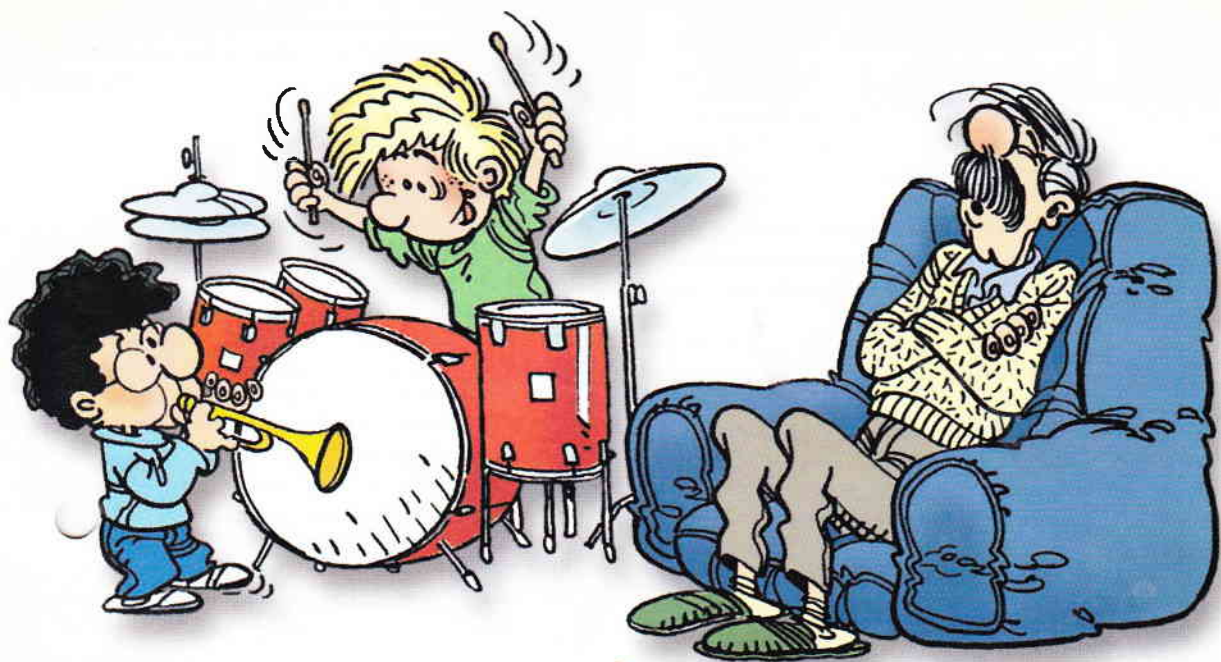


CÉDRIC

SACRÉE JOURNÉE !



BUT DU JEU

Le but du jeu est d'être le premier joueur à se faire photographier en compagnie de Chen. Au cours de la journée, chaque joueur va accumuler des points dans les 6 couleurs de jeu. Arrivé en fin de journée, il devra tester pour voir si les points accumulés sont suffisants pour que Chen accepte d'être photographiée en sa compagnie. Dans le cas contraire, il devra effectuer une journée supplémentaire pour tenter d'augmenter ses scores. Une fois l'accord obtenu, il n'aura plus qu'à se précipiter sur le plateau de jeu sur la case choisie par Chen pour prendre la photo.

RÈGLE DU JEU

CONTENU

Ce jeu contient :

- 1 plateau de jeu retraçant les aventures de Cédric
- 2 dés (un dé classique et un dé spécial multicolore pour se déplacer)
- 6 pions
- 24 cartes événements
- 6 fiches personnages
- 6 photos de Chen et Cédric
- 1 feutre effaçable
- et cette règle de jeu.

LE PLATEAU DE JEU

Les cases du plateau de jeu représentent des scènes d'une journée type de la vie de Cédric. Le parcours débute par la case "Début de journée" en bas à droite du plateau de jeu et se termine par la case "Fin de Journée" au centre du plateau. Les cases se succèdent en colimaçon, vous pouvez vous aider de la ligne colorée pour suivre la progression des cases.

