



la famille Courte-Échelle

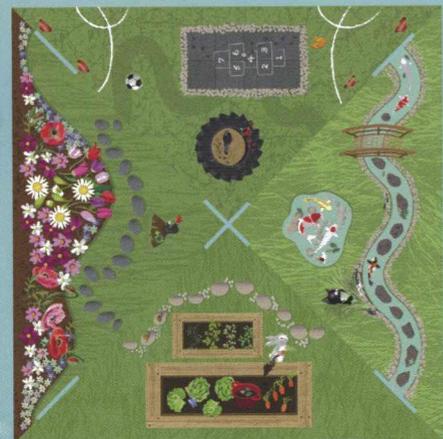


Jeu d'empilage coopératif
1 à 6 joueurs à partir de 4 ans

Durée: environ 10 minutes

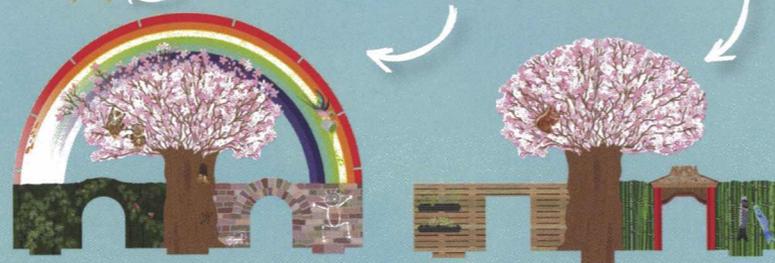
Contenu du jeu

Plateau de jeu



Soleil

Arbre en 2 parties



Une boîte de jeux



Différents jouets



4 pions (deux parents et deux enfants)



Seulement nécessaire pour l'extension du jeu



Plateau et flèche tournante

Contexte

Un matin de printemps, la famille Courte-Échelle va jouer dehors avec un ballon et un cerf-volant. Est-ce que la boîte de jeux était mal fermée ? En tout cas, le vent a emporté tous leurs jouets dans l'arbre. Aidez les parents et les enfants à grimper pour récupérer les jouets avant le coucher du soleil.

Préparation

Voir l'installation de début de partie sur l'image au dos de la règle



1. Assemblez le plateau de jeu en insérant les deux parties de l'arbre l'une dans l'autre. Placez-les ensuite dans le jardin. Vous voyez maintenant l'arbre des quatre côtés du plateau.
2. Suspendez les 4 jouets dans l'arbre, un dans chaque section du jardin.
3. Placez à côté du plateau de jeu le coffre à jouets.
4. Répartissez les pions de la famille Courte-Échelle dans les quatre parties du jardin, de la façon suivante les deux parents (grands pions) dans les parties où se trouvent l'objet le plus haut et l'objet le plus bas. Les deux enfants (petits pions) dans les deux autres parties, avec les deux autres objets.
5. Il est tôt matin, le soleil se lève. Placez le soleil dans la première encoche.
6. Confiez la flèche au plus jeune joueur. C'est lui qui commence.



Déroulement de la partie

1. Faites tourner la flèche sur son plateau. Elle doit faire un moins un tour complet. Recommencez en cas de doute sur la partie du plateau qu'elle pointe.
2. Si la flèche pointe vers un endroit où se trouve un des pions de la famille Courte-Échelle vous pouvez faire avancer ce pion d'un pas. Le personnage peut passer dans la zone suivante. Si plusieurs membres de la famille se trouvent dans cette zone, vous pouvez choisir lequel vous déplacez.
3. Si la flèche pointe vers une zone vide, vous pouvez choisir quel personnage va pouvoir passer d'une zone à l'autre. Juste après, vous devrez faire avancer le soleil d'un cran. Le temps passe !
4. Concertez-vous toujours à propos du personnage que vous souhaitez déplacer ! Parfois, il est préférable de ne déplacer personne, et c'est bien sûr autorisé.
5. C'est au tour du joueur suivant.



Récupérer les jouets dans l'arbre

6. Les jouets sont vraiment haut dans l'arbre ! En grimper sur les épaules les uns des autres, la famille Courte-Échelle va arriver à les récupérer.
7. Y a-t-il assez de membres de la famille dans cette zone pour arriver à récupérer le jouet ? Si oui, empilez-les sous la branche où il se trouve.
8. Arrivez-vous à atteindre le jouet ? Si oui, vous pouvez le retirer de l'arbre et le ranger dans le coffre à jouets.





Fin de la partie

Quand le soleil arrive dans la dernière encoche, il est pratiquement couché. Il commence à faire nuit.

Si le soleil avance encore d'un cran, il disparaît du plateau de jeu. Le soleil s'est couché, il fait maintenant trop noir pour récupérer d'autres jouets dans l'arbre. Comptez combien de jouets vous avez réussi à ranger dans le coffre à jouets tous ensemble.



