

# PRÔMENONS NOUS

(DANS LES BOIS)



## LIVRET DE RÈGLES



PALLADIS  
GAMES

Bienvenue dans le monde de Talewÿn, un univers fantastique où vivent les personnages des contes et légendes que l'on se raconte le soir, bien au chaud, au coin du feu.

Dans Promenons-nous (dans les bois), vous incarnez une famille de loups-garous. Dans les histoires, ils passent souvent pour les méchants... mais en réalité, ils n'ont pas mauvais fond : ils ont simplement très faim. Et justement, c'est l'heure de la soupe ! Vous allez devoir parcourir la forêt de Sylvandras pour attraper de quoi préparer un bon dîner. Mais attention, d'autres familles sont aussi de sortie et, le temps d'un refrain, pouf ! tout peut disparaître.

## PRINCIPE ET BUT DU JEU

Promenons-nous (dans les bois) est un jeu de collection et d'ambiance dans lequel tout le monde joue en même temps, en enchaînant des tours rapides.

Le temps de fredonner la célèbre comptine, les joueurs et joueuses placent stratégiquement leurs deux pions **Garous** dans la **Forêt**. Les plus forts – ou les plus rusés – vont pouvoir capturer des **Proies** qui leur feront remporter des points de victoire. À la fin de la partie, celui ou celle qui a le plus de points l'emporte !

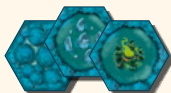
### MATÉRIEL



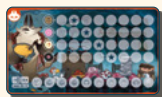
10 pions **Garou**



1 planche de stickers



6 tuiles **Lieu**  
recto-verso



5 grandes cartes  
**Tanières**

23 cartes **RAGE !** :



18 cartes **Loup enragé**



5 cartes **Malédiction**



23 cartes **Aventure**

84 jetons  
**Proies Classiques** :



12 **Moines**



18 **Cochons**



24 **Poules**



30 **Champignons**



10 jetons  
**Proies Spéciales**

# MISE EN PLACE

Avant votre première partie, utilisez la planche de stickers pour personnaliser vos pions Garous. Pour chaque Famille, collez une tête de loup de la couleur des pions (bleu, rouge, etc.) sur une face, puis, au verso, les stickers 1 et 2.



1 Chaque joueur et joueuse prend les deux pions **Garou** d'une même **Famille** (couleur) :

- Petit-Garou (de force 1),
- Grand-Garou (de force 2).

2 Chacun(e) prend la carte **Tanière** correspondant à sa **Famille**.

3 Séparez les cartes **RAGE!** des cartes **Aventure** et mettez ces dernières de côté.

4 Prenez les cartes **RAGE!**, mettez les cartes **Malédiction** de côté pour l'instant, et distribuez une carte **Loup enragé** par personne. Puis mélangez toutes les cartes **RAGE!** restantes en une seule pioche.

5 Préparez la **Forêt** : placez au centre de la table autant de tuiles **Lieu** qu'il y a de **Familles** de **Garous**, plus une, côté arbres.

Par exemple : pour quatre **Familles**, placez cinq tuiles **Lieu**.

6 Pour vos premières parties, vous jouerez avec les **Proies Classiques** (**Moine, Cochon, Poule** et **Champignon**). Mettez les **Proies Spéciales** de côté, puis placez dans le fond de la boîte les autres jetons **Proies** face cachée. Cela constitue votre pioche.

*Note : plutôt qu'au fond de la boîte, vous pouvez choisir de mettre les Proies dans un sachet opaque, ou pourquoi pas dans un gant de toilette - sec, bien sûr! (En tout cas, c'est comme ça que font les Garous à la maison.)*

7 Enfin, placez deux jetons **Proies** piochés au hasard sur chacun des **Lieux** de la **Forêt**, face visible.

## TOUR DE JEU

Chaque tour est constitué de quatre phases : **Promenade dans les bois**, **RAGE!**, **Retour à la tanière** et **Préparation du tour suivant**.

