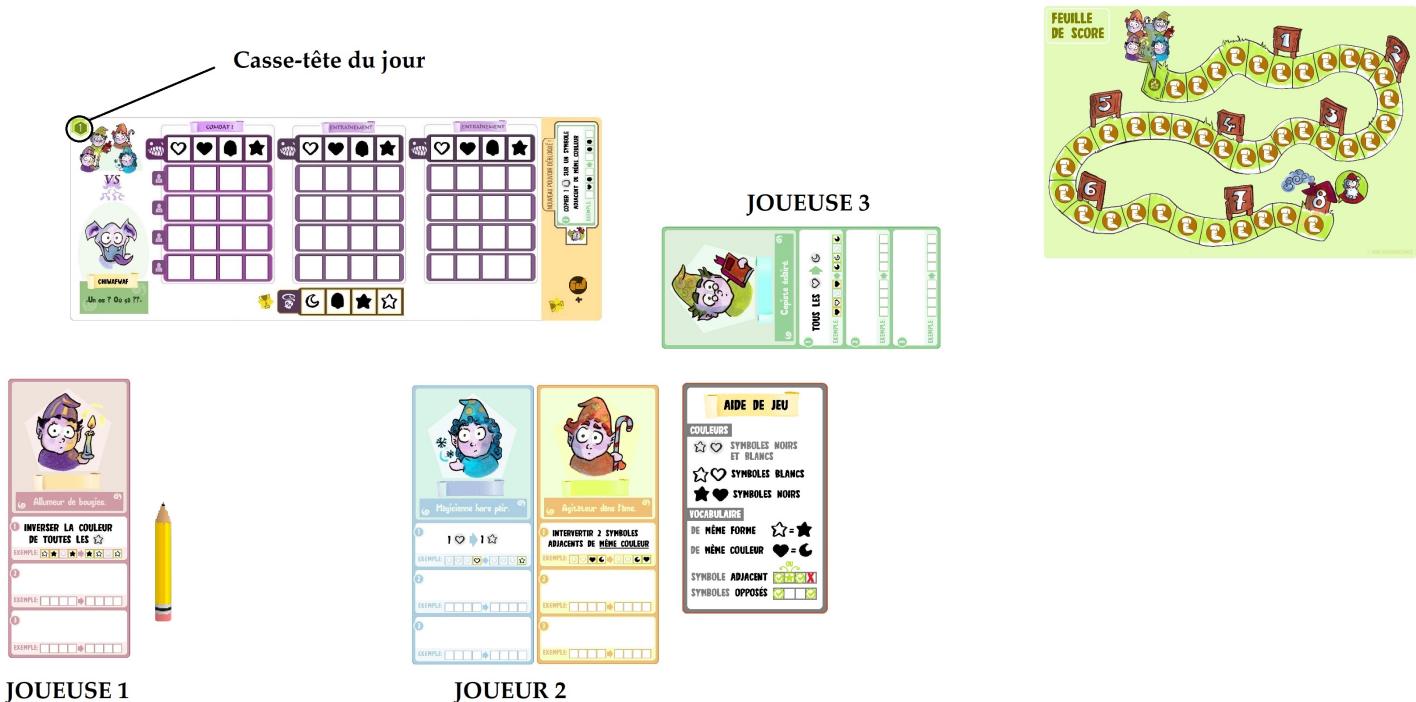
**Chaque jour, la préparation se fait de la même manière :**

Le casse-tête du jour est placé au centre de la table, à la vue de tous. Pour savoir celui dont il s'agit, il vous suffit de regarder le petit numéro en haut à gauche de la fiche : il doit correspondre à la date du jour.

Chaque joueur pose devant lui sa ou ses carte(s) Lutin face visible, et se munit du crayon et de la gomme. Gardez l'aide de jeu sous le coude pendant les premières parties.

La feuille de score est placée sur le côté. Elle servira à la fin de la partie. Le jeu est prêt à commencer !

Exemple de mise en place pour une partie à 3 joueurs :



## DEROULEMENT D'UNE PARTIE

Chaque jour, les lutins rencontrent un monstre qui leur barre la route. Pour le mettre K.O. et pour pouvoir continuer leur quête, ils doivent reproduire la combinaison requise en s'aidant de leurs pouvoirs.

