



LE MINIZ CLUB



— Livret de règles —

Q

ui a dit que seuls les grands vivaient des histoires rocambolesques ? Sûrement pas les p'tits animaux

du *Miniz Club*, qui sont toujours parés pour vivre d'incroyables moments. Et aujourd'hui, ils veulent que tu les accompagnes. Aide cette bande de joyeux copains à plumes, à poils et à pics à parvenir à la fin de tendres aventures qui, sans aucun

doute, rythmeront leur journée. Toutes les bonnes histoires méritent d'être contées ! Chers parents, *Le Miniz Club* est un appel à partager un moment de complicité et de partage autour de quatre historiottes conçues avec douceur.

À travers ce jeu, accompagnez votre enfant pour aiguïser son sens de l'observation et de la logique dans un univers attachant.

MATÉRIEL



5 cartes Miniz

4 paquets Histoire

1 livret de règles

DANS CHAQUE HISTOIRE :



Carte Il était une fois

Elle plante le décor de l'histoire et indique quelles cartes Miniz tu dois prendre.



Cartes Lieu

Elles représentent les endroits où tu devras utiliser un personnage - Miniz ou Copain - ou un objet.

Cartes Forme

Tu obtiens ces cartes en avançant dans l'histoire.



Le dos de certaines d'entre elles peut présenter cinq formes : un triangle ▲, une étoile ★, un losange ◆, un carré ■ ou un rond ●. Ces formes peuvent être soit jaunes, violettes, rouges ou vertes.



Cartes Objet

Elles figurent les objets que tu pourras utiliser dans les lieux que tu visites.



Cartes Copain

Elles représentent les amis des Miniz. Tu feras leur rencontre dans des lieux donnés, et ils pourront t'aider à résoudre certaines énigmes ! Contrairement aux Miniz, les Copains sont associés à leur histoire et ne peuvent pas être utilisés dans les autres.



Cartes Fin

Toujours par deux, l'une montre le dénouement et l'autre le décrit. Toutes deux révèlent la fin de l'histoire.



BUT DU JEU

Le Miniz Club est un jeu d'enquête coopératif nécessitant de petits yeux très curieux et un flair aventureux.

Suis le fil de l'histoire de ton choix, observe les cartes, associe les bons éléments, et découvre la fin de chaque aventure. À toi de percer les différents mystères de cette journée passée au *Miniz Club*.



MISE EN PLACE



Cartes Lieu



Carte

Il était une fois



Cartes Miniz



Cartes Forme



1 Choisis l'histoire que tu souhaites jouer et sors le paquet Histoire correspondant de la boîte. Pour une première partie, nous te conseillons l'*Histoire 1*.

Important : *ne regarde pas le verso des cartes avant le début de la partie !*

Toutes les histoires se jouent de la même manière.

2 En fonction de l'histoire choisie, prends les cartes Miniz indiquées et place-les devant toi :

Histoire 1 : Crapouille la Grenouille et Toctoc le Pivert

Histoire 2 : Crapouille la Grenouille et Picot le Hérisson

Histoire 3 : Toctoc le Pivert et Fripon le Chien

Histoire 4 : Panache l'Écureuil, Fripon le Chien et Picot le Hérisson

3 Installe ensuite la carte *Il était une fois* devant toi, à côté de tes Miniz.

4 Place les cartes Lieu au-dessus de celles-ci.

5 Enfin, crée une pile avec toutes les cartes Forme restantes, sans en regarder le verso, et place cette pile en-dessous de tes Miniz.

6 Te voilà prêt ! Lis la carte *Il était une fois* à voix haute. La partie peut commencer !

Astuce : *garde de la place devant toi pour pouvoir combiner les cartes.*

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Ce jeu comporte du texte pour plonger les enfants dans d'incroyables aventures. Chers parents, c'est le moment de prendre votre plus belle voix et de donner vie à l'histoire choisie !

Une histoire se déroule en plusieurs tours, jusqu'à ce que les cartes Fin soient trouvées. Chacun leur tour, les joueurs, en commençant par le plus jeune, vont pouvoir visiter des lieux et tenter des associations de cartes afin d'avancer dans l'histoire.

Un tour de jeu est composé de plusieurs phases :

1. Visiter un lieu
2. Associer des cartes
3. Récupérer des cartes **Forme** (facultatif)



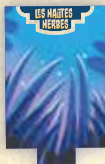
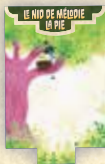
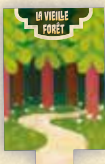
Le tour d'un joueur se termine lorsqu'un objet ou un personnage a été utilisé dans un lieu, ou lorsqu'un lieu visité n'a rien révélé. C'est alors au joueur suivant dans le sens horaire (à ta gauche) de jouer.

1. Visiter un lieu

Choisis une carte Lieu et retourne-la. Découvrez-en l'intrigue ensemble.