### 1. PROMENADE DANS LES BOIS

- Lorsque tout le monde est prêt, chantez tou(te)s en chœur le début de la comptine :

*« Promenons-nous dans les bois, pendant que le loup n'y est pas. Si le loup y était, il nous mangerait! »*

- Pendant le temps de ce demi-refrain, vous allez placer vos deux pions **Garous** sur les **Lieux** de la **Forêt**.

*Note : seule la personne propriétaire des pions peut consulter leur valeur durant cette étape.*

Tant que le refrain n'est pas terminé, vous pouvez déplacer vos pions autant de fois que vous le souhaitez. N'hésitez pas à brouiller les pistes!

- Dès que le refrain s'achève (à « *man-ge-RAIT!* »), levez les mains et ne touchez plus à rien.

*Note : si quelqu'un a encore la main sur un pion, celui-ci ne compte pas. De même, un pion **Garou** couché par la faute de son ou de sa propriétaire ne compte pas non plus.*

### 2. RAGE!

- Une fois la promenade terminée, et avant de révéler la valeur des pions, c'est le moment de jouer les cartes **RAGE!** Pour cela, criez simplement « **RAGE!** ».

Si plusieurs personnes crient « **RAGE!** » en même temps, celui ou celle qui a crié le plus fort joue sa carte en premier.

- Une fois la carte résolue, il est toujours possible aux autres joueurs et joueuses de crier « **RAGE!** » à leur tour pour jouer leur carte.

- Lorsque plus personne ne souhaite jouer de carte, passez à l'étape suivante. Les cartes jouées sont défaussées. S'il n'y a plus de cartes **RAGE!** dans la pioche, mélangez les cartes défaussées pour créer une nouvelle pioche.

Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte **RAGE!** par tour, hors carte **Malédiction** (voir page 5).



### 3. RETOUR À LA TANIÈRE

- Révélez la valeur des pions **Garous** posés dans la **Forêt** et faites les comptes :

Sur chacun des **Lieux**, additionnez la valeur des **Garous** de chaque **Famille**.

La **Famille** dont la valeur cumulée est la plus élevée capture tous les jetons **Proies** présents sur ce **Lieu**.

En cas d'égalité sur un **Lieu**, personne n'y capture de **Proie**.

S'il y a plusieurs Grands-Garous et un seul Petit-Garou sur un même **Lieu**, c'est le Petit-Garou qui remporte les **Proies** (les

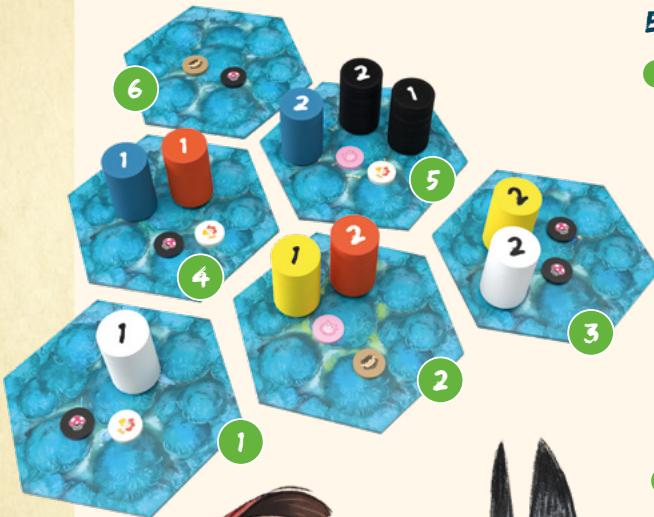
*grands sont bien trop occupés à se chamailler!)*.

- Les **Familles** ayant capturé des jetons **Proies** les placent sur leur grande carte **Tanière**, sur les emplacements correspondants, en commençant par la gauche.

