

ALEXIS ALLARD

NAÏADE

Tanuki

markèt



1-5



20 min



8+

L'HISTOIRE

Les tanukis sont des êtres farceurs qui vivent dans la forêt aux abords du village où Mamie Reinette tient une jolie épicerie ouverte 7 jours sur 7. Mais dès qu'elle a le dos tourné, ces gourmands de tanukis viennent chaparder les fruits délicieux de sa petite échoppe qui est bien mal surveillée. Le chef de l'expédition, Polo le Chapardeur, s'occupe de charger des cageots de fruits sur des chariots, pendant que les autres attendent pour s'emparer du chariot qu'ils préfèrent.

Une fois leur larcin commis, ils se sauvent tous pour aller ranger leurs fruits sur les grandes tables familiales de leur petite communauté avant de revenir le lendemain.

Mais attention, quand Mamie Reinette les surprend enfin, il faut vite finir de charger les chariots !

Ce sont de toute façon les derniers fruits de la saison et il est temps de retourner dans la forêt pour les déguster.



MISE EN PLACE

1. Chaque joueur aligne devant lui ses 5 cartes Table, classées de 1 à 5.
 2. Au milieu de la surface de jeu, placez autant de cartes Chariot que de joueurs. Remettez les cartes Chariot restantes dans la boîte.
 3. À 2 joueurs, retirez du jeu les 18 cartes Fruit avec le symbole .
 4. Mélangez les cartes Fruit et formez une pioche face cachée. 
- Prenez 15 cartes sans les regarder, placez la carte Mamie Reinette par-dessus, puis placez le reste des cartes au-dessus.
5. Le dernier joueur à avoir mangé un fruit reçoit la carte Polo le Chapardeur.



BUT DU JEU

Vous êtes un tanuki. À chaque manche, vous devez vite récupérer un chariot chargé de fruits, puis ranger les fruits sur vos tables. Quand Mamie Reinette apparaît, la partie est finie et vos fruits vous rapportent des points. Alors essayez d'avoir la plus belle tablée et devenez un héros parmi les tanukis !

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

1. La distribution des fruits sur les chariots.

Le joueur qui possède la **carte Polo le Chapardeur** est le Chapardeur en charge de la distribution des fruits sur les chariots.

Le Chapardeur doit d'abord poser la carte Polo le Chapardeur sur l'une des cartes Chariot (ou cartes Chariot spécial si vous jouez avec la variante). À partir de cet instant, et à tout moment, les autres joueurs peuvent prendre une carte Chariot et les cartes Fruit qu'il contient, quand ils le souhaitent.

Ensuite, le **Chapardeur pioche une carte Fruit**. Il la regarde sans la montrer aux autres joueurs. Puis il doit faire l'une des deux actions suivantes :

Garder la carte Fruit ET prendre un Chariot de son choix

OU

Placer la carte Fruit face visible sur le Chariot de son choix.



Le Chapardeur doit refaire cette opération jusqu'à ce que tous les joueurs aient pris un Chariot ou bien que tous les chariots soient pleins.

- Un chariot peut contenir 3 cartes Fruit au maximum (en comptant les cartes Polo le Chapardeur et Mamie Reinette). Le Chapardeur doit placer les cartes de manière à ce qu'elles soient toutes visibles par les autres joueurs.

- Chaque joueur, y compris le Chapardeur, ne peut prendre qu'un seul Chariot.

- Les joueurs peuvent récupérer un Chariot même s'il n'est pas plein.

- Le Chapardeur a le droit de garder la carte qu'il pioche et prendre un Chariot plein. Ainsi il peut récupérer jusqu'à 4 cartes.

- Quand le Chapardeur prend un Chariot, il doit révéler la carte piochée qu'il garde, puis **il doit continuer la distribution des cartes Fruit pour les autres joueurs**. Il rangera ses cartes Fruit plus tard.

- Quand tous les Chariots sont pleins, le Chapardeur doit immédiatement arrêter de piocher. S'il a quand même pioché une carte Fruit, il doit la remettre immédiatement sur la pioche. Tous les joueurs qui n'ont pas encore pris de Chariot doivent alors en prendre un.

