

# CALENDRIER DE L'AVENT

## My Cookie Shop

### Règle du jeu

**De 1 à 4 joueur.se.s**  
**15 minutes par jour environ**  
**Dès 8 ans**

#### LE PRINCIPE

Bienvenue à Cookieland, un village où tous les habitants sont fous de petits gâteaux ! Vous êtes propriétaire d'une boutique de cookies et votre objectif est de créer des gâteaux qui sauront plaire à vos clients afin de transformer votre modeste entreprise en une affaire florissante.

Chaque jour, les habitants de Cookieland viennent vous rendre visite avec leurs demandes, toujours plus exigeantes. Répondez à leurs attentes, gagnez des pièces d'or, achetez des ingrédients au marchand, décorez votre boutique et surtout rendez vos clients heureux ! À la fin des 24 jours du Calendrier, qui sera sacré.e Roi ou Reine des Cookies ?

#### BUT DU JEU

Avoir le plus de points de victoire à la fin des 24 parties (une partie par jour). La confection des cookies, la satisfaction des clients et la décoration de la boutique permettent de rapporter des points.

#### MATÉRIEL

1 feuille **Boutique** par joueur.se  
40 cartes **Client** (8 cartes **Standard** , 16 cartes **de niveau 1** , 8 cartes **de niveau 2**  et 8 cartes **de niveau 3** )  
4 cartes **Marchand**   
1 carte **Cadeaux de Clients**  
1 carte **Calendrier**  
1 carte **Aide de Jeu** et 1 carte **Fin du Jeu**  
Des crayons de couleurs ou des feutres (non fournis)

## PRÉPARATION (1<sup>er</sup> décembre)

Imprimez le document en Print and Play (PDF) recto verso. Imprimez autant de feuilles **Boutique** que de joueur.se.s présent.e.s.



Sur chaque feuille **Boutique**, donnez un nom à votre stand (sur le fronton au-dessus) et coloriez le chat de la couleur que vous voulez. Coloriez également le **1<sup>er</sup> cookie rond (en haut à gauche) sur l'étal** de la couleur de votre choix : il est disponible à la vente. **Attention, ne coloriez pas les autres éléments du décor, ni les autres cookies !**

Découpez ensuite toutes les cartes (je vous conseille de récupérer une enveloppe A4 pour ranger le matériel entre deux parties).

Munissez-vous de crayons de couleurs ou de feutres (idéalement plusieurs par joueur.se). Vous êtes quasiment prêt.e.s !

## PRÉPARATION DE CHAQUE PARTIE

**Du 1<sup>er</sup> au 24 décembre, vous jouerez une partie** de *My Cookie Shop* par jour. Il y aura donc 24 parties au total.

**Chaque jour, six clients** vont défiler devant votre boutique pour essayer de trouver leur bonheur. Référez-vous à la carte **Calendrier**, qui indique le type de cartes Client à récupérer pour chaque joueur.se (allant du niveau standard 0 au niveau de difficulté 3). Par exemple, pour le **1<sup>er</sup> décembre**, vous devez avoir **2 cartes Standard** (vert) **et 4 cartes de Niveau 1★**. Essayez de ne pas regarder le contenu des cartes lorsque vous les récupérez.

Chaque joueur.se mélange ensuite les 6 cartes Client pour former une pioche face cachée, puis **ajoute une carte Marchand face cachée** en dessous de cette pioche. Il.elle se munit de feutres, puis c'est parti !

## DÉROULEMENT DU JEU

Une partie se déroule en plusieurs tours de jeu. Chaque tour de jeu s'effectue **en simultané (tous.les joueur.se.s en même temps)** et se déroule comme suit :

1. Chaque joueur.se dévoile une nouvelle carte Client
2. Chaque joueur.se résout sa propre carte Client

Et on recommence, tant qu'il y a des cartes Client !

On dévoile ensuite la carte Marchand qui annonce l'étape du marché, puis c'est la fin de la partie.

### 1. Dévoiler une carte Client

Chaque joueur.se dévoile une carte Client et la pose à côté de sa pioche. Une carte Client ressemble à ceci :



### 2. Résoudre une carte Client

Chaque Client a ses propres goûts en matière de cookies, et ils sont plutôt exigeants !

Il y a plusieurs types de demandes (elles peuvent se cumuler) :

- La **forme d'un cookie** (forme ronde, étoile, cloche, sapin ou petit bonhomme)
- La **saveur d'un cookie** (nature, avec des paillettes, avec de la cannelle ou avec des pépites de chocolat)
- La **satisfaction** du client en question (qui doit avoir atteint un certain nombre de ❤)
- Autre demande (la décoration de la boutique, par exemple).

