

2 à 4 joueurs · 15 minutes · 4 ans et +

Le bonhomme DE PAILLE



La petite histoire

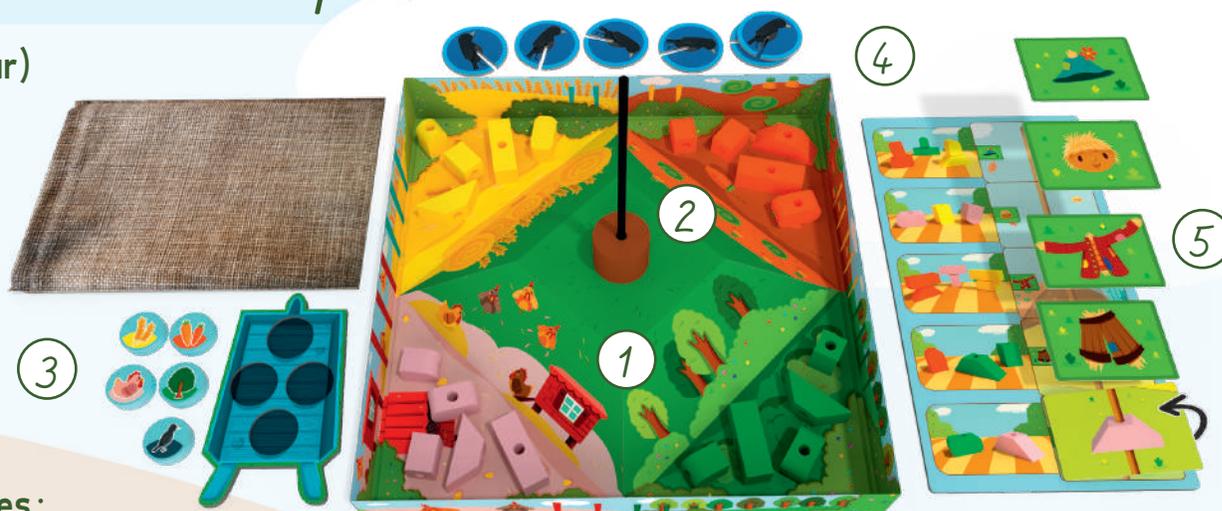
Pauvre épouvantail ! La tempête qui est passée la nuit dernière l'a laissé en mille morceaux. Retrouvez-vous les manches et remettez vite votre épouvantail sur pied pour effrayer les oiseaux avant qu'ils n'envahissent les champs.

Ramassez les pièces éparpillées pour reconstruire l'épouvantail !



Matériel et mise en place

- 4 plateaux *Brouette* (1 par joueur)
- 22 pièces en bois
- 6 tuiles *Oiseau*
- 20 jetons (5 par joueur)
- 4 sacs (1 par joueur)
- 14 cartes *Épouvantail*
- 1 plateau *Épouvantail*
- 1 boîte de jeu comportant 4 zones :
Champ de blé / Verger / Poulailier / Potager



- 1 Posez la boîte de jeu au milieu de la table.
- 2 Placez le socle de l'épouvantail (cylindre marron) et la tige en bois au sommet de la colline, puis répartissez les pièces en bois dans les zones correspondant à leurs couleurs.
- 3 Prenez chacun :
 - un plateau *Brouette* que vous placez devant vous,
 - un sac dans lequel vous mettez les 5 jetons de votre couleur (*Oiseau* / *Arbre* / *Blé* / *Poule* / *Carotte*).
- 4 Placez les tuiles *Oiseau* et le plateau *Épouvantail* à côté de la boîte de jeu.
- 5 Piochez aléatoirement une carte *Épouvantail* de chaque type (*Chaussures* / *Pantalon* / *Pull* / *Tête* / *Chapeau*) et placez-les face cachée sur les emplacements correspondants du plateau *Épouvantail*. Puis retournez la carte *Chaussure* face « pièce » visible.



COCOW, NOTRE MASQUETTE DE L'ESPACE !

Cocow vous accompagnera durant la lecture de ce livret. Elle vous aidera à profiter au maximum du jeu.

NOTE : le mot « joueur » est utilisé comme convention pour désigner les joueurs et les joueuses.



Déroulement d'une partie



Vous devez, **tous ensemble**, reconstruire l'épouvantail sur la colline (au centre de la boîte).

Les cartes du plateau *Épouvantail* vous indiquent quelles pièces sont nécessaires à la construction de votre épouvantail, ainsi que **l'ordre** dans lequel il doit être construit. Le dernier à avoir vu un oiseau commence la partie.

À son tour de jeu, le joueur **pioche un élément dans son sac**, sans regarder et en utilisant son sens du toucher. L'élément pioché peut être un jeton ou une pièce.



