



1. C'EST QUI LES COUADSOUS ?

C'EST NOUS !

JE VOUS PRÉSENTE MADELEINE, RÉGIS ET JEAN-XAVIER. HA, ET MOI, C'EST MARIE-LORETTE ! ON EST DES COUADSOUS !

L'AUTOMNE DERNIER, COMME CHAQUE ANNÉE, ON A PLANQUÉ NOS NOISETTES UN PEU PARTOUT DANS LA FORÊT, HISTOIRE D'AVOIR DE QUOI BECQUETER PENDANT L'HIVER (PARCE QUE L'HIVER C'EST CRAIGNOS), ET VOILÀ, PAF, L'HIVER, C'EST MAINTENANT (ON S'Y ATTENDAIT UN PEU, FAUT RECONNAÎTRE) ET ON A FAIM !

ET COMME TOUS LES ANS... BEN ON GALÈRE... JE COMMENCE À ME DIRE QU'ON EST UN PEU DES MANCHES. JE VOUDRAIS PAS BALANCER, MAIS J'SUIS PAS SUPER AIDÉE PAR LES COPAINS NON PLUS...

POURTANT, ÇA A L'AIR FACILE DE GRILLER, IL SUFFIT DE RÉCUPÉRER LA BOUSTIFAILLE CACHÉE. ET POUR ÇA IL SUFFIT DE SE RAPPELER NOS REPÈRES ! ENTRE LES CHAMPIGNONS, LES FEUILLES ET LES CAILLOUX JAUNES, BLEUS ET ROUGES, ON VA BIEN RETROUVER NOS CHEMINS !

NON ?... HA OUAIS, PEUT-ÊTRE... HÉ, TU NOUS AIDES, HEIN, SINON ON VA MOURIR D'ANIMIN... DE FAIM !

PUIS SINON... TANT PIS, HEIN... C'EST LA FORÊT QUI NOUS REMERCIERA D'AVOIR SEMÉ PLEIN DE NOISETTIERS PARTOUT POUR LES FUTURES GÉNÉRATIONS DE COUADSOUS !

LE COMBLE DE CETTE HISTOIRE, C'EST QU'IL PARAÎT QUE POUR RETROUVER LA BECQUETANCE PLANQUÉE, C'EST NOUS LES EXPERTS... MOI JE PEUX VOUS LE DIRE : C'EST DU N'IMPORTE QUOI !

2. Y'A QUOI D'DANS ?

■ 9 CARTES FORÊT recto/verso présentant sur chacune des faces une forme (champignon, feuille ou caillou) de couleur jaune, rouge ou bleue.



■ 12 CARTES NOISETTES :
RECTO: 1 noisette ou 2 noisettes
VERSO: Feuilles



■ 4 CARTES COUADSOUS : avec indication formes d'un côté et couleurs de l'autre.



3. BUT DU JEU

ÊTRE LE PREMIER À GAGNER AU MOINS 5 NOISETTES.

4. MISE EN PLACE

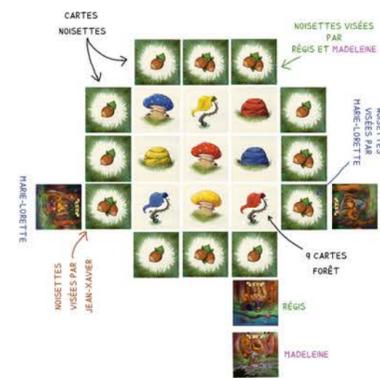
Poser au hasard les 9 cartes Forêt en un carré de 3 x 3 cartes.

Disposer aléatoirement une carte Noisette en face de chaque ligne et colonne.

Distribuer une carte Couadsou à chaque joueur. A moins de 4 joueurs, les cartes restantes retournent dans la boîte ! Chaque joueur pose sa carte Couadsou (côté Formes ou Couleurs, selon son choix, mais après on ne retourne la carte que quand on vous le dira, donc pas touche !) sur le bord d'une ligne ou d'une colonne. Il visera donc à gagner la carte Noisettes située à l'opposé (regarde sur l'exemple à côté, c'est plus clair). → C'est d'abord Madeleine qui s'installe, puis Régis, Marie-Lorette et enfin Jean-Xavier (sauf si vous n'êtes pas quatre, évidemment !).

Il est possible que des Couadsous se trouvent l'un en face de l'autre, ou même visant les mêmes noisettes !