PRÉPARATION DU JEU

Le plateau de jeu est étalé au centre de la table puis chaque joueur choisit une couleur de pions. Il place ce pion sur la flèche "Début de journée" et pose devant lui la fiche personnage de sa couleur (la couleur du disque Cédric en haut à droite de la fiche).
Puis chaque joueur tire trois cartes qu'il garde secrètement dans sa main. Les autres cartes sont empilées face cachée et forment la pioche. Les 6 photos de Chen et Cédric sont positionnées face cachées près du plateau de jeu.

DÉBUT DU JEU

Le joueur le plus jeune débute la partie. Il lance le dé multicolore et avance sur le plateau de jeu jusqu'à la première case de cette couleur.

(Attention, le joueur qui obtient la couleur rouge alors qu'il débute la journée reste sur cette première case puisqu'elle est rouge).

Deux cas de figure peuvent se présenter : le joueur termine son déplacement sur une case marquée d'un dé, il s'agit d'une case "Épreuve", ou il termine son mouvement sur une case "Cédric".

LES CASES "ÉPREUVES"

Pour passer cette épreuve, le joueur doit jeter le dé classique et obtenir un score égal ou supérieur à la valeur du dé indiquée sur la case.



Exemple : si le dé de la case indique 4, le score du dé jeté doit être 4, 5 ou 6.

En cas d'échec, c'est la fin du tour de jeu, c'est au joueur suivant (situé à sa gauche) de jouer.

En cas de réussite, le joueur marque les points de cette épreuve. Attention ! Il s'agit de la valeur du dé qui figure sur la case et non de la valeur indiquée par son dé.

À l'aide du feutre, le joueur inscrit, sur sa fiche, dans le rectangle correspondant à la couleur de la case "Épreuve" qu'il vient de disputer, le nombre de points gagnés. S'il avait déjà inscrit des points dans cette couleur, il additionne les nouveaux points et marque le total obtenu.



(Le feutre s'efface facilement avec le doigt ou plus proprement avec un mouchoir en papier !).

C'est ensuite au joueur suivant de jouer.

LES CASES "CÉDRIC"

Il existe 3 types de cases "Cédric".

1/ "Tirez une carte supplémentaire".
S'il reste des cartes dans la pioche, le joueur gagne une carte supplémentaire.



2/ "Faites perdre 2 pts d'une couleur au joueur de votre choix".
Le joueur peut, s'il le désire, faire perdre 2 points au joueur de son choix dans une couleur donnée. Il nomme alors le joueur et la couleur désirée, celui-ci réduit son score de 2 points dans cette couleur sur sa fiche personnage.



Attention ! Un joueur ne peut jamais inscrire un score inférieur à 0 point. Ainsi, si vous faites perdre 2 points à un joueur qui n'avait marqué qu'un seul point dans la couleur sélectionnée, celui-ci ne réduira son score que jusqu'à 0.

3/ "Rendez-vous sur la case de votre choix".

Le joueur déplace son pion immédiatement jusque sur la case de son choix. Il peut avancer ou revenir en arrière (c'est d'ailleurs la seule manière de reculer sur le plateau de jeu).

Attention ! Il ne peut se rendre directement sur la flèche "Fin de journée" mais peut s'arrêter sur la case violette qui la précède de façon à être sûr de l'atteindre au prochain tour de jeu.



LES CARTES "ÉVÈNEMENT"

Ce sont les jokers qui vont vous permettre de renforcer vos chances de succès lorsque vous disputez des Épreuves, ou bien de ralentir la progression d'autres joueurs un peu trop chanceux !

Il existe 3 types de cartes " Événement " :

1/ "Ajoutez 2 ou 3 points à votre dé"

Cette carte ne peut se jouer que lorsque vous disputez une Épreuve dont la couleur est identique à la couleur de votre carte. Elle permet de remporter l'épreuve plus facilement. Jouez cette carte avant de lancer votre dé et ajoutez à votre résultat la valeur de votre carte.

Exemple : si le dé placé sur le plateau indique 4 et la carte que vous avez jouée indique d'ajouter 2 points ; en lançant votre dé, il suffit de faire 2 ou plus (puisque vous allez rajouter 2 points) pour remporter l'épreuve et marquer les 4 points.

Attention, vous n'avez pas de chance si le dé jeté indique 1, puisqu'en additionnant le 2 de votre carte, vous obtiendrez 3 donc inférieur à 4 et vous ne remporterez pas l'épreuve.



