

LE CLAN DES SOURIS

LES SECRETS DE LA FORÊT DENDELÉE

Votre tante, la Petite Souris, a beaucoup de travail en ce lendemain de Pâques. Les dents de tous les enfants du monde, humains comme animaux, tombent très vite à force de manger beaucoup trop de chocolat !

Elle vous a confié, à vous, ses 5 neveux et nièces, la mission importante de récupérer les dents des enfants animaux de la forêt dendelée.

Cette forêt est merveilleuse, et ses habitants adorables.

Cette nuit, c'est vous les héros ! Mais prenez garde, une poignée de vilains rôde dans la forêt : la sorcière Mousquette, toujours à l'affût d'un mauvais coup, le géant Saumâtre, en quête d'enfants à grignoter, ou le dragon Gorgon qui passe heureusement le plus clair de son temps à dormir.

Vous devrez vous serrer les coudes pour arpenter la forêt dendelée et retrouver toutes les dents réservées par votre tante, avant que le soleil ne se lève bien sûr.

Et si d'aventure vous rencontrez un vilain, trouvez le courage en vous de l'affronter et de ramener son trophée !



Un jeu coopératif de Christophe Lauras, illustré par Marie Desbons
Dès 4 ans pour des parties de 2 à 5 joueurs

But du Jeu

Le clan des Souris est un jeu coopératif. Vous jouez donc tous ensemble.

Pour gagner, vous devez remporter collectivement les 9 dents des enfants animaux de la forêt avant que les jetons Lune ne soient épuisés.

En cherchant un animal parmi les tuiles Forêt, vous découvrirez trois tailles d'animaux (*des grands, des moyens, et des petits*). Quand vous trouvez l'animal que vous cherchez, vous gagnez une dent selon sa taille (*une grande s'il est grand, une moyenne s'il est moyen, ou une petite s'il est petit*).

La partie est gagnée dès que vous placez la 9ème dent dans votre coffre, bravo ! Mais prenez garde au temps qui court, la partie est perdue dès que le soleil se lève !



Matériel

- 18 tuiles Forêt
 - 9 tuiles Animaux (*chacune affichant un petit animal, un moyen et un grand*)
 - 1 tuile Égaré (*face et dos identiques*)
 - 1 tuile Bougie
 - 1 tuile Fée chouette
 - 3 tuiles Objet magique (*une épée, un bouclier, un grimoire*)
 - 3 tuiles Vilain (*la sorcière Mousquette, le géant Saumâtre, et le dragon Gorgon*)
- 9 tuiles Mission (*affichant le prochain animal à retrouver*)
- 1 tuile Garde-dents
- 1 tuile Garde-lunes
- 1 coffre aux dents (*pré-monté dans la boîte*)
- 5 tuiles Apprenties Souris et leurs figurines en bois
- 1 planche de jetons à détacher :
 - 3 Trophées (*la baguette de métamorphose, le gourdin-monarque, et la dent d'or*),
 - 9 Dents (*3 petites, 3 moyennes, 3 grandes*)
 - et 11 jetons Lune.

Mise en place

- 1 Placez le fond de la boîte, coffre aux dents fermé, sur le bord de la table, à portée de tous les joueurs.
- 2 Placez la tuile Garde-lunes sur le bord de la table. Empilez dessus 10 jetons Lune.
- 3 Placez la tuile Garde-dents à côté de la tuile Garde-lunes. Mettez dessus les 9 dents.
- 4 Mélangez les 9 tuiles Mission et formez une pioche face cachée.
- 5 Chaque joueur choisit une figurine Apprentie Souris et sa tuile.
 - Sélectionnez les 9 tuiles Forêt montrant des animaux (*et uniquement celles-ci !*).
- 6 Mélangez-les, puis disposez-les, face cachée, pour former un carré. Le reste du matériel est ignoré et mis de côté.

Cette mise en place convient aux plus jeunes joueurs (à partir de 4 ans ou en maternelle). Elle représente le coeur du jeu en ignorant une partie des règles.

La mise en place pour des joueurs plus grands (à partir de 6 ans ou en primaire) est décrite page 6.