**Si un client a plusieurs demandes spécifiques, il faut toutes les remplir pour pouvoir valider la carte.**

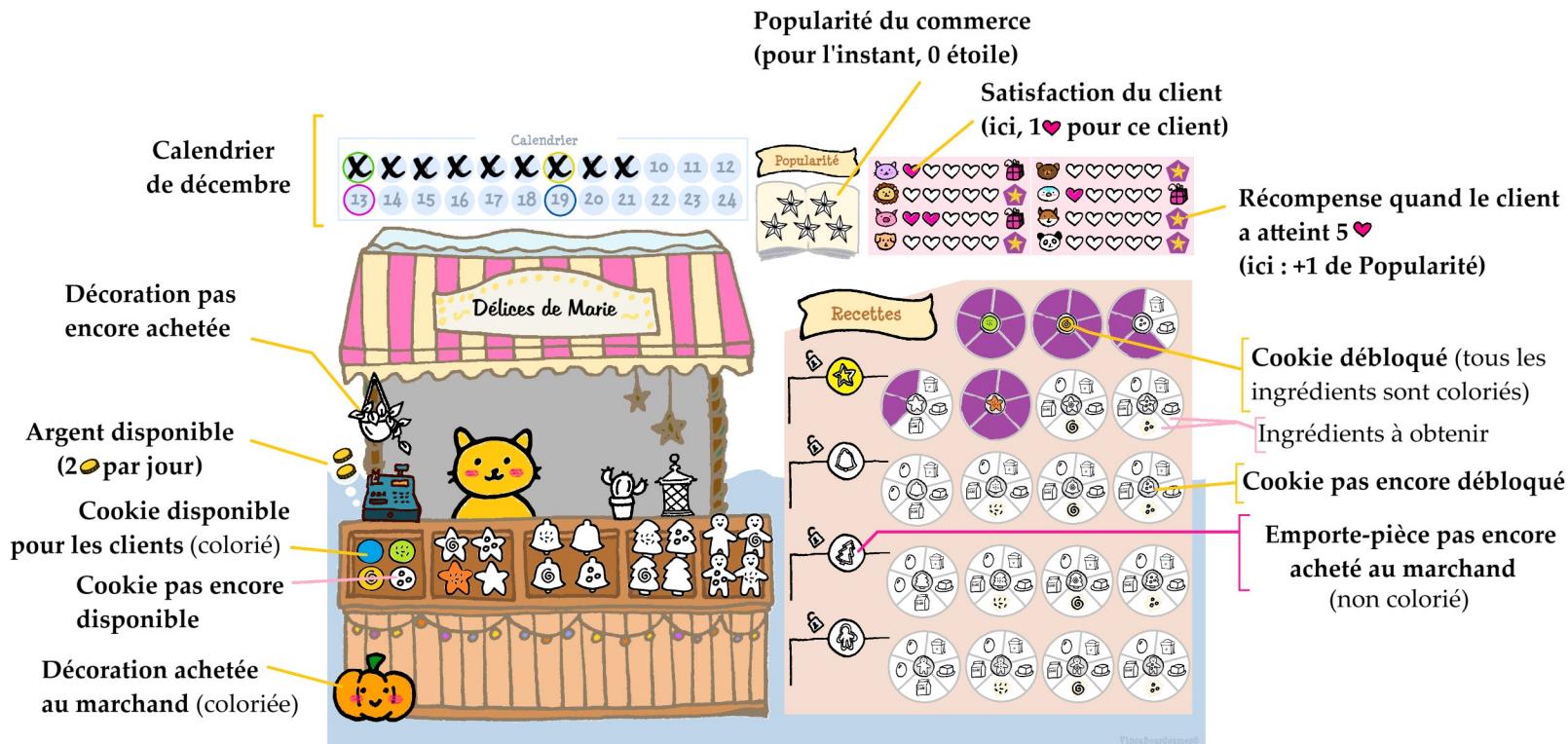
Si une carte **est validée**, le la joueur.se la place devant lui.elle.

Si une carte **n'est pas validée**, le la joueur.se la défausse à côté de la pioche.

Pour savoir si une requête est validée, il faut se référer au **stand** de sa propre feuille **Boutique** : **les cookies disponibles pour les clients sont ceux qui sont coloriés !**

Pour débloquer un cookie, il faut rassembler tous les ingrédients de la fiche **Recettes**.

Voici à quoi peut ressembler cette boutique (*Exemple au jour 9*) :



Quand une carte Client est validée, le.jaune.se empache une ou plusieurs récompenses.

Il y a deux types de récompenses (elles peuvent se cumuler) :

- Une ou plusieurs **pièces supplémentaires** 🟡 qui seront utiles lors de la phase de **Marché** ;
- La **satisfaction** du client qui augmente du nombre de ❤ indiqués (gain immédiat). Le.jaune.se colorie directement le nombre de cœurs indiqué sur la frise en face du client concerné. Lorsque la satisfaction atteint 5, le.jaune.se remporte immédiatement 1 étoile de popularité (à colorier) ou un cadeau (cf carte *Cadeaux*).

Prenons un exemple de carte Client par rapport à cette boutique ci-dessus.



Voici la demande du client :

Marie a en effet un cookie en forme d'étoile sur son stand !

La demande est validée !