Quand chaque joueur a récupéré un Chariot, passez au rangement des cartes Fruits.

EXEMPLE

Joan est le Chapardeur. Il vient de piocher une figue. Il pourrait garder la figue et prendre le premier Chariot avec la carte Polo le Chapardeur. Il resterait donc le Chapardeur à la manche suivante, mais, s'il prend le deuxième Chariot, il pourrait récupérer 4 cartes Fruit d'un coup. Le temps qu'il réfléchisse, Benoit a pris le premier Chariot. Comme le dernier Chariot restant est plein, Joan doit remettre la figue sur la pioche et prendre le dernier Chariot.



2. Le rangement des fruits sur les tables.

Rangez vos fruits sur vos Tables un par un et dans l'ordre de votre choix, de manière à ce qu'ils soient tous visibles par les autres joueurs.

- Vous devez placer vos fruits en priorité sur votre première Table vide en partant de la gauche (Table 1, puis Table 2, etc.).

- Il ne peut y avoir qu'un seul type de fruit sur une Table. Et tous les fruits d'un même type doivent être rangés sur la même Table. Le nombre de fruits sur une Table n'est pas limité.

Déplacement des fruits.

Certaines cartes Fruit ont un effet de déplacement.



Attention, appliquer cet effet est obligatoire. Appliquez cet effet immédiatement après avoir rangé la carte Fruit sur une Table.

Prenez tous les fruits de la Table et déplacez-les sur une Table adjacente (à droite ou à gauche). S'il y a déjà des fruits sur la Table adjacente, vous devez intervertir les fruits des deux tables. Vous ne pouvez pas déplacer les fruits directement de la Table 1 vers la Table 5 et vice versa.

Après avoir rangé vos fruits, vous n'aurez pas le droit de les réarranger, sauf si un nouvel effet de déplacement le permet.



Céline a récupéré 2 bananes et 1 fraise. Elle doit ranger ses bananes avec celle qu'elle a déjà. Elle doit également ranger sa fraise avec celle qu'elle a déjà, mais elle doit appliquer immédiatement l'effet déplacement de la carte fraise. Elle doit donc prendre toutes ses fraises de la Table 3 et les déplacer vers la Table de gauche en échangeant leur place avec les figures, OU les déplacer vers la Table de droite.



Céline a choisi de déplacer ses fraises vers la Table de gauche. Ainsi la Table 3 est de nouveau vide. À la prochaine manche, si elle récupère un ananas ou une pastèque, elle devra en priorité mettre ce fruit sur la Table 3, car c'est la Table vide la plus à gauche.

FIN DE LA MANCHE

Tous les joueurs doivent remettre les cartes Chariot au milieu de la table.

Le joueur qui a récupéré la carte Polo le Chapardeur devient le Chapardeur pour la manche suivante.

FIN DE LA PARTIE

Quand le Chapardeur pioche la carte Mamie Reinette, comme pour les cartes Fruit, il doit choisir de la garder et prendre un Chariot, ou la placer sur un Chariot. La carte Mamie Reinette signifie que la manche en cours est la dernière. Le tanuki qui récupère la carte Mamie Reinette sera récompensé pour avoir prévenu ses copains que Mamie Reinette arrive pour les gronder.

À la fin de la partie, les joueurs comptent leurs points :

- Chaque carte Fruit sur une table rapporte le nombre de points indiqués sur l'écriteau devant la table de la carte Table.

- Points bonus : 3 points pour la carte Polo le Chapardeur, et 3 points pour la carte Mamie Reinette.



Le joueur avec le plus de points est le vainqueur.

En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui a le plus de points bonus.

Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

EFFETS DE FIN DE PARTIE

Attention ! Pour vos premières parties nous vous conseillons d'ignorer ces effets.

Nouvel écriteau

Ce nouvel écriteau remplace l'écriteau devant la table. Donc chaque fruit sur la Table vous rapporte **3 points** au lieu des points indiqués sur l'écriteau de base.