Déroulement du jeu



Au début de la partie, **chaque joueur peut consulter secrètement la tuile Forêt de son choix** avant de la remettre en place.

C'est une information secrète que lui seul connaît, il est important qu'il s'en souvienne bien !

Désignez ensuite l'Apprentie Souris qui jouera en premier : le joueur qui commence est le dernier à avoir fait appel à la Petite Souris pour une de ses dents.

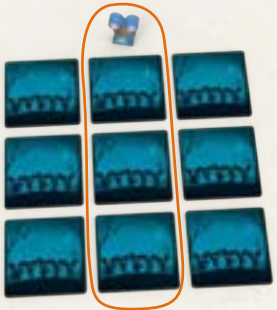
Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens horaire.



La première tuile de la pioche Mission est révélée (retournée face visible et posée à côté). La partie peut commencer !

Actions d'un joueur pendant son tour

1. L'Aide du clan



Avant que le joueur actif ne joue, les autres joueurs peuvent lui apporter leur aide s'ils pensent savoir où se cache l'animal demandé (voir ci-contre).

Les joueurs utilisent leur pion Apprentie Souris qu'ils placent **en haut ou en bas d'une colonne ou à gauche ou à droite d'une ligne** pour donner un indice au joueur actif.

*Il ne faut pas se faire repérer dans la forêt dendelée !
Il est donc interdit de parler ou de pointer directement une tuile du doigt !*

Note : Apporter son aide n'est pas obligatoire. Il est préférable de ne rien indiquer si on n'a aucun indice !



Attention, les jeunes enfants ont besoin d'être accompagnés dans cette étape.

2. L'exploration

Le joueur actif révèle une tuile Forêt en espérant trouver l'animal demandé par la tuile Mission.



Si la tuile forêt révélée montre cet animal

Prenez un jeton Dent correspondant à la taille de l'animal découvert (une grande dent si c'est un grand animal, une dent moyenne si c'est un animal moyen, une petite dent si c'est un petit animal) et **glissez-le dans le coffre**. Bien joué !

Le joueur actif replace la tuile Forêt face cachée, au même endroit.

Si vous n'avez plus de dents à la taille de l'animal, alors vous ne gagnez pas de dent !

Cela dit, au moins vous ne perdez pas de jeton Lune ! ouf !



Si la tuile Forêt révélée ne montre pas cet animal

Vous perdez un jeton Lune. Prenez-en un sur votre tuile Garde-Lunes et glissez-le dans le coffre de la boîte.

Le temps file, le jour se rapproche, soyez prudents !

Le joueur actif replace la tuile Forêt face cachée, au même endroit.

3. Fin du tour

Chaque joueur ayant participé à l'aide du clan reprend son pion Apprentie Souris et le replace devant lui, sur sa tuile Apprentie Souris.

C'est au joueur suivant de jouer.

Si l'animal recherché n'a pas été retrouvé, il cherche le même animal que son prédécesseur. **Sinon**, il retourne la première tuile de la pioche Mission et commence une nouvelle recherche.

Règles pour les plus grands (6 ans et plus)

Pour profiter pleinement d'une partie du *Clan des Souris*, utilisez les règles de déroulement du jeu de la règle pour les plus jeunes (voir page 3), mais la mise en place et le matériel utilisé sont différents.

Mise en place



Avant de former la forêt, sélectionnez une des trois tuiles Vilain au hasard.

Rangez les deux tuiles Vilains restantes dans la boîte sans les consulter.

Ajoutez-la à toutes les autres tuiles Forêt : les 9 tuiles Animaux, mais aussi les 3 Objets Magiques et les tuiles Égaré, Bougie et Fée Chouette.

Mélangez ces 16 tuiles Forêt et disposez-les face cachée pour former un carré.

Placez les 3 Trophées à côté de la forêt.

La première tuile de la pioche Mission est révélée (*retournée face visible*).

Désignez la Souris qui jouera en premier, et la partie peut commencer !

