

# Histoire d'en jouer n°1

## Le village «Whouaaa»

V 1.0 le 27/03/2020

Jeu créé le 27 mars 2020 lors de la Game Jam #01  
organisée par l'équipe de « Do It Your Game »

**Auteur :** Tibo SERIES – **Illustrations :** Freepik  
Jeu à la recherche d'un illustrateur

### Caractéristiques

Jeu coopératif en « Print and Play »

Pour 2 joueurs à partir de 4 ans  
Pour des parties de 10 minutes

### Contenu à imprimer et à découper

- . 1 Plateau de jeu centrale « planète »
- . 2 plateaux individuel « vaisseau »
- . 30 tuiles : 2 tuiles « croisement »,  
4 tuiles « embûche », 16 tuiles « chemin »,  
8 tuiles « maison »

### Histoire du jeu

Sniff !! Le petit peuple de l'espace est bien triste, sa planète est en train d'exploser.  
Zouuu !! Ils doivent vite partir pour trouver un autre endroit où habiter.  
Oooohh !! Regarder une belle planète où construite leur nouveau village.  
Et Hopp !! Ils partent en expédition pour voir où construire leurs nouvelles maisons.

### Objectif

Construire un maximum de maison afin que le nouveau village du petit peuple soit le plus « Whouaaa » possible.

### Préparation

Imprimer les 3 feuilles du jeu et découper les éléments en suivant les pointillés.  
Un papier un peu épais sera pertinent pour les tuiles afin de ne pas avoir de transparence au dos de celles-ci.

### Mise en place

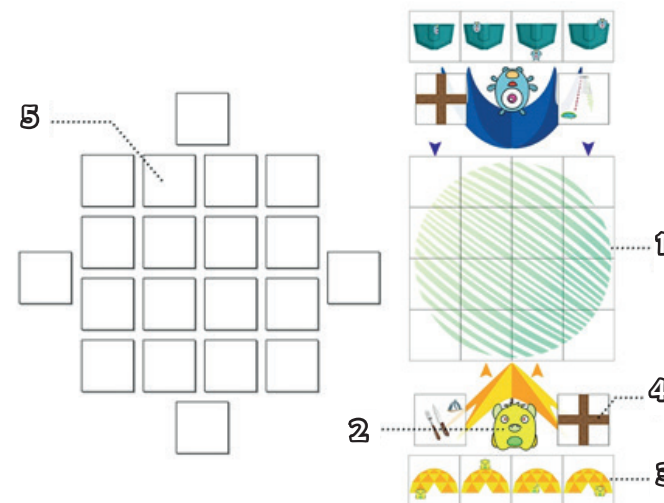
Placer le plateau central « planète » 1 entre les deux joueurs.

Chaque joueur récupère :

- o Un plateau « vaisseau »,
- o Les 4 tuiles « maison » de la même couleur
- o 1 tuile « raccourcis ».

Les « vaisseau » doivent être face à leur propriétaire et adjacents à la « planète » 2 Les tuiles « maison » sont placées directement sous les « vaisseau » 3 et la tuile « raccourcis » est placée sur les « vaisseau » à l'endroit indiqué 4

Mélangez toutes les tuiles « chemin » avec les 4 tuiles « embûche » et placez-les, face cachée, près de la « planète » 5 afin qu'elles puissent être accessibles à tous les joueurs, ces tuiles constituent la pioche.



### Règles du jeu

Le joueur qui a vu les étoiles en dernier devient le premier joueur.

A son tour de jeu, un joueur a deux actions possibles :

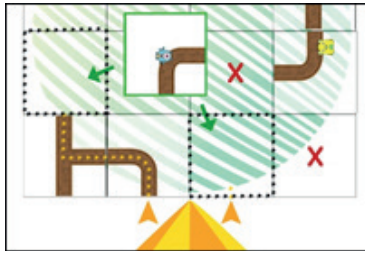
- o L'exploration (obligatoire)
- o La construction (sous condition)

#### L'exploration (obligatoire)

A cette phase, le joueur peut **AVANCER** ou **CREER UN NOUVEAU PASSAGE**.

- **AVANCER** : Choisir une tuile de la pioche et la révéler :

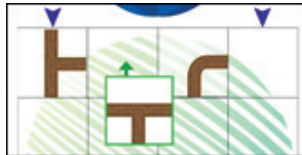
o Si la tuile est un chemin, le joueur DOIT la placer sur le plateau central, de manière à ce que le chemin dessiné puisse être accessible depuis son vaisseau. Chaque vaisseau possède deux flèches par lesquels le joueur peut démarrer son chemin.