Description d'une fiche Casse-tête :

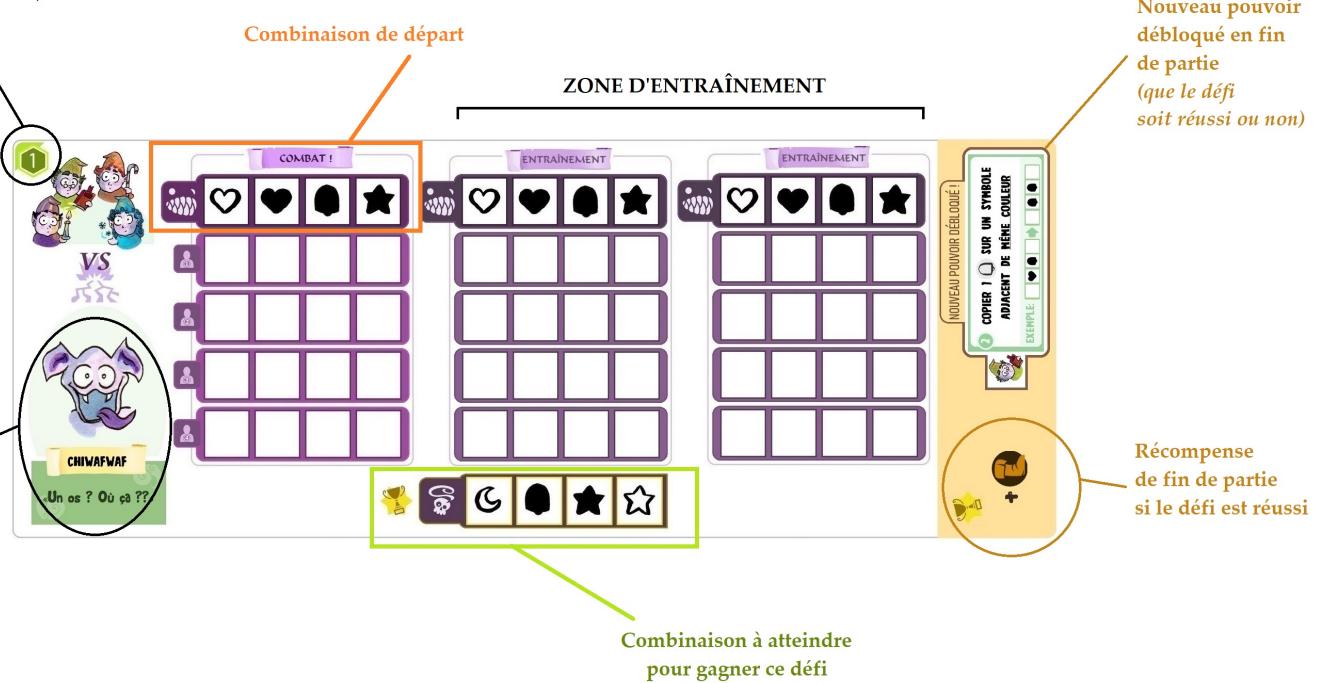
Date à laquelle résoudre  
le casse-tête  
(ici, le 1er décembre)