Cet effet doit être appliqué sur tous les fruits de la Table.



Fruit préféré

Gagnez 3 points **par groupe** de 3 fraises, 2 figes, 2 bananes, 1 ananas ou 1 pastèque.



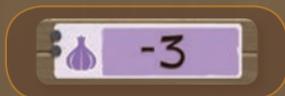
5 fruits différents

Gagnez 3 points **pour chaque série** complète de 5 fruits différents.



Fruit croqué

Perdez 3 points **par fruit croqué**.



EXEMPLE POUR COMPTER LES POINTS D'UN JOUEUR



5 fraises sur la Table 4 : il y a une fraise avec un effet **Nouvel écriteau**, donc les fraises ne rapportent que 3 points chacune au lieu de 4, ce qui fait $5 \times 3 = 15$ points, + 3 points pour l'effet **Fruit préféré** puisqu'il y a un groupe complet de 3 fraises, soit un total de 18 points.

5 figures sur la Table 2 : $5 \times 2 = 10$ points, + 6 points pour l'effet 5 fruits différents puisqu'il y a deux séries complètes de 5 fruits différents, + 6 points pour l'effet **Fruit préféré**, soit un total de 22 points.

2 bananes sur la Table 1 : $2 \times 1 = 2$ points, - 3 points pour le **Fruit croqué**, soit un total de - 1 point.

2 ananas sur la Table 5 : $2 \times 5 = 10$ points, + 6 points pour l'effet **Fruit préféré**, - 3 points pour le **Fruit croqué**, soit un total de 13 points.

2 pastèques sur la Table 3 : $2 \times 3 = 6$ points, + 6 points pour l'effet 5 fruits différents, soit un total de 12 points.

Points bonus : la carte **Polo le Chapeur** rapporte 3 points bonus.

Total obtenu par ce joueur : 67 points.

	18						
	22						
	-1						
	13						
	12						
	3						
Σ	67						

VARIANTE CHARIOTS SPÉCIAUX

En début de partie, prenez autant de cartes Chariot spécial que de joueurs et placez-les au milieu de la table. Remettez les autres chariots dans la boîte, ils ne seront pas utilisés. Chaque Chariot ne peut contenir que 3 cartes, sauf indication contraire.



Petit et Grand chariot

Ces chariots ne peuvent contenir que 2 ou 4 cartes.



Chariot surprise

Sur ce chariot, le Chapardeur **doit** placer les cartes Fruit face cachée (uniquement les cartes Fruit) sans les montrer aux autres joueurs. Il est le seul à pouvoir les regarder avant de les placer.



Déplacement de fruits

Cet effet n'est **pas obligatoire**. Si vous prenez un de ces chariots, vous pouvez déplacer **tous les fruits** de l'un des types indiqués vers une Table adjacente. S'il y a déjà des fruits sur la Table adjacente, vous intervertissez alors les fruits des deux tables.



Salade de fruits

Cet effet n'est **pas obligatoire**. Si vous prenez un de ces chariots, vous pouvez faire une Salade de fruits. **Après avoir rangé** vos fruits sur vos tables, vous pouvez enlever d'une Table une carte Fruit de l'un des types indiqués et la mettre de côté face cachée. Cela peut être une carte se trouvant au-dessous d'autres cartes. Si la carte Fruit a un effet, il ne sera pas appliqué. **Chaque carte dans la salade de fruits vous rapporte 5 points bonus en fin de partie.**



MODE SOLO ALEXIS



Bonjour, je m'appelle Alexis et je suis un tanuki farceur. Pour plaisanter j'aime bien me transformer en objet. Prenez le premier objet à portée de votre main et posez-le sur la table : c'est moi ! Mon humeur pour chaparder des fruits varie selon les jours de la semaine. Réussirez-vous à arriver jusqu'à la fin de la semaine ?

1. Mise en place.

Choisissez un jour de la semaine (voir tableau). Rangez la carte Polo le Chapardeur, elle ne sera pas utilisée. Puis faites une mise en place pour 2 joueurs, sauf qu'Alexis n'a pas besoin de cartes Table.