**Exemple :** Le joueur jaune vient de piocher une tuile chemin, il peut la placer soit dans la continuité des chemins qu'il vient de poser, soit à la seconde sortie (flèche) de son vaisseau pour commencer un nouveau chemin).

Un chemin doit toujours pouvoir rejoindre le vaisseau mais ne doit pas forcément avoir une connexion logique avec les tuiles qui lui sont adjacentes.

**Exemple :** Tant que la nouvelle tuile mène à son vaisseau, le joueur bleu peut placer cette tuile bien que tous les chemins ne soient pas connectés.



o Si la tuile est une embûche, montagne ou lac, le joueur a potentiellement deux possibilités. Il choisira soit l'une soit l'autre :

1. Son petit peuple a le pouvoir de « manger » la montagne ou de « boire » l'eau du lac. Dans ce cas la tuile PEUT être placée sur le vaisseau du joueur à l'endroit indiqué. Le pouvoir du petit peuple est indiqué sur son vaisseau.



Le joueur peut annuler l'effet d'UNE tuile montagne.



Le joueur peut annuler l'effet d'UNE tuile lac.

**Attention :** un joueur ne peut faire cette action qu'une seule fois par partie.

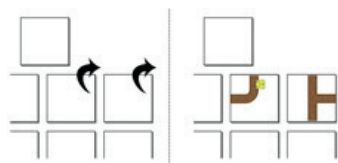
SOIT

2. Le joueur ne peut pas ou ne veut pas manger/boire l'embûche qui se présente à lui, dans ce cas la tuile est placée sur la planète, à l'extrémité d'une tuile chemin menant à son vaisseau. L'embûche bloque ainsi le chemin.

Comme le joueur est bloqué, il a le temps d'observer le paysage et de découvrir de nouveaux passages, il retourne alors deux tuiles de la pioche et les laisse face visible pour la suite de la partie, ces tuiles pourront être piochées par n'importe quel joueur à son tour de jeu s'il décide d'AVANCER.



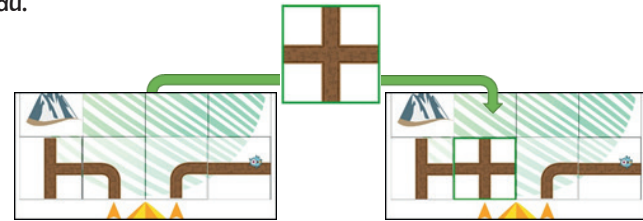
Placer l'embûche afin de bloquer le chemin.



Retourner deux tuiles de la pioche.

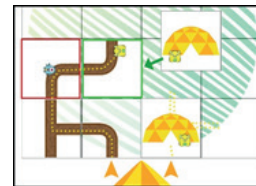
OU

- **CREER UN NOUVEAU PASSAGE :** Pour se débloquer ou pour se créer de nouvelles opportunités, le joueur peut choisir de placer sa tuile « raccourcis » en la superposant à une tuile « chemin » déjà en place. Pour cela le « raccourcis » doit être accessible depuis son vaisseau.



**La construction (sous condition)**

Après avoir fait l'action AVANCER, le joueur regarde si les chemins partant de son vaisseau mènent à des terrains propices à la construction d'une de ses maisons, c'est-à-dire à une tuile « chemin » possédant un petit personnage de son espèce. Si c'est le cas le joueur peut poser immédiatement une de ses maisons par tuile valide.



**Exemple :** Après avoir posé sa tuile, le joueur jaune s'aperçoit qu'un terrain avec un petit personnage jaune est relié à son vaisseau. Le terrain est idéal pour construire une maison. Le joueur récupère une maison encore présente sous son vaisseau et vient la poser sur la tuile chemin correspondante.

Les tuiles maisons, une fois posées, sont comme des tuiles « raccourcis », c'est-à-dire que des tuiles « chemin » peuvent y être connecté par n'importe quel côté.

Si une maison bleue vient à être connecté au vaisseau du joueur jaune, ce dernier pourra sans problème faire partir un chemin à partir de cette même maison bleue.

**Fin du tour**

Une fois les actions réalisées c'est au joueur suivant de jouer.

**Fin de partie**

Dès qu'un joueur ne peut plus poser de tuile sur la planète la partie prend fin.

