

# 61 FEUILLES D'AUTOMNE



Un jeu de Théo Rivière, illustré par Hervine, imprimé par Philibert, testé et suivi par Maxime Damien.

## Principe

L'Automne est arrivé ! Il est temps de profiter des balades dans la forêt, des bons petits plats et des savoureux chocolats chauds.

## Matériel nécessaire

- 3 dés à 6 faces
- Pour chaque joueuse :
- 1 fiche de jeu
- 1 crayon

## Mise en place

- Distribuez une fiche de jeu ainsi qu'un crayon à chaque joueuse.
- Les 3 dés sont placés au centre de la table.



## But du jeu

La joueuse qui cumule le plus de points (représentés par des Glands) à la fin du jeu remporte la partie !

## Déroulement

- **La joueuse active lance les dés.** Le lancer est disponible pour tout le monde.
- **Simultanément** les joueuses choisissent le résultat d'un dé qui leur indique l'une des six zones de leur fiche. Elles inscrivent, dans cette zone, le résultat d'un des deux autres dés. Enfin, elles ajoutent le résultat du dernier dé dans la Feuille vide la plus à gauche en haut de leur fiche.
- Si l'une des conditions de fin de partie n'est pas déclenchée (voir plus bas), un nouveau tour commence.

## Les Feuilles

Chaque tour, les joueuses **ajoutent le résultat de l'un des dés** à la dernière Feuille en haut à gauche de leur fiche. Le résultat de ce dé est additionné au précédent résultat. Si le total de la joueuse atteint un chiffre précis (indiqué sur la gauche de sa fiche), elle débloque un bonus.

Ce bonus peut être des points de victoire ou une coche bonus. Dans le cas d'une coche bonus, la joueuse ajoute une croix dans la zone de son choix (en respectant les règles de la zone). Cette croix remplace n'importe quel chiffre.

Exemple :

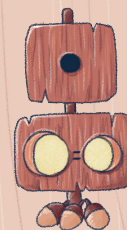


**a.** Le dernier chiffre inscrit dans la Feuille de Fanny est 25. À l'issue d'un lancer, elle conserve un dé de valeur 6 pour l'ajouter à ce total. Elle inscrit 31 dans la Feuille. **b.** Elle déclenche le bonus de Feuille 31 et **c.** ajoute tout de suite une croix dans un champignon. Par la suite, elle pourra mettre le chiffre de son choix après cette croix.

## Les différentes zones

La fiche de 61 Feuilles d'Automne est divisée en 6 zones différentes. Chaque zone dispose de sa propre manière de marquer des points et de sa propre manière d'y inscrire des chiffres.

**Si un lancer ne permet pas à une joueuse d'inscrire un chiffre dans une zone, elle ajoute le dé de son choix dans la Feuille du tour en cours.**



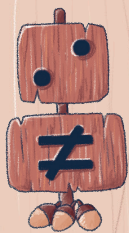
### 1. Les deux citrouilles

La joueuse inscrit le chiffre dans l'œil d'une des deux citrouilles. Les deux citrouilles peuvent être remplies simultanément. Une fois un œil occupé, il faut que le deuxième œil de la citrouille soit identique.

À la fin de la partie, la joueuse gagne 3 points de victoire pour chaque citrouille complète.

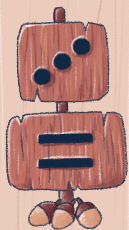
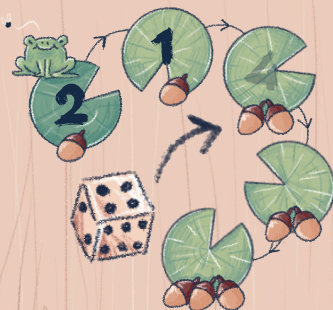






## 2. L'étang des grenouilles

La joueuse inscrit les chiffres dans le sens des flèches, en commençant par le nénuphar avec une grenouille. Chaque chiffre doit être différent. À la fin de la partie, la joueuse gagne les points de chaque nénuphar qui contient un chiffre.



## 3. Les chamallows grillés

La joueuse inscrit le chiffre dans le chamallow d'une des deux brochettes. Les deux brochettes peuvent être remplies simultanément. Une fois une brochette commencée, il faut que chacun de ses chiffres soient identiques.

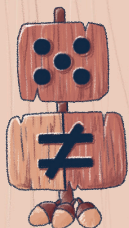
À la fin de la partie, la joueuse gagne 3 points de victoire si la brochette de gauche est complète et 5 points si la brochette de droite est complète.



## 4. Les tasses de chocolat

La joueuse inscrit le chiffre dans la tasse qui comporte ce dernier.

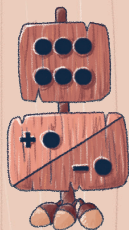
À la fin de la partie, la joueuse gagne 1 point de victoire pour chaque tasse qui contient un chiffre, deux points pour la tasse 4.



## 5. Le terrier du renard

La joueuse inscrit le chiffre dans une des cases du terrier. Chaque case adjacente doit contenir un chiffre différent. Pour pouvoir remplir une case des étages supérieurs, il faut que les deux cases du dessous soient complétées.

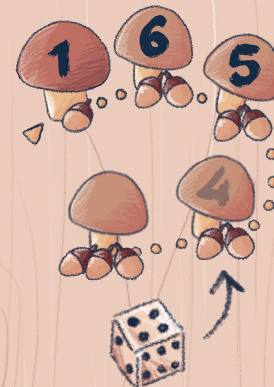
À la fin de la partie, la joueuse gagne les points de chaque case qui contient un chiffre.



## 6. Le coin à champignons

La joueuse inscrit les chiffres dans le sens de la flèche, en commençant par le champignon brun. Le chiffre suivant doit être strictement supérieur ou inférieur de 1 au chiffre précédent. Il est possible de boucler et donc de mettre un 6 après un 1 ou un 1 après un 6.

À la fin de la partie, la joueuse gagne les points de chaque champignon qui contient un chiffre.



## Compléter une zone



Si durant ce tour, une joueuse a complété la totalité des cases d'une des zones, elle l'indique à toutes les joueuses. Elle entoure les trois points en dessous du panneau de cette zone et les ajoutera à son score à la fin de la partie. Les autres joueuses rayent leurs trois points et ne pourront pas les gagner par la suite.

**Si plusieurs joueuses complètent une zone durant le même tour, elles gagnent toutes ce bonus.**

## Fin de Partie

La partie peut s'arrêter de deux manières. À la fin du vingtième tour ou si la Feuille d'une joueuse a atteint ou dépassé 61.

La joueuse avec le plus de points gagne la partie ! En cas d'égalité, il y a égalité, bravo, restez amies, c'est important.

La totalité des bénéfices a été reversée à AccessiJeux, une association œuvrant pour rendre le loisir du jeu de société accessible aux personnes déficientes visuelles.

Un grand merci à vous d'avoir participé à cette opération !

Merci d'avoir soutenu AccessiJeux