Note : Si vous jouez avec la variante Chariots spéciaux, n'utilisez pas le Chariot surprise.

2. La distribution des fruits.

Vous serez le Chapardeur durant toute la partie. Quand vous piochez une carte, vous pouvez toujours la garder et prendre un Chariot. Mais, quand vous placez les cartes sur les chariots, vous ne pouvez pas le faire à votre guise. **Vous devez placer les cartes sur les deux chariots alternativement**, la première carte sur un Chariot de votre choix, puis sur le deuxième Chariot, puis de nouveau sur le premier Chariot, et ainsi de suite...

À chaque fois que vous placez une carte sur un Chariot, **vérifiez si Alexis prend un Chariot** (voir tableau). Comptez le nombre total de clous en bas à gauche

sur les cartes Fruit placées sur les deux chariots. Dès que le nombre de clous est atteint, Alexis prend un Chariot en respectant cet ordre de priorité :

- Le Chariot avec le plus de pastèques et d'ananas.
- Le Chariot avec le plus de bananes et de figes.
- Le Chariot avec le plus de fraises.
- S'il y a les mêmes fruits sur les deux chariots, choisissez un Chariot pour Alexis.
- Si Alexis prend un Chariot avant vous, vous pouvez ajouter des fruits sur votre Chariot s'il n'est pas plein.

- Si vous prenez un Chariot avant Alexis, ajoutez des fruits sur son Chariot jusqu'à ce qu'il soit plein.

- Si les deux chariots sont pleins, prenez un Chariot puis donnez l'autre à Alexis.

3. Rangement des fruits.

Alexis place ses fruits en une pile que vous pouvez consulter. Puis il remet son Chariot au milieu de la table.

4. Fin de partie.

Alexis gagne des points uniquement pour les cartes indiquées dans le tableau. Il gagne 3 points de plus s'il récupère la carte Mamie Reinette.

EXEMPLE

	Alexis prend un Chariot dès qu'il y a :	Alexis gagne :
Lundi	10 clous ou +	3 points pour chaque fruit
Mardi	8 clous ou +	3 points pour chaque fraise, figue et banane 7 points pour chaque ananas et pastèque
Mercredi	9 clous ou +	4 points pour chaque fruit
Jeudi	9 clous ou +	10 points pour chaque fruit avec un effet
Vendredi	10 clous ou +	5 points pour chaque fraise 4 points pour chaque figue, banane, ananas et pastèque
Samedi	9 clous ou +	6 points pour chaque fruit
Dimanche	8 clous ou +	9 points pour chaque fruit

LES TANUKIS

Le tanuki est un animal qui existe bel et bien. Son nom français est chien viverrin. C'est un canidé ressemblant fortement au raton laveur. Dans la mythologie japonaise des yokai, les tanukis sont des symboles de chance et de bonheur, et ils aiment se transformer en objet pour faire des blagues aux humains.

Nous vous invitons à regarder l'excellent film **POMPOKO** (Isao Takahata, 1994) pour en apprendre plus sur ces créatures surnaturelles.



REMERCIEMENTS

Remerciements de l'auteur :

Ce jeu est pour Céline. L'auteur remercie Antoine et Naïade pour leur enthousiasme, Joan Dufour, Benoit Turpin et le MALT (groupe d'auteurs de Toulouse) pour leur soutien, ainsi que Caro pour le « market ».

Remerciements de l'éditeur :

L'éditeur remercie Alexis et Naïade pour cette formidable collaboration.

CRÉDITS

Auteur : Alexis Allard

Illustrations : Naïade

Directeur de collection et direction artistique : Antoine Davrou

Mise en page et Packaging : Maëva Da Silva

Relecture : Sandra Grès

Un jeu édité par Superlude

93 quater, Avenue de la République

91230 Montgeron – France

www.superlude.fr

© 2019 Superlude



DÉCOUVREZ LES AUTRES JEUX SUPERLUDE