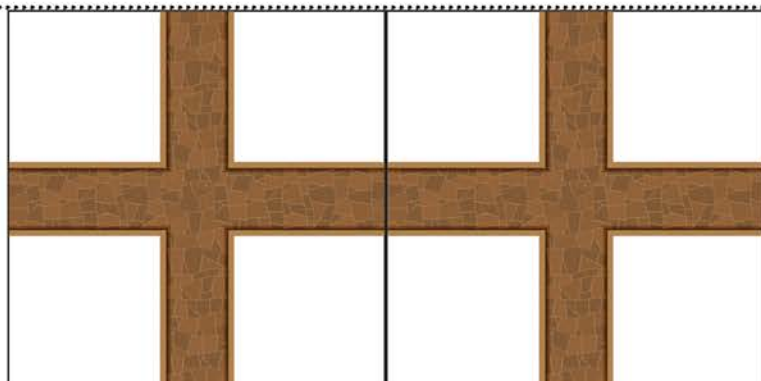
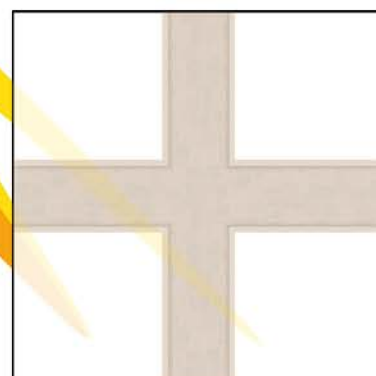
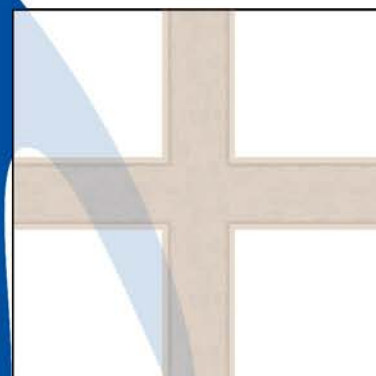
On compte alors l'ensemble des maisons (jaunes et bleues) construites sur la planète.

**De 0 à 2 :** WHOU !! Bravo, vous avez trouvé une belle planète pour accueillir toute votre famille. Avec un peu d'entraînement vous serez capable de construire le plus magnifique des villages.

**De 3 à 5 :** WHOUA !! Génial, les premières pierres sont posées il ne reste plus qu'à explorer encore un peu cette nouvelle planète pour agrandir votre nouveau village.

**De 6 à 7 :** WHOJAA !! Extraordinaire, vous allez pouvoir mener une vie paisible dans votre magnifique village. Tous vos amis ont l'air ravi des aménagements que vous avez réalisés.

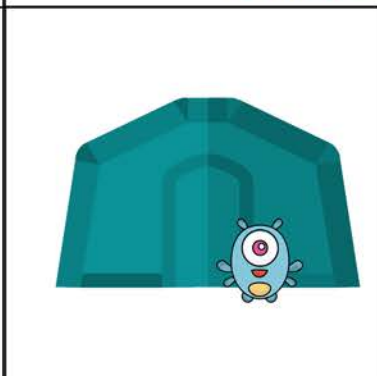
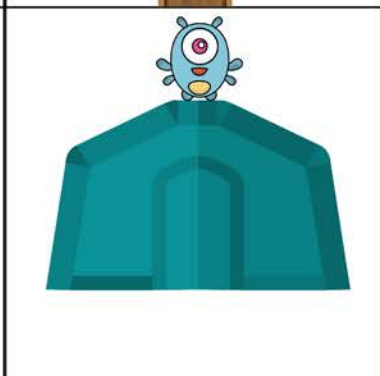
**8 :** WHOJAAA !! Fabuleux, de mémoire de petit peuple on n'a jamais vu un tel village. Félicitations vous allez pouvoir mener une vie belle et paisible pendant de nombreuses années !!