Déroulement du jeu

Au début de la partie, chaque participant consulte secrètement la tuile Forêt de son choix avant de la remettre en place.

Le tour de jeu se passe de la même façon que dans la règle pour les plus petits (voir page 3), mais plusieurs tuiles ont des effets particuliers lorsqu'elles sont révélées.

Les tuiles Spéciales

Quand la tuile révélée par un joueur est une tuile spéciale, elle est gagnée pour tout le monde ! **Elle reste face visible jusqu'à ce qu'un joueur décide de l'utiliser pendant son tour.** Dès lors elle sera défaussée.

Une tuile spéciale révélée ne provoque pas de perte de jeton Lune !



La tuile Égaré

Tous ces arbres qui se ressemblent, brrr ! Vous vous êtes égarés, il n'y a rien à trouver ici. Vous avez perdu du temps ! Perdez un jeton Lune (*glissez-le dans le coffre*) et passez au joueur suivant.



La tuile Bougie

La bougie pourra être utilisée par n'importe quel joueur, mais est à usage unique. Avant de révéler une tuile, un joueur peut décider d'utiliser la bougie : il consulte secrètement cette tuile. Après quoi, la bougie est défaussée (*retirez-la de la forêt et rangez-la dans la boîte*).



La tuile Fée-Chouette

La fée-chouette pourra être utilisée par n'importe quel joueur, mais est à usage unique. Elle permet à un joueur d'éviter de perdre un jeton Lune. Après quoi, la fée-chouette est défaussée (*retirez-la de la forêt et rangez-la dans la boîte*).



Les tuiles Objet magique

Il existe 3 tuiles Objet magique (Grimoire, Bouclier et Épée). Elles servent à se défendre contre les Vilains ; faire fuir un vilain nécessite d'avoir retourné deux des trois objets magiques.

Les tuiles Vilains

Il existe trois Vilains : la sorcière Mousquette, l'ogre Saumâtre, et le dragon Gorgon.



Quand un joueur révèle une tuile Vilain, il la laisse à sa place, face visible.

On dit que le Vilain est maintenant réveillé.

Quand un vilain est face visible, il le reste jusqu'à ce qu'il soit chassé (sauf le dragon, qui adore dormir, voir ci-après).

Chaque Vilain applique une **Menace** spécifique dès lors qu'il est réveillé.

Si les Apprenties souris parviennent à chasser le Vilain, il s'enfuira en pleurnichant, et laissera tomber son **Trophée** !

Les Trophées sont la baguette de métamorphose, le gourdin-monarque et la dent d'or.

Le Trophée que laissera tomber un vilain dans sa fuite est indiqué sur sa tuile.

Placez le trophée à côté de la tuile Apprentie Souris du joueur qui a fait fuir le vilain.

Un Trophée est utilisable par le joueur qui l'a gagné et à tout moment (même pendant le tour d'un autre joueur).

Il est à usage unique : un Trophée est défaussé (remis dans la boîte) après avoir été utilisé.



Attention : dès qu'un Vilain est réveillé (retourné face visible), le joueur actif doit mettre fin à son tour et glisser une lune dans le coffre !

Exception : si les deux objets nécessaires à sa fuite sont déjà retournés quand le vilain est réveillé, il fuit instantanément sans appliquer sa Menace, et les souris récupèrent immédiatement son trophée !

La sorcière Mousquette

Menace : Tant que la sorcière est réveillée, elle maudit les forêts violettes.

Dès qu'un joueur révèle une tuile Forêt violette (notez la présence d'une petite baguette magique en bas de la tuile), vous perdez un jeton Lune !

 Si l'animal de la Mission n'apparaît pas sur la tuile vous devrez bien sûr perdre un second jeton Lune !



Objets magiques nécessaires

pour la chasser : Le bouclier et le grimoire.

Trophée : sa Baguette de métamorphose, redoutée de tous les enfants pas sages.

Cette baguette magique permet de changer la taille d'un animal présent sur une tuile Forêt !



L'ogre Saumâtre

Menace : Tant que l'ogre est réveillé, les souris doivent se cacher pour éviter qu'il ne les voit !