■ Poule, Blé, Arbre ou Carotte :

Le joueur dépose le jeton sur son plateau *Brouette*.

Puis il choisit une pièce de la boîte dans la zone correspondant au jeton pioché.

Si c'est la prochaine pièce indiquée sur le plateau *Épouvantail*, elle peut être placée directement sur l'épouvantail en construction (au sommet de la colline). Sinon, le joueur place cette pièce dans son sac.



■ Oiseau :

Un oiseau arrive dans la ferme !

Le joueur pose le jeton sur son plateau *Brouette*.

Puis il insère une tuile *Oiseau* sur un des poteaux de la barrière (sur le côté de la boîte).

Exemple :

Léa n'a pas de chance, elle pioche un jeton *Oiseau* de son sac !

Elle le place sur son plateau *Brouette* et ajoute une tuile *Oiseau* sur la barrière.

Heureusement, ce n'est que le deuxième, la partie peut continuer !



Exemple :

Inès pioche un jeton *Arbre* de son sac et le place sur son plateau *Brouette*. Puis elle prend dans la boîte la pièce verte, qui lui servira peut-être plus tard.



Conseil de Cocow : Regardez bien le plateau *Épouvantail* ! De quelle pièce avez-vous besoin pour construire l'épouvantail ?

Si vous le pouvez, choisissez la pièce qui vous permettra de commencer ou continuer la construction de l'épouvantail. Sinon, prenez une pièce qui pourra servir plus tard.



Note de Cocow : Si le joueur doit prendre une pièce, mais que la zone désignée est vide, il peut la prendre dans une autre zone de son choix. Et si toutes les zones sont vides, le joueur passe son tour après avoir pioché un jeton. La fin de partie est proche, gare aux oiseaux !

Si c'est une pièce

Bonne pièce :

La prochaine pièce à placer sur l'épouvantail est indiquée par la plus haute carte face visible sur le plateau *Épouvantail*. Si la pièce piochée **correspond**, placez-la sur l'épouvantail. Les pièces sont placées de bas en haut, dans l'ordre indiqué par les cartes.

Dès que la ou les pièces indiquées par une carte ont été placées sur l'épouvantail, la carte suivante est révélée.

Exemple :

Inès a pioché la pièce rose : elle la place sur l'épouvantail, et retourne la prochaine carte du plateau *Épouvantail* (carte *Pantalon* dans cet exemple).



Mauvaise pièce :

Si la pièce piochée **ne correspond pas**, le joueur la pose sur son plateau *Brouette* et place immédiatement une tuile *Oiseau* sur un des poteaux de la barrière ||||| !

Exemple :

Plus tard dans la partie, Benoît n'a pas de chance : en voulant piocher la partie inférieure du « Chapeau » jaune, il pioche la pièce verte qui était dans son sac ! Il place alors une cinquième tuile *Oiseau* sur la barrière et la pièce verte sur son plateau *Brouette* !



Fin du tour

À la fin de son tour de jeu, si un joueur a 4 éléments sur son plateau *Brouette* (pièces et/ou jetons), il vide son plateau *Brouette* dans son sac.

Puis c'est au joueur situé à sa gauche de jouer.



Fin de partie

La partie peut prendre fin de deux façons

Si le sixième oiseau vient de se poser sur la barrière, la partie est perdue !



Si l'épouvantail est achevé avant que tous les oiseaux soient posés sur la barrière, la partie est gagnée. Bravo !



Variantes

Nous vous proposons deux variantes.

La variante *Ciel dégagé* vous facilitera la tâche, par exemple, lors de vos premières parties ou pour épauler les fermiers les plus jeunes.

La variante *Tempête* pimentera vos parties quand vous n'aurez plus peur des oiseaux.

Ces deux variantes peuvent être associées si vous le souhaitez.

● Ciel dégagé :

En début de partie (Mise en place ⑤), placez toutes les cartes **FACE VISIBLE** sur le plateau *Épouvantail* !



● Tempête :

Le vent souffle fort sur la ferme. À chaque fois qu'une tuile *Oiseau* est placé sur la barrière, chaque joueur passe son sac et son plateau *Brouette* à son voisin de gauche ! Puis le jeu continue normalement.

COCOW VOUS DIT MEUHRCI !

Cocow remercie « vachement » Marie et Wilfried Fort, ainsi que les p'tits Terriens et Terriennes qui ont participé aux tests du jeu.

© 2024 Asmodee Group/SPACE Cow. Tous droits réservés.

Retrouvez toute l'actualité SPACE Cow sur :   



Adresses sur quefairedemesdechets.fr