



# DANS LA COUR D'ÉCOLE

C'est la rentrée des classes, l'automne est là et la cour d'école est tapissée de feuilles mortes. Sous les feuilles, de petits jouets ont été perdus avant les vacances d'été. Vous devrez fouiller dans le tas de feuilles pour retrouver les jouets perdus et réaliser la meilleure collection.



## Matériel

110 cartes déclinées comme suit :

 1 carte Premier joueur / Première joueuse (recto / verso)	 1 carte Bonhomme Marron (recto / verso)	 8 cartes Personnage	 18 cartes Événement
 11 cartes Feuille (recto / verso)	 6 cartes Copain-Copine	 6 cartes Marron	 6 cartes Araignée
 21 cartes Bille	 6 cartes Monstre	 6 cartes Papillon	 6 cartes Roi du Chifoumi
 5 cartes Petite Voiture	 10 cartes Petit Soldat	 16 cartes Brique	 1 carte Pot de colle

## Mise en place

1 Placer devant la personne la plus âgée la carte "Premier joueur/Première joueuse". Elle commencera la partie.



3 Mettre de côté la carte Bonhomme Marron (voir Effet des cartes Marron).



4 Étaler le reste des cartes en tas au centre de la table, face Feuille visible. Nous l'appelons le tas de Feuilles.



2 Tout le monde pioche une carte Personnage, en prend connaissance et la garde secrète devant lui. Celles non utilisées sont remises dans la boîte de jeu (voir Pouvoir des cartes Personnage en fin de règle).



## But du jeu

Retrouver et collectionner les objets perdus sous le tas de Feuilles et obtenir le plus d'étoiles à la fin de la partie.

## Tour de jeu

1 Piocher 3 cartes dans le tas de Feuilles et les retourner devant soi, l'une après l'autre, en résolvant les effets s'il y en a (voir les Effet des cartes Événement).

2 Une fois les éventuels effets résolus, procédez à ces étapes dans l'ordre :

- 1 Choisir une carte et la garder.
- 2 Donner une carte au joueur ou à la joueuse de son choix.
- 3 Replacer une carte sous le tas de Feuilles.



Exemple : le joueur A a retourné une Bille, une Brique et un Petit Soldat. Il choisit de prendre le Petit Soldat 1, de donner la Bille au joueur B 2 et de remettre la Brique sous le tas de Feuilles 3.

Le tour de jeu est terminé. C'est au joueur suivant, dans le sens horaire, de jouer.

## Fin de partie

Quand tous les joueurs ont au minimum 7 cartes en main, ils terminent le tour de jeu afin que tout le monde ait joué le même nombre de fois.

Chaque joueur dévoile son Personnage et étale ensuite les cartes de sa main devant lui. Il les aligne côte à côte afin d'obtenir le plus d'étoiles complètes possible. Il ajoute aussi les étoiles des cartes spéciales qu'il possède devant lui et les éventuelles étoiles gagnées grâce à son Personnage (exemple de comptage des points ci-dessous).

Le joueur avec le plus d'étoiles est le gagnant !



Exemple : le p'tit caïd vient de placer ses cartes après avoir révélé sa main et son Personnage.

On compte d'abord les étoiles complètes figurant sur les cartes : deux sur la Carte Monstre, deux sur les Petits Soldats, six sur les Petites Voitures, et une sur la Brique.  $2+2+6+1=11$ , déjà onze étoiles !

Ensuite il faut additionner les demi-étoiles que le petit caïd a réussi à compléter : une entre la Carte Monstre et le premier Petit Soldat, une entre ce Petit Soldat et la Petite Voiture jaune, quatre grâce à la carte Personnage p'tit caïd placée entre les deux Petites Voitures, deux entre la Petite Voiture de police et le dernier Petit Soldat et enfin une entre ce Petit Soldat et la Brique pour un total de neuf étoiles complètes. On remarque que les demi-étoiles entre la Bille et la Brique ne se complètent pas, le p'tit caïd ne gagne donc pas d'étoile ici.

Le p'tit caïd a fait une belle récolte, est-ce qu'un autre Personnage de la cour de récré aura fait mieux ?



Pour l'instant le p'tit caïd a récolté  $11+9=20$  étoiles. C'est beaucoup mais il reste encore le pouvoir spécial du personnage. Le p'tit caïd ajoute une étoile par Petite Voiture : il y en a deux, ce qui porte le total d'étoiles du p'tit caïd à  $20+2=22$  étoiles !

## Récapitulatif

### Effet des cartes



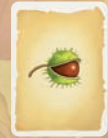
Faire avec les mains le signe de l'Araignée ou du Papillon vers un autre joueur et taper sur le tas de Feuilles. Le plus rapide prend une carte dans la main du joueur qu'il a désigné.



Défier un autre joueur au Chifoumi en une manche gagnante. Le vainqueur garde la carte devant lui.



Collectionner trois cartes Feuilles pour voler une carte au hasard dans la main d'un joueur de son choix.



Collectionner trois cartes Marron pour gagner la carte Bonhomme Marron. En fin de partie, le Bonhomme Marron rapporte quatre étoiles.



Poser et orienter la carte vers un autre joueur. En fin de partie, rapporte une étoile par carte de la plus grande collection de cartes du Copain-Copine désigné.



Lors du prochain tour, permet de prendre deux cartes en main au lieu d'une.

## Effet des cartes

### Les cartes Événement :



Les cartes Événement ne comptent pas parmi les trois cartes que le joueur doit retourner. Si un joueur retourne une de ces cartes, il doit la résoudre immédiatement. Une fois résolue, le joueur actif continue à piocher des cartes pour avoir trois cartes devant lui. S'il devait à nouveau piocher une carte Événement, il résout l'Événement et pioche une carte une fois résolu, ainsi de suite jusqu'à qu'il y ait trois cartes devant lui n'étant pas des cartes Événement.