À la phase de marché, elle aura +1🟡 pour ses achats !

Marie place la carte Client devant elle puis elle continue de jouer.

Si une carte n'est pas validée, rien ne se passe, sauf pour les cartes Standard : celles-ci permettent d'obtenir un ingrédient quand elles ne sont pas validées (à colorier sur l'emplacement de votre choix de la fiche Recettes).

Exemple de carte Standard :



Si la requête est validée : vous récoltez immédiatement 1❤️ (à colorier sur la frise 🐱)

Si la requête n'est pas validée : ce client vous donne 1 sac de farine 🍯 (à colorier sur votre fiche Recettes)

Note : Il n'est jamais obligatoire d'accepter la requête d'un Client.

## PHASE DE MARCHÉ

Lorsque la carte Marchand est dévoilée, on passe à la phase de Marché.

**Chaque joueur.se a 2 pièces disponibles par jour** pour ses achats (représentés sur le tiroir-caisse de la feuille Boutique), **plus les éventuelles pièces remportées** lors de la phase de jeu précédente (requêtes validées). Le total correspond au budget alloué ce jour.

Attention : les pièces supplémentaires sont éphémères et ne sont disponibles que **durant le jour où elles ont été remportées**. Prenez donc bien garde à dépenser le maximum d'argent durant chaque marché !

Pour effectuer un achat, il vous suffit de retrancher le prix de votre total. Si vous n'avez pas assez de pièces, vous ne pouvez pas faire un achat. Vous pouvez acheter plusieurs produits différents ou plusieurs fois le même produit, sous réserve d'avoir les ressources nécessaires.

Le Marchand vous propose des objets à la vente (ingrédients, décorations, emporte-pièces) à des prix divers et variés. Mais son stock change selon les jours, et vous pourriez bien ne pas avoir le même choix d'un jour à l'autre... (la carte est différente pour chaque joueur.se).

Voici les produits que vous pouvez trouver en boutique :

- Des **ingrédients de base** (farine, œuf, sucre, beurre) pour le prix de **1 pièce par ingrédient** (*vous pouvez acheter plusieurs fois le même ingrédient*) ;
- Des **épices** (cannelle, pépites de chocolat, paillettes) pour le prix de **2 pièces par épice** (*vous pouvez acheter plusieurs fois la même épice*) ;
- Des **emporte-pièces** (forme de sapin, d'étoile, de cloche, de bonhomme) pour le prix de **3 pièces par emporte-pièce** (*achat unique : un seul exemplaire de chaque est nécessaire*) ;
- De la **décoration** (citrouille, petite lampe, plante suspendue, petit cactus) pour des prix allant de **2 à 4 pièces** (*achat unique : un seul exemplaire de chaque est nécessaire*).

Le principe est le même pour chaque achat : **on colorie l'objet que l'on vient d'acquérir sur sa feuille Boutique (de la couleur de son choix !)**

*Exemple d'une phase de Marché :*



**Voici la carte du Marchand dévoilée ce jour.**

**Marie a 6 pièces en stock.**



**Avec 2 pièces, elle achète du beurre et 1 œuf** (pour 1 pièce chacun) : elle colorie les ingrédients sur la fiche Recettes.

**Cela lui permet de compléter un cookie, car tous les ingrédients sont colorés !**

Il s'agit d'un cookie rond à la cannelle.



**Marie le colorie sur son stand :**  
**il est désormais disponible à la vente.**  
**Désormais, lorsqu'un client voudra lui acheter un cookie à la cannelle, elle l'aura en stock.**

## Il lui reste 4 pièces en stock.



Marie décide de se faire plaisir et d'acheter **le petit cactus** (pour 2 pièces). Elle le colorie aussitôt.

Sa boutique est déjà plus accueillante !



## Il lui reste 2 pièces :

Elle achète les pépites de chocolat.

Marie n'a plus de pièce en stock :  
C'est la fin de sa phase de marché !



**Précision importante :** Les cookies des formes Cloche, Sapin, Étoile et Petit Bonhomme **nécessitent d'avoir acheté l'emporte-pièce correspondant pour être débloqués.** Il est toujours possible de colorier les ingrédients de ces cookies, mais sans leur emporte-pièce vous ne pourrez pas les mettre en vente.

## FIN D'UNE PARTIE

Une fois que chaque joueur.se a terminé sa phase de Marché, c'est la fin de la partie !  
On peut ranger le matériel... Pour mieux recommencer le lendemain ;)

## FIN DE LA DERNIÈRE PARTIE (24 DÉCEMBRE)

**À la fin de dernière partie, le Calendrier de l'Avent s'achève.** Les joueur.se.s se munissent de la carte **FIN DU JEU** et calculent leur score final. Celui ou celle qui a le plus haut score est sacré.e **Roi ou Reine des Cookies**, et il.elle est responsable de la prochaine tournée de cookies. Joyeux Noël !

Conception, réalisation et illustrations : Vinca.

Ce jeu est 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.