Combinaison de départ

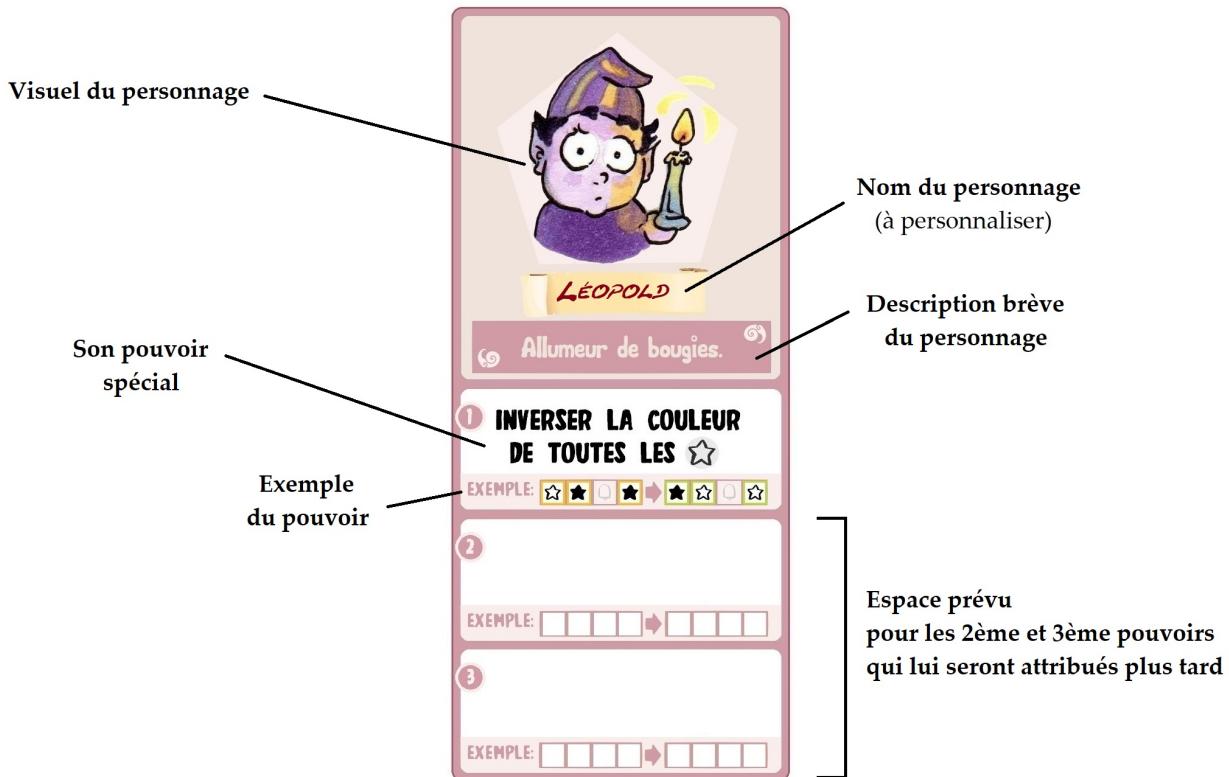
ZONE D'ENTRAÎNEMENT

Nouveau pouvoir  
débloqué en fin  
de partie  
(que le défi  
soit réussi ou non)

Visuel et  
description  
du monstre  
à combattre



Description d'une carte Lutin :



Les joueurs peuvent prendre le temps de se concerter au début de la partie.

Puis à tour de rôle (et dans l'ordre choisi au préalable), chaque joueur joue un pouvoir d'une de ses cartes Lutin en la faisant glisser devant lui face visible. Il annonce son effet, puis le résout.

Pour résoudre un pouvoir, on remplit la ligne immédiatement en dessous de la dernière ligne remplie, en inscrivant les nouveaux symboles. **On doit prendre en compte l'effet du pouvoir qui vient d'être joué.**

La carte Lutin jouée est désormais inactive, elle ne servira plus jusqu'à la fin de la partie. C'est ensuite à un autre joueur (ou le même!) de déclencher un pouvoir d'une autre carte Lutin qui n'a pas encore été jouée.

On continue ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes Lutin aient été jouées (et donc que les quatre lignes du casse-tête aient été remplies).

Le but est de reproduire à l'identique la suite de symboles indiquée à droite de l'icône « K.O. » :

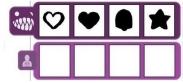


Note : Un joueur qui a plusieurs cartes Lutin peut jouer plusieurs tours à la suite (c'est l'ordre des pouvoirs joués qui est important, pas l'ordre des joueurs).

## Exemple des deux premiers tours d'une partie :

### TOUR 1 :

Alice s'aperçoit qu'elle a un sort utile dans l'immédiat : elle peut changer un cœur en une étoile avec son Lutin "Enid".



COMBINAISON  
A ATTEINDRE :

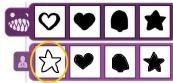


	LÉOPOLD	Allumeur de bougies.
1	INVERSER LA COULEUR DE TOUTES LES ☆	EXEMPLE: [cloches, cœur, cœur, étoile, étoile]
2		

	ENID	Magicienne hors pair.
1	1 ♥ 1 ☆	EXEMPLE: [cloches, cœur, cœur, étoile, étoile]
2		

Elle joue sa carte : elle inscrit la nouvelle série de symboles en prenant en compte son pouvoir. Elle défausse ensuite "Enid".