Important : *une fois une carte Lieu retournée, elle peut rester face visible pour t'aider à te souvenir de ce que tu cherches.*

Chaque carte Lieu requiert d'accomplir une tâche spécifique pour avancer dans l'histoire. Cela signifie que tu devras leur associer un ou plusieurs éléments avant de pouvoir continuer.



2. Associer des cartes

Après avoir pris connaissance d'un lieu, observe bien la carte et regarde autour de toi : l'un de tes personnages ou objets peut-il te servir dans cette situation ?

 **Tu n'as pas de personnage ou d'objet utile dans cette situation :** ton tour s'arrête ici. Tu pourras revenir à cette carte plus tard.

 **Tu as un personnage ou un objet utile dans cette situation :** prends la carte qui te semble convenir et associe-la à la carte du lieu que tu visites de manière à faire correspondre les formes de ces cartes (le bas de l'une avec le haut de l'autre). As-tu réussi à reconstituer une forme de la même couleur ?

 **Attention :** la forme *ET* la couleur doivent correspondre. 

3. Récupérer des cartes Forme (facultatif)

Si une forme apparaît, récupère la ou les cartes Forme correspondantes dans la pile et révèle-les devant toi. Défausse ensuite les cartes que tu viens d'associer et découvre la nouvelle !

Exception : les personnages ne sont jamais défaussés, car tu en auras peut-être encore besoin dans l'aventure !



Parents, | Votre lecture apporte des informations essentielles aux enfants !
| N'hésitez pas à insister sur la question posée sur la carte.

Si la carte est un objet : place-la à côté de tes cartes personnage. Tu pourras l'utiliser dans un autre lieu au prochain tour.

Si la carte est un lieu : place-la à côté des autres cartes Lieu. Tu pourras y associer un objet ou un personnage au prochain tour.

Si les cartes Fin sont retournées : bien joué, tu as trouvé la dernière carte de l'histoire ! Il est temps de découvrir le dénouement du récit !

Ton tour est ensuite terminé, c'est au joueur à ta gauche de jouer.



FIN DE PARTIE



La partie se termine lorsque tu as trouvé les cartes Fin.

Bravo ! Grâce à ton esprit affûté, tu as réussi à aider les Miniz Fripon, Crapouille, Panache, Picot et Toctoc, qui sont déjà prêts à relever de nouveaux défis ! Ils n'attendent plus que toi pour découvrir leurs autres histoires, ou pour démontrer que tu peux faire encore mieux que la première fois !



Chers parents, *La fin de partie est le moment idéal pour inciter les enfants à partager ce qu'ils ont pensé de l'histoire. Pourquoi ne pas leur demander ce qu'ils ont préféré, ou dans quel ordre ils sont allés visiter les différents lieux.*

En panne d'inspiration ? Vous trouverez à la fin de ce livret une liste de questions à poser aux enfants à la fin de chaque histoire.



REMERCIEMENTS



Dave remercie Isla Neale et Beth Denton, deux brillantes détectives en herbe !

LOKI remercie chaleureusement les enfants des écoles de Ludres et Heillecourt pour leurs nombreuses parties qui ont contribué à l'amélioration du jeu.

CRÉDITS

Auteur : Dave Neale

Illustrateur : Yogesh Mahajan

Responsable éditoriale : Marion Stromboni

Cheffe de projet : Noémie Choquet

Graphiste : Pierre-Emmanuel Bretagne

Relectrices : Maëva Debieu-Rosas, Coralie Brunet et Chloé Dussutour



Histoire 1 : À la rescousse de Quenotte

Te souviens-tu de quelle couleur était le couvercle du bocal que tu as trouvé ?

As-tu déjà vu des lucioles ?

Connais-tu d'autres choses qui brillent ?

À ton avis, pourquoi y avait-il une pièce dans le puits ?

Quel souhait aurais-tu fait ?

Les forêts très sombres sont des endroits effrayants : selon toi, qui peut bien s'y cacher ?



Histoire 2 : Le fantôme du vieux château

Et toi, comment fais-tu pour faire passer le hoquet ?

Le coffre a l'air ancien... Que penses-tu qu'on peut y ranger ?

Et toi, oserais-tu t'aventurer dans le château pour trouver le fantôme ? Qu'est-ce que tu ferais ?

De quelle couleur était le vilain chat ?

Quels sont les personnages qui habitent dans un château ?



Histoire 3 : Un étrange objet

Pendant ton aventure, tu as trouvé une épuisette. Que peux-tu attraper avec ?

Quel est ton jouet préféré ? Celui que tu gardes toujours près de toi ?

As-tu déjà construit un château de sable ? À quoi ressemblait-il ?

Quel était l'animal qui marchait sur la plage ? T'en souviens-tu ?

Que fais-tu quand l'un de tes copains est triste ?



Histoire 4 : Le voleur de petit-déjeuner

Quel a été ton personnage préféré ?

Maintenant que tu as trouvé le voleur, que va probablement faire Edgar la Chouette ?

Est-ce que tu crois que ça se mange, les glands ?

De quel arbre viennent les glands ?

Quel est ton petit-déjeuner favori ?