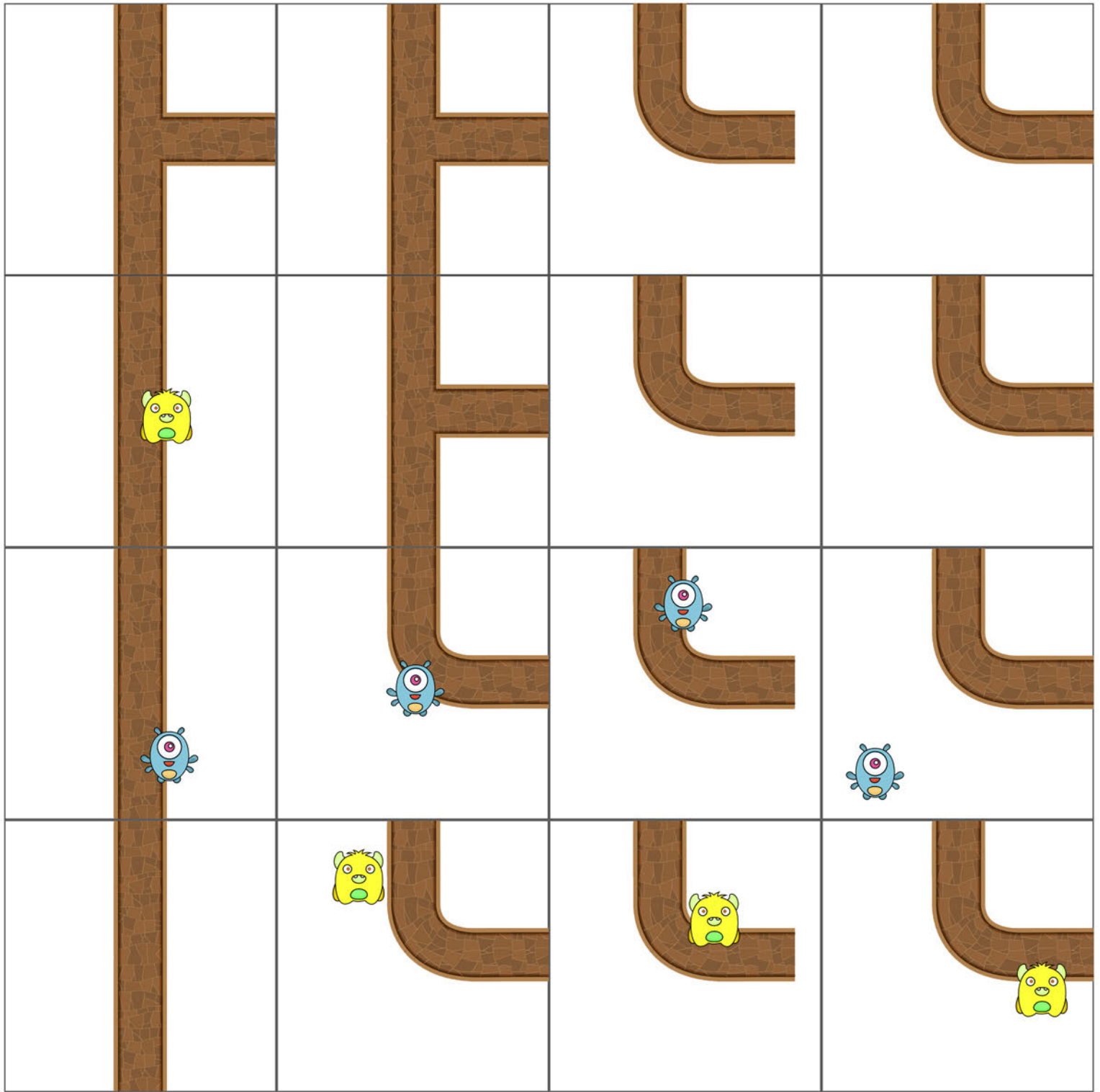


▲ Plateaux individuels « vaisseau » ▲

◀ Tuiles « raccourcis »

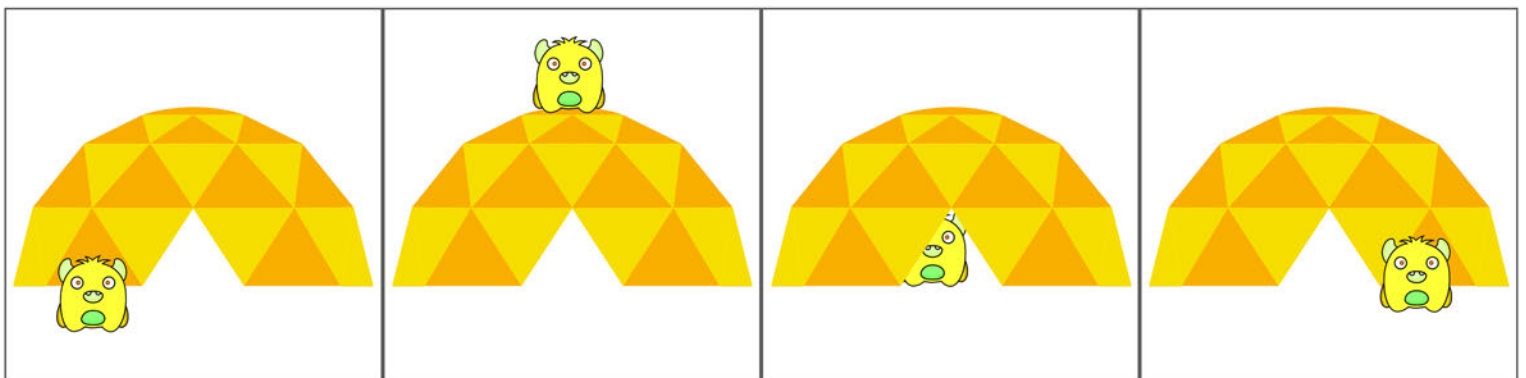
▼ Tuiles « maison »