2/ "Faites perdre 2 points de cette couleur au joueur de votre choix"

Jouez cette carte pendant votre tour de jeu. Désignez un des joueurs ; celui-ci perd 2 points de la couleur de la carte et inscrit son nouveau total sur sa fiche.



3/ "Faites perdre 2 points de la couleur de votre choix à l'un des joueurs"

Jouez cette carte pendant votre tour de jeu. Désignez un des joueurs ; celui-ci perd 2 points de la couleur de votre choix et inscrit son nouveau total sur sa fiche.



Après utilisation, les cartes "Événements" sont toujours replacées sous la pioche.

FIN DE JOURNÉE

En fin de parcours, pour atteindre la flèche "Fin de Journée", il suffit que vous obteniez sur le dé multicolore une couleur de case qui ne figure plus sur le plateau de jeu entre votre pion et la flèche "Fin de Journée". Votre "Sacrée journée !" est alors sur le point de se terminer. Il ne vous reste plus qu'à séduire Chen et à lui demander à haute voix : "Chen, tu veux bien te faire prendre en photo avec moi ?".



Pour déterminer la réponse de Chen, le joueur doit déployer tous ces charmes et regarder s'il a correctement passé les Épreuves de la journée. L'une après l'autre, il teste les 6 couleurs de sa fiche en jetant un dé par couleur. Si ce dé est inférieur ou égal aux points accumulés dans la couleur, le test est réussi. Si la valeur du dé est supérieure au nombre de points marqués dans la couleur, le test est raté.

✓ Si les 6 tests sont réussis, Chen accepte avec joie d'être prise en photo à vos côtés. Passez alors à la phase PHOTO !

✓ Si au moins l'un des tests est raté, Chen refuse d'être photographiée avec vous aujourd'hui, vous n'avez pas été assez sage ! Placez votre pion sur la flèche "Début de journée", au prochain tour vous pourrez débiter une nouvelle journée et cumuler des points supplémentaires sur votre fiche.



Exemple : dans le cas ci-dessus, en jetant les dés, le joueur obtient à ses tests pour le rouge 1, pour le vert 3, pour le bleu 2, pour l'orange 6, pour le rose 2 et pour le violet 4. Le test rose est raté (2 plus grand que 1). Chen refuse la photo.

PHOTO :

Chen a accepté d'être photographiée avec vous ! C'est le plus beau moment de votre vie !

Seulement voilà, Chen souhaite décider en plus de l'endroit où la photo sera prise.

Choisissez au hasard, l'une des 6 photos. Prenez-en connaissance secrètement. La photo correspond à l'une des cases du plateau de jeu. Posez votre photo face cachée sur votre fiche à l'emplacement qui lui est réservé, puis positionnez votre pion sur la flèche "Début de journée".



À chacun de vos prochains tours de jeu, vous jetterez le dé multicolore pour vous déplacer mais n'effectuerez plus aucune "Épreuve". Vous pourrez toujours jouer des cartes "Événements" pour faire perdre des points à vos adversaires, et bénéficier des effets des cases "Cédric". Votre but est d'atteindre la case où la photo que vous possédez a été prise. Pour cela, vous vous arrêterez sur cette case dès que vous l'atteignez (même si votre déplacement vous fait dépasser cette case). Alors, fier de vous, vous montrerez votre photo à tous. Vous êtes le premier aux côtés de Chen sur la photo, vous remportez la partie !

CÉDRIC - SACRÉE JOURNÉE !
est un jeu édité par

TILSIT
KIDS

8, place Marcel Rebuffat
ZA Courtaboeuf n°7
91 971 - VILLEJUST Cédex
France

Inspiré des aventures des personnages inventés par
Laudec et Cauvin.

Développement : TILSIT Team.
Conception graphique : TILSIT Studio.

Fabriqué en France
© TILSIT Éditions 2002.
© Dupuis 2002.

TILSIT Éditions a attribué le plus grand soin à la sélection et à la fabrication de ce jeu en privilégiant toujours la qualité des matériaux, le rendu esthétique et le professionnalisme de ses sous-traitants afin de vous offrir le plus grand plaisir de jeu.

N'hésitez pas à nous faire connaître vos remarques et vos souhaits. Nous vous invitons vivement à découvrir les autres jeux de notre production auprès de notre réseau de revendeurs.

Pour prendre connaissance des informations récentes sur l'actualité des jeux TILSIT, connectez-vous sur notre site web : www.tilsit.fr