Les joueurs ne peuvent plus apporter l'Aide du clan avec leur pion Souris, ni utiliser la tuile Bougie (qu'elle soit déjà révélée ou qu'elle soit révélée plus tard) !



Objets magiques nécessaires

pour le chasser : Le grimoire et l'épée.

Trophée : son gourdin-monarque, un outil merveilleux aussi bien pour tout ratatiner que pour s'orienter au travers de la forêt (il pointe toujours dans la bonne direction !)

Après qu'un joueur a révélé une tuile forêt, il peut annuler cette action à l'aide du gourdin-monarque, et retourner une autre tuile à la place ! La première tuile est alors complètement ignorée.

Le dragon Gorgon

Menace : Quand le dragon est réveillé, il s'agace et bat très fort des ailes, levant une terrible tornade qui envoie tout valser ! Quand celui-ci s'estompe, le dragon a disparu et tout est sans dessus-dessous...

Prenez les 4 tuiles de la colonne où se trouve le dragon (la sienne y-compris).

Mélangez-les, et replacez-les, toutes les quatre faces cachées ! Le dragon se rendort, mais on ne sait plus où il se trouve !



Objets magiques nécessaires

pour le chasser : L'épée et le bouclier.

Trophée : sa dent d'or. Quel cadeau somptueux pour votre tante la Petite Souris !

Le joueur possédant la dent d'or peut à tout moment choisir une des dents restantes sur la tuile Garde-Dents et la glisser dans le coffre aux dents.



Fin de la partie

La partie peut prendre fin de deux façons :



Dès que le Garde-dents est vide

(si le clan des souris à réussi à récupérer 9 dents, en retrouvant les animaux des tuiles missions, et à les glisser dans le coffre).

Bravo, c'est gagné, votre tante l'unique et véritable Petite Souris sera ravie !



Dès que le Garde-lunes est vide

(si toutes les lunes ont été glissées dans le coffre).

La partie est perdue, et ce quel que soit le nombre de dents déjà placées... Il faudra réessayer !

Variantes

Nuits plus courtes

Adaptez la pile de jetons Lune en fonction de la difficulté souhaitée.

Jouez avec seulement 9 jetons pour une partie plus difficile, 8 pour une partie très difficile, et même 7 pour le défi ultime !

Forêt dangereuse

Pour un défi herculéen, retirez la *Bougie* et ajoutez un Vilain lors de la mise en place. Si vous souhaitez vraiment passer un sale quart d'heure, vous pouvez même ajouter tous les Vilains en retirant aussi la *Fée-chouette*.

Note : dans cette configuration, le gourdin-monarque peut être activé quand vous révélez un vilain, permettant de le rendormir immédiatement, avant qu'il ne se réveille (le tour ne prend pas fin).

Crédits

AUTEUR :

Christophe Lauras

ILLUSTRATIONS :

Marie Desbons

DIRECTION ARTISTIQUE :

Benjamin Treilhou

ÉDITION :

Débâcle Jeux

DISTRIBUTION FRANCE :

Ludistri

Tous droits réservés Trade Invaders Éditions 2023



Aide de jeu

Les tuiles spéciales



Zut, il n'y a rien ici, tu passes ton tour et tu perds un jeton Lune !



Regarde sous l'une des tuiles Forêt de ton choix sans la montrer aux autres joueurs, puis replace-la face cachée.



Si tu dois perdre un jeton Lune, utilise cette tuile à la place.

Les Vilains

L'effet des Vilains est actif quand ils sont retournés dans la forêt et se dissipe dès qu'ils en sont chassés.



Perdez un jeton Lune dès qu'une tuile Forêt violette est révélée.

Sa baguette permet de grandir ou rapetisser un animal sur une tuile Forêt.



Personne ne peut apporter l'*Aide du clan* ni utiliser la tuile *Bougie*.

Son gourdin permet d'annuler le retournement d'une tuile et d'en révéler une autre à la place.



Les tuiles de la colonne où il se trouve sont mélangées et remplacées face cachée.

Sa dent d'or permet de gagner la dent de son choix !