

# SURICATES



## RÈGLES DU JEU

**Dyna, Bob, Cortex et Papy, suite au cambriolage d'une fabrique de bonbons qui a mal tourné, ont été arrêtés par la SAS (Suricates Anti Sucrierie) et enfermés dans une prison du bout du monde !!!**

**Préférant le grand air, ils décident de s'évader en creusant un tunnel pendant que leur gardien fait une micro sieste... Mais la SAS veille au grain ! Après chaque évasion réussie, nos suricates sont remis en prison avec des contraintes supplémentaires. Creuser un tunnel devient de plus en plus ardu !**

**Saurez-vous être assez rapide pour échapper à la vigilance du gardien ?**

**Arriverez-vous à cumuler suffisamment d'étoiles pour ne plus être repris et remis en prison ?**

**Coordination et célérité seront vos principaux atouts pour atteindre la liberté !**

# BUT DU JEU

**SURICATES** est un jeu coopératif dans lequel les joueurs gagnent et perdent tous ensemble !

Chaque joueur aura une couleur de palet correspondant à la carte de son personnage. **Il ne pourra toucher et déplacer que celui-ci.** Les participants devront communiquer entre eux afin de réaliser les combinaisons de couleurs demandées.

Les joueurs jouent en même temps afin de réaliser les combinaisons à travers le plateau Taquin. Le but est de faire avancer le jeton des suricates le plus loin possible dans le tunnel afin d'atteindre l'air libre et de gagner des étoiles.

En accumulant des étoiles, les suricates progresseront dans l'art de l'évasion et des épreuves s'ajouteront pour corser les parties. La maîtrise du temps deviendra nécessaire à la victoire.

# MATÉRIEL

## 1 plateau Taquin



## 24 cartes Déplacements (recto/verso)



## 1 sablier de 3 minutes



## 4 cartes Personnage



## 5 palets en bois

1 Boulet



4 personnages recto/verso



## 1 jeton des suricates



## 1 dé



avec les faces suivantes

0 -1 +1 +2 +3

# MISE EN PLACE



Le plateau Taquin est placé au centre de la table.

Le sablier et le dé sont placés à côté du plateau à disposition de tous les joueurs.

On enclenche le cadre Parcours suivant le mode choisi, en fonction du niveau de difficulté voulu. Installer en premier le cadre face simple !

Chaque joueur choisit une carte Personnage et la place devant lui. Il place ensuite le palet le représentant sur la case de la même couleur sur le plateau Taquin.

Le Boulet n'est pas utilisé dans les premières parties.

Les cartes Déplacements sont mélangées et forment une pile que l'on place à côté du plateau.

Le jeton des suricates est placé sur la 1<sup>re</sup> case du cadre Parcours choisi (échelle verte pour la première partie).

### Important

À 3 joueurs, la 4<sup>e</sup> couleur est jouée par tous les joueurs.  
À 2 joueurs, chacun joue 2 couleurs.

## PARTIE

La partie se déroule en trois manches. Chaque manche permet de gagner, en cas de victoire, des étoiles qui compléteront la piste d'évasion que vous trouverez à la fin de ce livret (cf p.6). Vous débloquentez ainsi de nouvelles difficultés !

## MANCHE

Dès que tous les joueurs sont prêts, on retourne en même temps le sablier et la 1re carte de la pioche.

**C'est parti !**



La combinaison à réaliser par les suricates est maintenant visible.

Les joueurs vont devoir la reproduire avec leur palet sur le plateau Taquin, pour faire avancer le jeton des suricates dans le tunnel (représenté par le cadre Parcours).

Pour cela, ils doivent se coordonner afin d'optimiser les déplacements de leurs palets en les faisant glisser le plus vite possible sur le plateau Taquin.



**Attention !** Interdiction de soulever le palet et de toucher celui d'un autre joueur ! Ils vont devoir communiquer pour déplacer les palets dans le bon ordre !

Tant que vous n'avez pas débloquent le mode "À vos outils !", ne pas tenir compte de l'icône outil sur la combinaison de cartes. Juste de la couleur correspondant à un personnage



Dès que le placement des palets sur le plateau Taquin correspond strictement à la combinaison demandée, le jeton des suricates est déplacé d'autant de cases qu'indiqué par la carte de la pioche.



Si le jeton des suricates arrive sur une case spéciale, on applique son effet (cf p.5 **CASE DÉ**).



