

« HELP ME !! » V1.0

Pour 2 à 6 joueurs, à partir de 7 ans. Durée : Environ 10 minutes

Contenu :

36 « Tuiles » réparties comme suit :

- 6 Tuiles « Animal préféré » (Une par joueur)



- 30 Tuiles « Jeu » (5 Tuiles par animal, numérotées de 1 à 5)



But du jeu :

Être le joueur possédant le plus de points lorsque la partie est terminée.

Mise en place :

Les 30 Tuiles « Jeu » sont bien mélangées faces cachées, puis réparties en un rectangle de 6 tuiles sur 5. Elles sont alors retournées faces visibles.

Les 6 Tuiles « Animal préféré » sont aussi mélangées faces cachées. Chaque joueur en prend une qu'il garde secrète jusqu'à la fin de la partie. Les éventuelles Tuiles « Animal préféré » restantes sont remises faces cachées dans la boîte, où personne ne pourra les examiner. Le 1^{er} joueur est déterminé par une partie de « Pierre, Feuille, Ciseaux », puis le jeu se poursuit en sens horaire.

Marche du jeu :

A son tour, un joueur peut effectuer un et un seul « Déplacement ». Pour ce faire, il choisit un emplacement occupé par une Tuile ou une Pile de Tuiles (au moins deux Tuiles superposées), et déplace cette Tuile ou cette Pile de Tuiles vers un seul emplacement adjacent.

Deux conditions cumulatives doivent être respectées :

- Tout d'abord, le Déplacement peut se faire vers le haut, vers le bas, ou vers les côtés, mais jamais en diagonale.
- Ensuite, l'emplacement d'arrivée de la(des) Tuile(s) déplacée(s) doit déjà comporter une autre Tuile ou une autre Pile de Tuiles. Il est ainsi interdit d'effectuer un Déplacement vers un emplacement vide (voir « Exemple de déplacement », plus bas).

Précisions :

Toute Tuile recouverte par une autre Tuile ne peut jamais être consultée. Seule la Tuile supérieure d'une Pile doit rester visible. De plus, lorsqu'une Pile est déplacée, elle doit l'être dans son intégralité, pas seulement en partie, et ne doit laisser qu'un emplacement vide.



Exemple de déplacement :

Une Tuile (ou une Pile de Tuiles) située sur l'emplacement marqué d'une croix peut se déplacer d'une « case » dans la direction indiquée par les flèches. Elle n'a pas le droit en revanche de se déplacer en diagonale : Ainsi, L'ours n°2, le koala n°2, l'axolotl n°3 et l'okapi n°4 ne peuvent pas être atteints.

Par ailleurs, il est dorénavant interdit de déplacer une Tuile ou Pile de Tuiles sur cet emplacement puisqu'il est maintenant vide.

Fin du jeu :

Le jeu se termine lorsque plus aucune Tuile ou Pile de Tuile ne peut être déplacée en accord avec les règles ci-dessus. Les points sont alors décomptés.

Si la Tuile « Jeu » au sommet d'une Pile correspond à la Tuile « Animal préféré » d'un joueur, celui-ci marquera autant de points qu'il y a de Tuiles dans la Pile (les autres joueurs ne marquent pas de points pour cette Pile).

Bonus : Si au sein d'une Pile figurent une ou plusieurs Tuiles du même animal que la Tuile du sommet de la Pile, le joueur concerné marque autant de points que les chiffres indiqués sur ces Tuiles (Voir « Exemple de score » ci-dessous) :

Exemple de score :



Tuile
« Animal
Préféré »
du joueur :
Le Panda



Cette Pile comprend 7
Tuiles, sans autre Tuile
« Panda » à l'intérieur. Le
joueur « Panda »
marquera donc 7 points.



Cette Pile comprend 3 Tuiles,
dont une autre Tuile
« Panda » de valeur 5 à
l'intérieur. Le joueur
« Panda » marquera donc 3 +
5 points soit 8 points.



Cette Tuile est solitaire.
Le joueur « Panda » ne
marquera donc qu'un
seul point pour elle.

Au total, le joueur « Panda » marquera :
 $7 + 8 + 1$, soit 16 points

Variante : Jeu d'équipe en aveugle :

Il est possible de jouer par équipes de deux ou trois. Dans ce cas, il faut alterner les joueurs de façon à ce qu'aucun membre d'une même équipe ne soit assis à côté d'un coéquipier. Chacun garde secrète sa Tuile « Animal préféré », et ne la montre à personne, même pas à son (ses) partenaire(s). Toutes les autres règles demeurent identiques.

L'équipe gagnante est celle qui en additionnant les points de ses membres en gagne le plus.