

VERSION COMPÉTITIVE

Les **mêmes règles du jeu** que celles de la version collaborative s'appliquent à **2 différences** près :

- les **joueurs jouent en individuel** avec **un jeton chacun** qu'ils placent à des points de départ différents.
- les joueurs doivent passer par **5 étapes** (et non plus 4) avant d'atteindre la maison.

Retirez du jeu la tuile « Retourne 2 tuiles ». Mélangez toutes les autres tuiles et placez-les, faces cachées, en **5 rangées de 5 cartes**.

Les tuiles spéciales



« Échange 2 tuiles »

Cette tuile permet de brouiller les pistes en **échangeant place pour place cette tuile et une autre, faces cachées**. Les autres joueurs ne regardent pas où sont déplacées les tuiles.



« Impasse »

Une fois découverte, **cette tuile reste face visible et barre le chemin à tous les joueurs**. Elle doit être contournée.

Fin de la partie

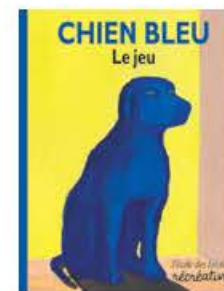
Lorsque les joueurs parviennent à retourner sans se tromper **les cartes mémorisées sur leur chemin, dont les éléments obligatoires**, et à atteindre la maison, ils ont gagné ! Charlotte est sauvée !



CHIEN BLEU

Le jeu

D'après l'univers de Nadja



De 4 à 104 ans
De 2 à 4 joueurs

Contenu du jeu

- 26 tuiles
- 4 chevalets « Aide-mémoire »
- 4 pions « Charlotte »

But du jeu

Tous ensemble, ou chacun pour soi, aidez Charlotte à **retrouver le chemin** de sa maison en mémorisant des éléments qu'elle doit impérativement croiser sur sa route.

VERSION COLLABORATIVE « ON S'ENTRAIDE ! »

Préparation du jeu

Tous les joueurs jouent avec **un seul pion « Charlotte »**. Ils le placent devant la tuile de leur choix et ne le bougeront plus. Ce sera le point de départ du chemin pour la partie.

Retirez les tuiles ci-contre du jeu.



x 4



x 1



x 1

Mélangez les 20 tuiles restantes, placez-les, faces cachées, en **4 rangées de 5 cartes**.



La tuile « Maison »
est cachée parmi
toutes les autres.

Comme Charlotte, les joueurs ne savent pas où se trouve la maison : ils sont perdus. Il va falloir la retrouver et passer par des éléments obligatoires en chemin.

Un chevalet « Aide-mémoire » indique les éléments à retourner obligatoirement au moins une fois en chemin avant de rejoindre la tuile « Maison ». Si les tuiles ne sont pas retournées dans l'ordre donné sur le chevalet, ce n'est pas grave.



Déroulement du jeu

Le joueur qui aboie le mieux commence. Sinon, le plus jeune joueur commence. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur doit prédire quel sera le **dessin sur la première tuile devant le pion** « Charlotte ».

- Si, quand il retourne la tuile, c'est le **bon objet prédit**, il laisse la **carte, face visible**, et **prédit immédiatement la tuile suivante**, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il échoue ou qu'il trouve les 4 **éléments puis la maison**.

Le joueur peut choisir de retourner la carte qu'il veut du moment qu'elle **touche la précédente par un bord (un des 4 côtés) et non en diagonale**.

- Sinon, il mémorise la carte découverte et la replace, face cachée, et c'est au tour du joueur suivant de jouer.



Exemple : le premier joueur a prédit l'élément « Chien Bleu ». Il retourne la tuile. Bravo ! Il continue et prédit « Esprit de la nuit ». Il retourne la tuile. Oui ! Il continue ! Il prédit l'élément « Panier de fraises ». Mince ! C'est une tuile « Chien bleu ». Il mémorise les tuiles et les replace faces cachées.

Le joueur suivant essaie de se souvenir de la ou des carte(s) déjà découverte(s) puis de prédire la suivante.

- S'il a juste, il continue jusqu'à découvrir le maximum de cartes successives pour atteindre la maison.
- S'il échoue, il replace toutes les cartes, faces cachées, et on recommence du point de départ.

Ainsi, à tour de rôle, les joueurs vont **retourner les cartes mémorisées** jusqu'à ce que, ensemble, en s'entraînant, **ils mémorisent le chemin complet pour atteindre la tuile « Maison ».**

À noter :

- Si les joueurs atteignent la case « Maison » sans avoir rencontré les éléments obligatoires, ils doivent emprunter un autre chemin avant de rejoindre la tuile d'arrivée.

- Si la tuile « Maison » est retournée en premier, remplacez-la, face cachée, et placez votre pion devant une autre tuile pour commencer la partie.

- Les joueurs ne peuvent pas sauter de cases (sauf s'ils empruntent la case « Raccourci »).

Les tuiles spéciales

La tuile « **Retourne 2 tuiles** » permet, sans faire de prédiction, de retourner directement 2 cartes. Le joueur peut :



- retourner 2 tuiles **consécutives** pour avancer sur son chemin,
- retourner 2 tuiles **distinctes**.

Après avoir retourné les 2 tuiles, le joueur peut faire une prédiction pour avancer. Une fois utilisée, cette tuile spéciale ne peut plus servir et reste face visible. On peut avancer dessus, elle devient un simple pas sur le chemin.



La tuile « **Raccourci** » permet de se rendre directement sur la tuile de son choix, **y compris en diagonale ou en sautant des cases**. Le joueur doit quand même faire **une prédiction de l'élément à retourner**. La tuile est ensuite remplacée, face cachée.