Variante plus difficile

Pour une partie plus compliquée, vous pouvez ajouter les deux règles suivantes:

- Seuls les enfants de la famille Courte-Échelle peuvent se hisser au sommet de l'empilage pour récupérer des jouets.
- Une fois tous les jouets récupérés et rangés dans le coffre à jouets, la famille doit se rassembler à un seul et même endroit. Allons-nous y arriver avant le coucher du soleil ?

Encore une variante : vous pouvez décider que la partie se termine au moment où le soleil est dans la dernière encoche. Vous aurez alors moins de temps.

Version simple

Vous pouvez choisir cette variante si celle avec la flèche est trop compliquée. Préparez le plateau de jeu comme expliqué plus haut, mais sans la flèche. Lors de votre tour de jeu, vous pourrez choisir parmi ces trois options :

- Faire avancer un enfant d'une zone.
- Faire avancer un parent d'une zone. Juste après, faites avancer le soleil d'une encoche.
- Essayez de récupérer les jouets dans l'arbre. Placez les pions les uns au-dessus des autres jusqu'à la branche où est accroché le jouet. Si vous l'atteignez, vous pouvez le récupérer et le ranger dans le coffre à jouets.

Mission

Beaucoup d'animaux habitent dans le jardin et dans l'arbre. Pouvez-vous retrouver les 12 animaux différents ?



Jeu coopératif

La famille Courte-Échelle est un jeu familial. Les enfants dès 3 ans peuvent y jouer. Il n'y a pas de compétition entre les joueurs. C'est un jeu coopératif dans lequel parents et enfants se consultent et prévoient.

Les enfants expérimentent une véritable collaboration : « On va y arriver tous ensemble ! ». Ils apprennent à s'entraider pour arriver plus loin.



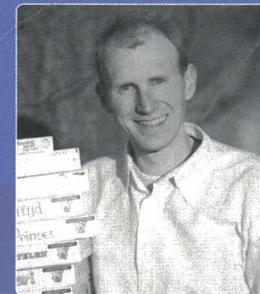
Extension gratuite

Nous avons aussi créé un variation de jeu dont les animaux sont incluse pendant le jeu.

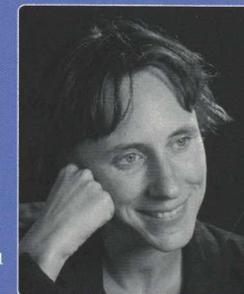
Téléchargez les règles Anglais en www.sunnygames.eu/stackfamily-expansion

À propos des auteurs

Partant de sa passion pour les jeux coopératifs, **Steven Michiel Rijdsdijk** a fondé Sunny Games en 2004. Il a proposé une gamme de 17 jeux coopératifs de Jim Deacove et d'autres auteurs au public néerlandais. Sunny Games est maintenant une maison d'édition européenne et Steven travaille partout dans le monde pour stimuler la coopération. Il est un grand partisan du win-win-win: des choix durables avec des opérations commerciales coopératives.



Le jeu coopératif est un élément important de Earth Games, la société fondée par **Anne Mijke van Harten**. Déjà en 2003, elle commençait à importer les jeux coopératifs de Jim Deacove, au Canada, pour les rendre disponibles aux Pays-Bas pour les enseignants, les coaches d'enfants et les thérapeutes. Elle est arrivée à faire connaître le terme « jeu coopératif » auprès du grand public. Elle a aussi publié certains jeux de sa propre création, tels que le jeu de carte GROK ou le jeu de plateau Uniekies.



Earth Games et Sunny Games travaillent ensemble depuis 2004 pour proposer une gamme de jeux coopératifs au public européen. En plus de cela, Steven et Anne Mijke ont développé cinq jeux coopératifs en bois pour un fabricant de jouets en bois. La famille Courte-Échelle est une réimpression de « Pluk de dag! », le plus grand succès de cette série.

À propos de l'illustratrice

Caroline van Pelt est bourrée de talent. Elle propose des concepts, des illustrations (analogues et digitales, médias mixtes), des présentations, des conceptions, des dessins de motifs, des développements de produits, et est la mère de deux beaux garçons. Elle y arrive toujours et ses performances se caractérisent par un dénominateur commun: la perfection et l'originalité.



Notre éthique

Sunny Games édite des jeux qui proposent de faire des choix conscients. Notre mission est d'encourager la prise de décision consciente et collaborative. Nous sommes heureux de contribuer à une société dans laquelle chacun prend soin de la planète, et d'agir en étant guidés par ces valeurs.

Nos jeux sont produits selon des critères sociaux et environnementaux élevés, dont nous améliorons encore le niveau à chaque fois que nous en avons la possibilité. Au cours de notre processus de conception, nous sélectionnons des matériaux ayant un impact écologique faible et une utilisation des ressources efficaces. Ce jeu, en particulier, est fabriqué en papier, carton recyclé, PE (pour l'emballage et le sachet), PP (Pour la flèche) et bois européen.

Nous sommes membres ludiques de COMMON, un réseau mondial d'entreprises sociales et communautaires. Pour plus d'information, rendez-vous sur notre site web www.sunnygames.eu/people-and-planet