EXEMPLE DE DÉBUT DE PARTIE À 4 JOUEURS :



5. DÉROULEMENT

Le dernier à avoir vu un vrai écureuil dans la vraie vie commence la vraie partie. Ensuite on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Et si aucun joueur n'a de montre, débrouillez-vous.

Chaque joueur, à son tour, tente de gagner les noisettes situées en face de son Couadsou. Il a donc 3 cartes Forêt à franchir pour cela ! Il commence par la première (la plus près de son Couadsou) : si son Couadsou est côté Couleurs, il annonce une couleur, et s'il est côté Formes, il annonce une forme. Il retourne la première carte Forêt, qu'il laissera retournée.

S'il a annoncé la bonne couleur (ou forme), alors il peut tenter la même chose avec la deuxième, puis la troisième carte. Si ses trois annonces sont justes, il gagne la carte Noisettes en face de son Couadsou. Il prend cette carte et la pose devant lui : les noisettes présentes dessus sont gagnées ! Mais aussitôt qu'une carte Forêt retournée ne correspond pas à l'annonce du joueur, le tour passe au joueur suivant. Quand un joueur gagne comme cela des noisettes, il se passe des choses : d'abord il déplace son Couadsou d'une case à gauche ou d'une case à droite (une seule case, hein), et tous les autres joueurs doivent retourner leur Couadsou !

Donc ceux qui jouaient avec les couleurs joueront avec les formes, et vice-versa (sauf l'heureux gagnant du tour qui se déplace simplement) ! Puis c'est au tour du joueur suivant.

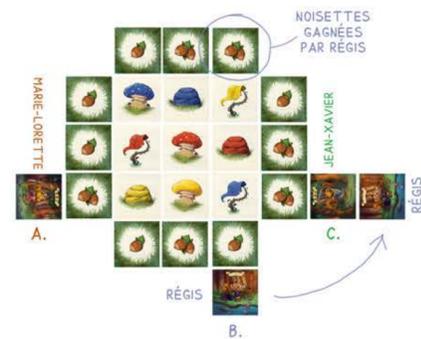
Quoi qu'il en soit, on commence toujours sa tentative par la première des 3 cartes Forêt.

Et quand c'est notre tour de jeu, on peut ne pas tenter de gagner des noisettes et plutôt déplacer notre Couadsou d'une case à droite ou d'une case à gauche (et toujours une seule case !). Mais dans ce cas on se contente de se déplacer, on n'annonce rien et on ne retourne aucune carte Forêt !



ICI, À MON TOUR, JE PEUX DÉPLACER MON COUADSOU D'UNE CASE À GAUCHE OU D'UNE CASE À DROITE. JE NE FAIS QUE ÇA ET JE NE RETOURNE AUCUNE CARTE FORÊT.

EXEMPLE DE PARTIE EN COURS À 3 JOUEURS :



A - À SON TOUR, MARIE-LORETTE A RETOURNÉ LA PREMIÈRE CARTE EN ANNONÇANT « BLEU » MAIS... ELLE ÉTAIT JAUNE ! SON TOUR EST DONC TERMINÉ.

B - C'EST MAINTENANT À RÉGIS DE JOUER. IL A ANNONCÉ « FEUILLE » POUR LA PREMIÈRE CARTE : GAGNÉ, « CAILLOU » POUR LA DEUXIÈME : GAGNÉ, ET « FEUILLE » POUR LA TROISIÈME : BIEN JOUÉ ! IL A DONC TROUVÉ CE QU'IL Y AVAIT DERRIÈRE CHACUNE DES 3 CARTES ET GAGNE AINSI LES 2 NOISETTES QUI SE TROUVENT AU BOUT ! IL OBLIGE DONC MARIE-LORETTE ET JEAN-XAVIER À SE RETOURNER (IL S'JOUERONT DONC TOUS DEUX DÉSORMAIS AVEC LES FORMES). QUANT À RÉGIS, IL SE DÉPLAC D'UNE CASE À GAUCHE OU À DROITE. HA, BEN IL A CHOISI À DROITE, POUR EMBÊTER LES 2 AUTRES ET TENTER DE GAGNER 2 NOISETTES LE PROCHAIN TOUR (SAUF SI JEAN-XAVIER LES GAGNE À SON TOUR) !

C - C'EST MAINTENANT À JEAN-XAVIER DE JOUER.

6. FIN DE PARTIE

Dès qu'un joueur gagne 5 noisettes (et pas 5 cartes Noisettes), il a gagné et la partie est terminée ! Bravo !



