Scrabouille

Introduction

Les petites bêtes affamées se précipitent vers le frigo ouvert pour y dévorer les sucreries. Gare à celles qui se trouveront sur le passage des joueurs car ils feront tout pour les écraser.

Contenu du jeu

2 plateaux de jeu (4 parcours différents).
1 moule petite bête
1 ”Ecrabouilleur” en forme de main.
4 pots de pâte de couleur.
4 petites boîtes contenant chacune 6 perles de même forme pour marquer ses pions.
12 petites plaquettes rectangulaires dans un sac
11 plaquettes de 4 couleurs pour construire le parcours
12 grandes plaquettes avec repère en adhésif rugueux, de 4 couleurs (cases scrabouille)
3 plaquettes noires, case de protection (contre scrabouille)
2 dés (à employer au choix).
2 boîtes (frigo) à placer en fin de parcours

1 règle

But du jeu
Etre le premier joueur à amener deux de ses petites bêtes dans le frigo.

Préparation du jeu
1. Placer les petites plaquettes dans le petit sac.

2. Chaque joueur choisit un pot de pâte de couleur. Dans un jeu à deux joueurs, chaque joueur choisit deux pots de pâte de couleur et joue avec 4 petites bêtes, 2 de chaque couleur). Prélever un peu de pâte et l'aplatir pour obtenir un morceau d'environ 1 cm d'épaisseur.

3. Chaque joueur fabrique deux petites bêtes à l'aide du moule, sur lesquelles il pose une perle de sa boîte.

4. Replacer dans les pots la pâte non utilisée et refermer soigneusement pour éviter que la pâte ne durcisse. Si la pâte sèche, la placer toute une nuit dans un linge propre et humide.

5. Chaque joueur place ses deux petites bêtes sur la case départ.

Le jeu
1) Comment se déplacer
Le joueur le plus jeune commence la partie.
A tour de rôle, les joueurs lancent le dé et déplacent une de leur petites bêtes du nombre obtenu.

Après le premier tour, les joueurs doivent toujours déplacer leur petite bête la plus éloignée de la case d’arrivée.

2) Ecrabouiller une ”bestiole”

Lorsque votre petite bête s’arrête sur une case "écrabouille”, tirez une plaquette du sachet et écrasez toutes les petites bêtes qui se trouvent sur la (ou les) case(s) de la couleur indiquée par la plaquette, même les vôtres. Replacez ensuite la plaquette utilisée dans le sachet.

Les seules cases où les petites bêtes sont en parfaite sécurité sont les cases noires (2 points en relief). Elles ne peuvent jamais être ”écrabouillées” lorsqu’elles se trouvent sur ces cases.

Pour écraser une petite bête, enlever la perle appuyer fortement avec l' ”écrabouilleur”, puis replacer la perle pour savoir qui l'on a écrasé . Les petites bêtes écrasées restent sur le plateau de jeu jusqu’à la fin de la partie. Ces cases ne peuvent plus êtres utilisées. Lorsqu’une petite bête a réussi à pénétrer dans le frigo, elle est sauve et ne peut plus être écrasée.

3) Créer de nouvelles petites bêtes

Dès qu’une de vos petites bêtes est écrasée, créez-en une nouvelle et placez la sur la case départ avec une de vos perles dessus.

Remarque
Au cours des déplacements, les joueurs doivent sauter par-dessus toutes les cases occupées, soit par une autre petite bête soit par une petite bête écrasée.

Le gagnant
Le premier joueur qui parvient à amener deux petites bêtes jusqu'à la case frigo gagne la partie. Il n'est pas nécessaire d'y parvenir par un nombre de point exact.