	LÉOPOLD	Allumeur de bougies.
1	INVERSER LA COULEUR DE TOUTES LES ☆	EXEMPLE: [cloches, cœur, cœur, étoile, étoile]
2		

	ENID	Magicienne hors pair.
1	1 ♥ 1 ☆	EXEMPLE: [cloches, cœur, cœur, étoile, étoile]
2		

### TOUR 2 :

Alice se rend compte qu'elle peut également utiliser le pouvoir de sa carte "Léopold", qui lui permet de se rapprocher de la combinaison finale.



Après concertation avec les autres joueurs, elle résout son pouvoir puis défausse la carte.



Il reste deux cartes Lutin à jouer... espérons que leurs pouvoirs suffiront à réussir ce défi !

	LÉOPOLD	Allumeur de bougies.
1	INVERSER LA COULEUR DE TOUTES LES ☆	EXEMPLE: [cloches, cœur, cœur, étoile, étoile]
2		

	ENID	Magicienne hors pair.
1	1 ♥ 1 ☆	EXEMPLE: [cloches, cœur, cœur, étoile, étoile]
2		

### IMPORTANT :

- On applique UN pouvoir pour chaque carte Lutin. S'il y a plusieurs pouvoirs disponibles sur une carte, on doit en choisir un seul.
- Un pouvoir est joué une fois maximum par partie.
- Il faut qu'un pouvoir ait un **effet visible** sur le jeu. Si la série de symboles reste inchangée suite à la résolution du pouvoir, ce dernier ne peut pas être joué ce tour.

## Les différents types de symboles

Au cours de vos défis, vous rencontrerez plusieurs symboles différents :



Les cloches



Les coeurs



Les étoiles



Les lunes



Les nuages



Les cadeaux

Les symboles grisés (comme ci-dessus) désignent les symboles sans distinction de couleur particulière.

Les symboles **blancs** ont cet aspect :



Les symboles **noirs** ont cet aspect :



Conseil : Retenez bien la différence pour appliquer correctement les pouvoirs.

### Les différents types de pouvoirs

Avant d'aborder les trois types de pouvoirs, **il faut savoir 4 choses au préalable** :

1. Si on transforme un symbole en un autre symbole, **il conserve sa couleur d'origine** (sauf précision contraire).

*Par exemple, si on transforme un nuage en un cœur, le cœur est de la même couleur que le nuage.*

2. Deux symboles **adjacents** sont deux symboles côté à côté.

*Par exemple :*



3. Deux symboles **opposés** sont le **premier** et le **dernier** symbole de la série.



4. Lorsqu'un pouvoir s'applique, **il doit être appliqué entièrement**.

*Par exemple, si un pouvoir indique de transformer TOUS les coeurs d'une couleur, on ne peut pas transformer juste une partie des coeurs.*

## 1. LES POUVOIRS DE TRANSFORMATION (+ EXEMPLES)

A. = 1 cœur devient 1 étoile.

**EXEMPLE:**

*Rappel : Si on transforme un symbole en un autre symbole, il conserve sa couleur d'origine. Dans cet exemple, le cœur blanc deviendra donc une étoile blanche.*

## B.

### COPIER 1 SUR UN SYMBOLE ADJACENT DE MÊME COULEUR

EXEMPLE: 

= un symbole adjacent à une cloche devient une cloche.

**Mais attention ! Il faut que ce symbole soit de la même couleur que la cloche,** sinon le pouvoir ne peut pas se déclencher.

## 2. LES POUVOIRS DE MOUVEMENT (+ EXEMPLES)

### A. INTERVERTIR 2 SYMBOLES ADJACENTS DE MÊME COULEUR

EXEMPLE: 

= deux symboles **adjacents** échangent leur place.

**Mais attention ! Il faut que ces symboles soient de la même couleur,** sinon le pouvoir ne peut pas se déclencher.

### B. INTERVERTIR 2 SYMBOLES OPPOSÉS DE MÊME FORME

EXEMPLE: 

= deux symboles **opposés** échangent leur place.

**Mais attention ! Il faut que ces symboles soient de même forme,** sinon le pouvoir ne peut pas se déclencher.

## 3. LES POUVOIRS DE COULEUR (+ EXEMPLES)

### A. TOUS LES

EXEMPLE: 

= **tous** les coeurs blancs deviennent des coeurs noirs.

### B. INVERSER LA COULEUR DE TOUTES LES

EXEMPLE: 

= **toutes** les étoiles blanches deviennent des étoiles noires et **toutes** les étoiles noires deviennent des étoiles blanches.