7. VARIANTES

QUE VOUS POUVEZ COMBINER ENTRE ELLES, POUR PLUS DE PIÈRE !

■ Y'A QUOI D'DOUS ?

En début de partie, mettez 4 cartes Noisettes côté feuilles, comme ça vous ne savez ce qu'il y a dessous, une ou deux noisettes, que quand la carte sera gagnée ! Vous aimez le risque ? Alors mettez 8 cartes faces cachées ! Pire ? Mettez les 12 cartes Noisettes faces cachées ! Mystère total... En fait vous en cachez autant que vous voulez, hein, on n'est pas pénibles !

■ NOISETTE UNIQUE !

Toutes les cartes noisettes valent un point. Dans ce cas, on oublie le nombre de noisettes figurant sur les cartes et le vainqueur est le premier à gagner 3 cartes.



■ MINI ÉCUREUIL !

Envie de jouer dès 4 ans ? Facile : ne considérez que les couleurs ou que les formes pendant toute la partie, et ne retournez jamais vos écureuils ! Encore mieux, jouez avec un petit carré de 4 cartes au lieu de 9, comme vous n'aurez que 2 cartes à découvrir pour gagner des noisettes !

■ NO OVERDOSE !

Pour gagner, il faut obtenir exactement 5 noisettes ! Si on en gagne 6, on doit remettre en jeu où on le souhaite 2 cartes Noisettes préalablement gagnées !



■ RAZZIA SUR LA BOUFFE !

La partie ne sera terminée que quand toutes les cartes Noisettes auront été gagnées. Celui qui a le plus de noisettes a gagné (une indigestion).

C'EST DU PROPRE !

CE JEU EST RÉALISÉ, ILLUSTRÉ, ÉDITÉ ET FABRIQUÉ INTÉGRALEMENT EN FRANCE : LES CARTES DANS LE DOUBS, LE LIVRET EN CORRÈZE ET LA BOÎTE DANS LA DRÔME ! ET IL EST ENTIÈREMENT ÉCO-CONÇU, AFIN DE TOUT BIEN RESPECTER LE BOIS DES COUADSOUS ET CEUX DES AUTRES !

UN PEU DE COPINAGE AVEC NOS COUADSOUS PRÉFÉRÉS...

JONATHAN MUNOZ : WWW.JONATHANMUNOZ.FR
BLAISE MULLER : HTTP://ALES-BLAISE.PERSO.SFR.FR/
PAILLE EDITIONS : WWW.PAILLE-EDITIONS.COM
ARPLAY EDITIONS : WWW.ARPLAY-EDITIONS.COM
BLACKCROCK BENELUX : WWW.BLACKCROCKGAMES.BE
DELIRIUM LUDENS : WWW.DELIRIUMLUDENS.CH

REMERCIEMENTS

L'AUTEUR EST RAVI DE PARTICIPER À CETTE AVENTURE. MERCI À FLORENT TOSCANO DE ME FAIRE UNE PLACE DANS SON ÉCURIE ET MERCI À JONATHAN MUNOZ D'AVOIR SU INCARNER MON IDÉE ABSTRAITE DANS DE SI VIVANTS PERSONNAGES. ET MÊS PLUS SINCÈRES EXCUSES À MARIE-LORETTE, MADELEINE, JEAN-XAVIER ET RÉGIS POUR LEUR AVOIR POURRI LA VIE.

L'ILLUSTRATEUR REMERCIE FLORENT TOSCANO ET BLAISE MULLER POUR LEUR CONFIANCE. SA FAMILLE, LE TREPLIN, SES AMIS(E)S ET SES PIEDS D'EXISTER. ET ADRIEN MARIANI DE LUI AVOIR PERMIS DE RÉALISER SON RÊVE EN METTANT SON NOM DANS UNE BOÎTE DE JEUX.

L'ÉDITEUR REMERCIE PLEIN PARTOUT LES CENTAINES DE JOUEURS QUI SE SONT ARRACHÉS LES POILS ET SURTOUT SE SONT MARRÉS AVEC CE JEU. BLAISE MULLER BIEN ENTENDU POUR SON GÉNIE PERTINENT ET SA DOUCE IMPERTINENCE. SA GENTILLESSE, SA CONFIANCE ET SON AMITIÉ. JONATHAN MUNOZ POUR SES DESSINS BRILLANTS, SES COUADSOUS HALLUCINÉS ET CETTE BELLE ENTENTE !



TÉL : 06 84 48 42 12
CONTACT@JEUX-OPLA.FR
WWW.JEUX-OPLA.FR