On retourne alors une nouvelle carte. Une nouvelle combinaison et un nombre de cases de déplacement sont alors révélés.

Et ainsi de suite, jusqu'à la fin du sablier.

Si une combinaison paraît trop compliquée à réaliser, les joueurs peuvent choisir de la passer et de révéler une nouvelle combinaison. S'il n'y a plus de carte dans la pioche la manche est perdue !

## CASE DÉ



Quand le jeton des suricates s'arrête sur une case dé, un joueur lance le dé et le jeton avance sur le cadre Parcours, selon le nombre de cases indiqué par le dé.

Le joueur peut lancer le dé autant de fois qu'il le souhaite, afin d'obtenir la meilleure face, pour faire avancer le jeton suricates.

**Attention :**

- ▶ Il perd du temps à trop lancer le dé !
- ▶ S'il tombe sur une face « -1 », il ne peut plus relancer le dé et le jeton des suricates recule d'une case !

Une fois les lancers de dés résolus, la manche continue. Retournez la carte suivante !

## FIN DE MANCHE

La manche prend fin dès que le sable s'est entièrement écoulé ou que la pioche est vide.

### La manche est perdue



Si le jeton des suricates n'a pas atteint une case de sortie de tunnel (case contenant au moins une étoile !).



### La manche est gagnée



Si le jeton des suricates a atteint une des cases de sortie de tunnel.

Dans ce dernier cas, les joueurs marqueront le nombre d'étoiles indiqué par la case sur laquelle le jeton des suricates a terminé sa manche.



## MANCHE GAGNÉE

Les joueurs peuvent maintenant coller les étoiles remportées en fin de manche sur la piste d'évasion, en suivant le trajet indiqué (cf. 6). Leur couleur est déterminée par celle de l'échelle de départ (sur laquelle a commencé le jeton des suricates en début de manche).



Ex : si on a commencé avec le jeton des suricates sur une échelle orange, on colle des étoiles sur les cases étoiles oranges !

## FIN DE PARTIE

À la fin des trois manches, faisons le bilan des étoiles collées sur la **piste d'évasion** (cf p.6) :

- ▶ Si une piste a été complétée, une nouvelle épreuve est révélée : jouez ensuite avec les nouvelles règles.
- ▶ Sinon, rejouez pour collecter suffisamment d'étoiles pour compléter la piste.



Les suricates réussissent à s'évader ! Mais, incorrigibles, à peine sont-ils sortis que les voilà de nouveau la truffe dans les confiseries... et les menottes aux poignets..

La SAS, du fait de leurs multiples évasions, a durci ses conditions d'emprisonnement. Avec ces trois épreuves, il devient beaucoup plus difficile pour les suricates de s'évader !

C'est bien loin de les décourager, les suricates sont vaillants et ils n'ont pas peur des challenges !

## PISTE D'ÉVASION

Quand vous gagnez des étoiles, leur couleur dépend de l'échelle que vous avez utilisée lorsque la manche a débuté (*échelle verte débloque des étoiles vertes, etc.*). Récupérez les étoiles de couleurs (cf p.5) et placez-les ensuite sur les silhouettes de la piste correspondant à votre mode de jeu.

**Vous ne pouvez coller des étoiles sur une nouvelle piste que si vous avez complété la piste précédente ! Si vous gagnez plus d'étoiles que la couleur indiquée, le supplément est perdu.**

Une fois la piste complétée, ouvrez l'enveloppe correspondant au titre de l'encadré. Vous trouverez un autocollant de règles à coller à l'emplacement prévu sur ces pages.