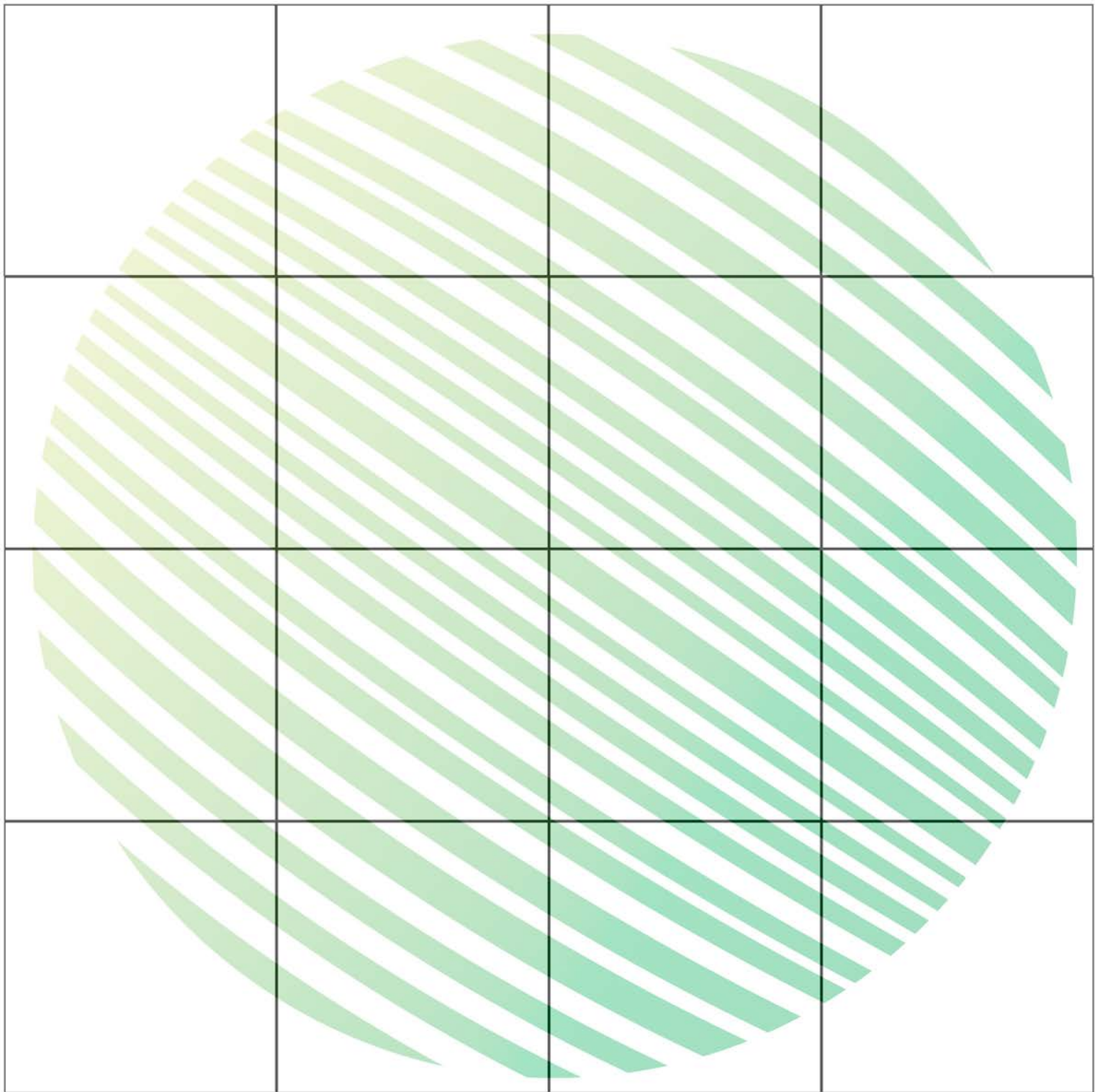




▲ Tuiles « chemin »

▼ Tuiles « maison »





▲ Plateau central « planète » ▲

▼ Tuiles «embûche» ▼