### Les cartes Araignée et Papillon :



Quand un joueur pioche une de ces cartes :



Tous les joueurs doivent faire avec leurs mains le signe de l'Araignée ou du Papillon vers un autre joueur (le signe dépend de la carte Araignée ou Papillon, cf ci-contre) et taper sur le tas de Feuilles. Le plus rapide prend une carte dans la main du joueur qu'il a désigné.

Remarque : si le joueur désigné n'a pas de carte, rien ne se passe.

Remettre la carte Araignée ou Papillon dans la boîte, elle ne sera plus utilisée pour cette partie.

### Le roi du Chifoumi :



Le joueur qui pioche cette carte défie un autre joueur au Chifoumi en une manche gagnante. (cf Règle du Chifoumi ci-dessous) Le vainqueur garde la carte qu'il place devant lui face visible. Cette carte ne compte pas dans la limite des 7 cartes de sa main. Si le joueur doit de nouveau défier quelqu'un ou s'il est défié par un autre joueur, une de ses cartes Chifoumi est remise en jeu et le vainqueur de cette nouvelle manche remporte les deux cartes !

Règle du Chifoumi : pour commencer les joueurs comptent jusqu'à trois en mettant la main dans le dos. Une fois à trois les joueurs révèlent leur main (pierre, feuille ou ciseaux) en même temps. La plus forte des formes l'emporte et le joueur gagne le défi. Si les deux joueurs utilisent la même forme c'est un match nul, ils recommencent.

La pierre l'emporte sur les ciseaux.  
Les ciseaux l'emporte sur la feuille.  
Et la feuille l'emporte sur la pierre



### Les cartes Feuille :



recto / verso

Ces cartes ne rapportent pas de point. Quand un joueur choisit ou reçoit une troisième carte Feuille en main, il peut les montrer et les replacer dans le tas de Feuilles. Puis il vole une carte au hasard dans la main d'un joueur de son choix.

### Les cartes Copain-Copine :



Quand un joueur choisit ou reçoit cette carte, il la pose sur la table, face visible et l'oriente vers un autre joueur avec qui il sera Copain ou Copine. Il la garde devant lui et elle ne peut pas être volée. En fin de partie, il gagne une étoile par carte de la plus grande collection de cartes du Copain-Copine désigné. En cas d'égalité entre plusieurs collections, une seule est comptabilisée.

Remarque : on peut avoir plusieurs cartes Copain-Copine, mais orientées vers différents joueurs.

Exemple : la joueuse A a réussi à accumuler trois cartes Feuille 1.

Elle les montre à tout le monde avant de les remettre sous le tas de feuilles au centre de la table 2. Elle choisit ensuite de voler une carte au hasard dans la main d'un autre joueur 3.



Exemple : l'herboriste a choisi pendant la partie d'orienter la carte Copain-Copine vers la reine des billes. À la fin de la partie, elle gagne 4 étoiles supplémentaires grâce à la collection de Bille de ce joueur.



### Les cartes Marron :



Ces cartes ne rapportent pas de point. Quand un joueur choisit ou reçoit une troisième carte Marron en main, il peut les montrer et les défausser (remettre dans la boîte) afin de prendre la carte Bonhomme Marron (cf ci-contre). Il la garde devant lui et elle ne peut pas être volée. Elle rapporte des étoiles en fin de partie.

### La carte Pot de colle :



Quand un joueur choisit ou reçoit la carte Pot de colle, il la place devant lui, face visible. Lors de son prochain tour, il pourra choisir et prendre dans sa main deux cartes au lieu d'une et donner une carte à un autre joueur. Il devra alors replacer la carte Pot de colle sous le tas de Feuilles.



Exemple : le joueur obtient son troisième marron. Il montre à tout le monde ses trois cartes Marron 1 et peut alors placer à côté de sa carte Personnage la carte Bonhomme Marron 2 rapportant 4 étoiles à la fin de la partie.



Exemple : le joueur avait gardé le Pot de colle au tour précédent. Ce nouveau tour, il peut donc garder deux cartes au lieu d'une. Il choisit de garder une Brique et un Petit Soldat 1 et de donner la Bille au joueur à sa gauche 2, avant de remettre la carte Pot de colle sous le tas de Feuilles 3.

### Les Personnages :

Les joueurs placent leur carte Personnage devant eux face cachée. Ils la révéleront à la fin de la partie pour l'assembler à leur collection et gagner des étoiles supplémentaires grâce à leur bonus.

### L'agent secret



Il aime collectionner plein de choses différentes. Il gagne 2 étoiles par collection différente en sa possession.

### Le pit caïd



Il collectionne les Petites Voitures. Il gagne 1 étoile par carte Petite Voiture.

### La chipie



Elle collectionne les Briques et les Billes. Elle gagne 1 étoile par carte de ce type.

### L'architecte



Il collectionne les Briques. Il gagne 1 étoile par carte Brique.

### La reine des Billes



Elle collectionne les Billes. Elle gagne 2 étoiles par carte Bille.

### La chance



Elle collectionne les Cartes Monstre. Elle gagne 2 étoiles par carte Monstre en sa possession.

### L'herboriste



Elle collectionne les Feuilles et les Marrons. Elle gagne 4 étoiles par cartes Marron et 2 étoiles par cartes Feuille.

### Le petit général



Il collectionne les Petits Soldats. Il gagne 1 étoile par carte Petit Soldat.