

Cher Père Noël

pour 2 à 4 joueurs
à partir de 8 ans

Thème

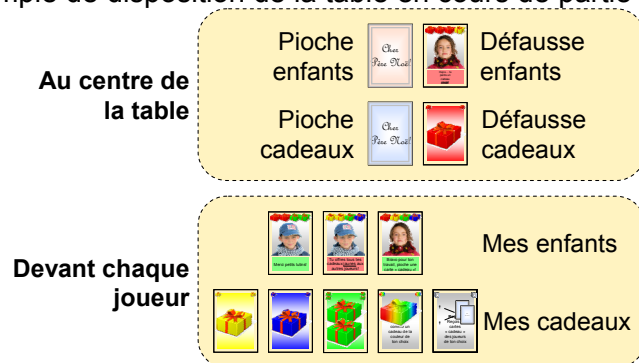
Noël approche. Les lettres d'enfants affluent et le Père Noël est débordé. Les petits lutins (vous!) unissent leurs forces pour aider le Père Noël. Jour et nuit, ils fabriquent les cadeaux que les enfants ont commandés. Mais attention, les lettres d'enfants arrivent rapidement et les lutins doivent absolument coopérer pour parvenir à les satisfaire toutes !

Matériel de jeu

- 24 cartes « Enfant »
- 40 cartes « Cadeau »
- La règle du jeu

Mise en place

- Mélangez séparément les cartes « Enfant » et « Cadeau » et placez-les en deux piles au centre de la table, faces cachées.
- D'un commun accord, déterminez qui commence la partie.
- Exemple de disposition de la table en cours de partie :



But du jeu

Les joueurs tentent de satisfaire toutes les lettres d'enfants sans se faire déborder. Si, à un moment de la partie, les joueurs accumulent 8 lettres d'enfants insatisfaites, la partie est perdue !

Le tour de jeu

Les joueurs jouent l'un après l'autre. Le joueur qui a la main réalise les actions suivantes :

Action 1 : Piocher une carte « Enfant » et la poser devant lui

Action 2 : Réaliser l'effet de toutes les cartes « Enfant » posées devant lui

Le joueur réalise l'effet de la carte « Enfant » qu'il vient de piocher, ainsi que celui des autres cartes « Enfant » qui se trouvent devant lui.

Si le joueur a plusieurs cartes « Enfant » devant lui, il peut choisir l'ordre dans lequel il applique les effets.

Action 3 : Piocher trois cartes « Cadeau » et les poser devant lui

Si la pioche est vide, le joueur mélange les cartes « Cadeau » défaussées pour former une nouvelle pioche.

Action 4 : Jouer des cartes « Cadeau » et satisfaire les lettres d'enfants

Au cours de cette action, le joueur peut :

- Jouer des cartes « Cadeau » spéciales pour piocher, offrir ou recevoir des cartes « Cadeau ».
- Satisfaire une ou plusieurs lettres d'enfants.

Comment satisfaire une lettre d'enfant ?

- Le joueur désigne une carte « Enfant » posée devant lui ou devant n'importe quel autre joueur.
- Le joueur choisit des cartes « Cadeau » devant lui, qui satisfont la demande de la carte « Enfant ».
- Le joueur défausse les cartes « Cadeau » jouées et la carte « Enfant » au centre de la table.

Fin de la partie

S'il y a un total de 8 cartes « Enfant » devant les joueurs, les petits lutins sont débordés et **la partie est perdue** !

Si la pioche « Enfant » est vide, les petits lutins ont bien travaillé et **la partie est gagnée** !

Les cartes « Enfant »



Liste des cadeaux demandés par l'enfant au Père Noël



Bravo pour ton travail, pioche une carte « cadeau » !

Effet de la carte

Merci petits lutins !	La carte n'a aucun effet.
Oups... tu perds un cadeau <u>rouge</u> !	Le joueur défausse une carte avec un ou deux cadeaux rouges, ou un joker. S'il n'en possède pas, il ne se passe rien.
Oups... tu perds un cadeau !	Le joueur défausse une carte avec un ou deux cadeaux de la couleur de son choix, ou un joker. S'il n'en possède pas, il ne se passe rien.
Oups... tu perds deux cadeaux !	Le joueur défausse deux cartes avec un cadeau ou un joker, ou une seule carte avec deux cadeaux. S'il ne possède qu'un seul cadeau ou un joker, il doit le défausser. S'il n'en possède aucun, il ne se passe rien.
Tu offres tes cadeaux <u>rouges</u> aux autres joueurs !	Le joueur donne toutes ses cartes avec un ou deux cadeaux rouges aux joueurs de son choix, répartis comme il le souhaite. S'il n'en possède aucune, la carte est sans effet.
Bravo pour ton travail, pioche une carte « Cadeau » !	Le joueur prend une carte de la pioche « Cadeau » et la pose devant lui, face visible.

Les cartes « Cadeau »

Le joueur peut jouer autant de cartes « Cadeau » qu'il souhaite au cours de l'action 4. Les cartes jouées sont défaussées au centre de la table.

	Les cartes avec un ou deux cadeaux colorés La carte « Joker » Le joueur les combine pour satisfaire les lettres d'enfants. La carte « Joker » remplace un cadeau de la couleur au choix du joueur.
	La carte « Pioche » La carte « Pioche » permet au joueur de piocher deux cartes « Cadeau » et de les placer devant lui.
	La carte « Offre » La carte « Offre » permet au joueur d'offrir deux cartes « Cadeau » de son choix à un ou deux autres joueurs, avec leur accord.
	La carte « Reçois » La carte « Reçois » permet au joueur de recevoir deux cartes « Cadeau » de son choix de un ou deux autres joueurs, avec leur accord.

Règles spéciales pour 2 ou 3 joueurs

- La carte Enfant « Bravo pour ton travail » a un effet supplémentaire : le joueur doit aussi piocher une carte de la pioche « Enfant » et la poser devant lui. Dur dur !
- La partie est perdue avec 7 cartes « Enfant » devant les joueurs (au lieu de 8). Si vous trouvez les parties trop faciles, descendez la limite à 6 enfants.

« Cher Père Noël » est un jeu coopératif pour enfants imaginé par Nicolas Maréchal (Jeux de NIM – www.jeuxdenim.be) en décembre 2008 pour animer le Marché de Noël de l'École Saint-Vincent de Paul à Enghien (Belgique).
Crédits : Merci à « Madame Marie-Laure », « Madame Claudine » et « Madame Armelle » pour leur soutien à ce projet ludique. Merci aux enfants de l'École Saint-Vincent de Paul et aux enfants des animations du mercredi après-midi à la boutique Jeux de NIM pour leurs nombreuses parties de test et leurs commentaires utiles. Merci à Isabelle, Sébastien et Anaëlle pour leurs précieux conseils. Merci à Carine pour l'idée du thème et la conduite de tous les tests auprès des enfants.