MODE  
NORMAL



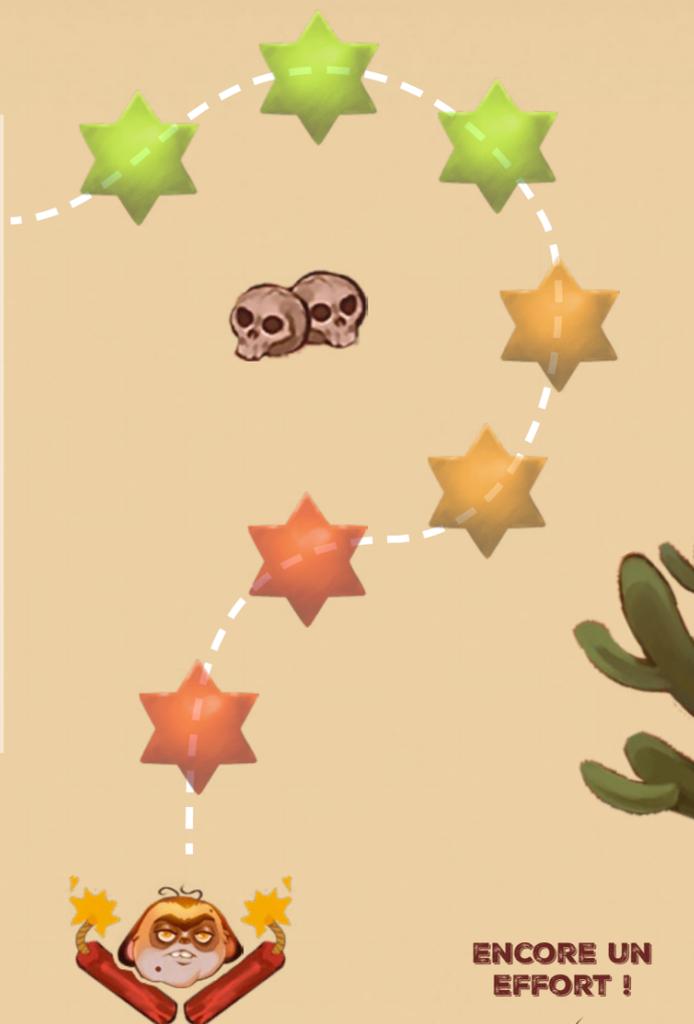
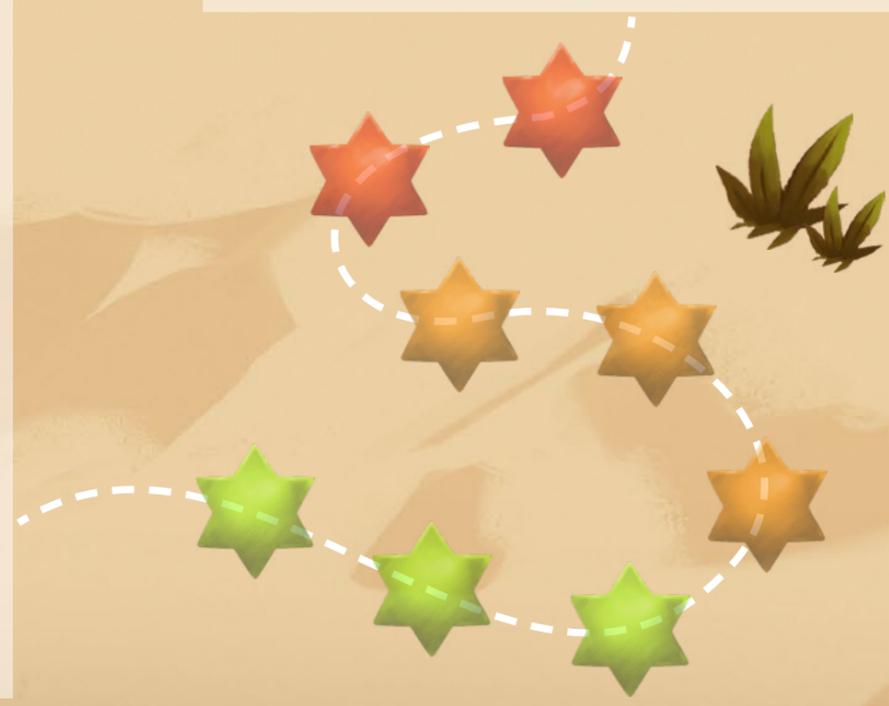
À VOS OUTILS !

Ici coller le contenu  
de l'enveloppe A  
"À vos outils !"



LE BOULET !

Ici coller le contenu  
de l'enveloppe B  
"Le Boulet !"



LA TOTALE !

Ici coller le contenu  
de l'enveloppe C  
"La Totale !"

ENCORE UN  
EFFORT !

## ÉVASION DÉFINITIVE DES SURICATES !

Mais comme les suricates adorent creuser des tunnels, vous pouvez maintenant jouer avec les règles que vous préférez !

### REMERCIEMENTS :

Auteurs :  
Grégory Germain,  
Joan Dufour

Illustrations :  
Laetitia Caridi

Graphisme :  
Loïc Vaïarello  
Mireille Joffre

Développement :  
Christophe Fievet,  
Mireille Joffre,  
Miguel Wetter



Aucun suricate n'a maltraité d'humain pendant le développement.