### C. TOUS LES SYMBOLES BLANCS

EXEMPLE: 

= **tous** les symboles blancs deviennent des cadeaux blancs.

À noter : Il y a deux espaces « d'entraînement » à droite de la fiche : ils peuvent être utilisés comme brouillons par les joueurs, s'ils ont besoin de tester une suite de pouvoirs. L'utilisation — ou non — de cet espace n'a aucune incidence sur le score final.

**Une fois que les joueurs sont prêts au combat, ils inscrivent au propre leur solution dans la colonne « Combat » prévue à cet effet en jouant un à un leurs pouvoirs. C'est ensuite la fin de la partie.**

**Bon à savoir :** Il peut y avoir plusieurs solutions possibles : l'essentiel est de trouver au moins une combinaison de 4 pouvoirs qui fonctionne.

## FIN DE PARTIE

Une fois les quatre lignes remplies, on compare la quatrième ligne de symboles remplie par les joueurs avec la série de symboles requise.

✓ Le défi est réussi si la condition suivante est remplie :

- Le résultat obtenu est le même que la combinaison requise (symboles identiques et ordre des symboles respecté).

*Exemple de défi réussi :*

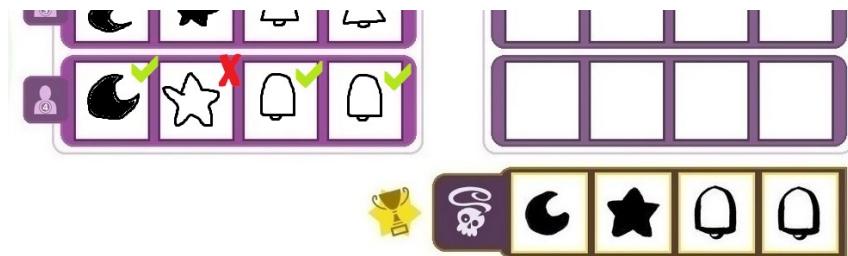


Les joueurs empochent la récompense du défi (indiquée sous le symbole en bas à droite de la fiche Casse-tête) : sur la feuille de score, ils colorient le nombre de bottes indiqué par la récompense, en partant de la dernière botte coloriée. Ce faisant, ils se rapprochent lentement mais sûrement du repaire où le Père Noël est retenu prisonnier !

## **Le défi est raté si une ou plusieurs des conditions suivantes se vérifie :**

- Le résultat obtenu est différent de la combinaison requise ;
- Les joueurs n'ont pas utilisé toutes leurs cartes (dans le cas où les joueurs arrivent à obtenir la combinaison requise **mais qu'ils n'ont pas utilisé toutes leurs cartes Lutin, c'est un échec**).

*Exemple de défi raté :*



Les joueurs ne remportent pas de récompense. Ils n'avancent donc pas sur le chemin...

## **NOUVEAU POUVOIR**

Si un nouveau pouvoir est débloqué, le joueur concerné le reporte sur sa carte Lutin (que le défi soit réussi ou non!). Ce pouvoir est désormais disponible pour les futures parties.

## **FIN DE LA TOUTE DERNIERE PARTIE (24 DECEMBRE)**

Le 24 décembre est le jour du tout dernier casse-tête ! Une fois la partie terminée (et la récompense empochée... ou non), regardez où vous êtes situés sur la feuille de score. Le chemin est divisé en plusieurs étapes, numérotées de 1 à 8 : le dernier numéro que vous avez atteint (ou dépassé) vous donne votre niveau général ! Alors, quel score avez-vous fait ? Le Père Noël est-il près d'être sauvé ?

**ETAPE 1 RANDONNEURS CHAMPETRES**

**ETAPE 2 BANDE DE CASSE-COU**

**ETAPE 3 GROUPE CHANCEUX**

**ETAPE 4 AVENTURIERS EN HERBE**

**ETAPE 5 TROUPE EFFICACE**

**ETAPE 6 ESCOUADE SANS PEUR**

**ETAPE 7 EQUIPE DE CHOC**

**ETAPE 8 LES HEROS DE NOEL**

Conception, réalisation et illustrations : Vinca - Icônes via game-icons.net

Ce jeu est gratuit et en téléchargement libre, mais les droits du système de jeu ne sont pas à disposition.

Toute adaptation, qu'elle soit commerciale ou non, doit faire l'objet d'un accord de ma part.