Les **Proies** non remportées restent en place pour le prochain tour.

- Si une **Famille** n'a capturé aucune **Proie** lors de ce tour, elle pioche immédiatement une carte **RAGE!**

S'il s'agit d'une carte **Malédiction**, elle est jouée de suite et ses effets s'appliqueront aux **Familles** adverses durant le prochain tour.



### EXEMPLE DE PLACEMENT

- 1 Blanc remporte les **Proies** car il est tout seul sur la tuile.
- 2 Rouge (2) l'emporte car sa force est supérieure à celle de Jaune (1).
- 3 et 4 Égalité, personne ne remporte de **Proie**.
- 5 Noir remporte les **Proies** car sa force ( $2+1=3$ ) est supérieure à celle de Bleu (2).
- 6 Les **Proies** restent sur la tuile pour le prochain tour.



#### 4. PRÉPARATION DU TOUR SUIVANT

Ajoutez :

- un jeton **Proie** supplémentaire sur les **Lieux** où il reste encore des **Proies**,
- deux jetons **Proies** sur les **Lieux** vides.

#### 5. FIN DE PARTIE

La partie s'achève :

- lorsqu'une **Famille** a complété entièrement une ligne d'un même type de **Proies Classiques** sur sa **Tanière**,
- ou lorsqu'il ne reste plus assez de jetons **Proies** pour alimenter la **Forêt**.

## COMPTER LE BUTIN

Chaque **Famille** fait le total des points de sa **Tanière** en comptant sur ses doigts :

- +1 point par colonne complète,
- +1 point par étoile ★ recouverte par une **Proie** capturée,
- pour chaque type de **Proies Classiques**, +2 points pour qui en possède le plus. En cas d'égalité, chaque **Famille** majoritaire gagne 1 point à la place.

### EXEMPLE DE DÉCOMPTE

Dans l'exemple ci-dessous, Rouge remporte 7 points :

- 2 pts pour les 2 colonnes,
- 3 pts pour les 3 étoiles,
- 2 pts car Rouge a une majorité stricte sur les **Cochons** par rapport aux autres **Familles**.



## LA VICTOIRE

La **Famille** de **Garous** qui totalise le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, celle qui possède le plus de **Champignons** l'emporte (les loups-garous adorent les champignons!).

Si les **Familles** à égalité ont le même nombre de **Champignons**, alors c'est festin pour tout le monde : la victoire est partagée.

## ET SI VOUS EXPLORIEZ UN PEU PLUS LA FORÊT ?

Sylvandras est l'une des plus vastes forêts du monde de Talewÿn. Pourquoi ne pas la parcourir

aux côtés de votre famille de loups-garous, à la découverte de nouveaux lieux... et de nouvelles proies à débusquer ?

Pour cela, prenez les cartes **Aventure** et explorez les possibilités qu'elles offrent. À chaque nouvelle partie, lisez un **Chapitre** différent — il y en a dix — et laissez-vous guider.

Lorsque vous aurez découvert tous les **Chapitres**, voici ce que nous vous recommandons pour vos prochaines parties :

- ajoutez toutes les **Proies Spéciales** aux **Proies Classiques** pour constituer la pioche.
- choisissez une ou plusieurs tuiles **Lieux** et appliquez leurs règles.

## LES CARTES AVENTURE



- 1** **Cartes Chapitre** : cette carte vous indique si vous devez prendre un **Lieu** et une ou plusieurs **Proies Spéciales** (voir ci-contre).



- 2** **Cartes Lieux** : cette carte vous décrit les effets de la tuile **Lieu**.  
Les autres tuiles que vous utiliserez dans votre partie sont des tuiles de **Forêt** habituelles (côtés arbres).



- 3** **Cartes Proie** : cette carte vous décrit les effets des **Proies Spéciales**.  
Leur placement est détaillé page 8.

## QUELQUES PRÉCISIONS

### CARTES RAGE!

**Grande Confusion** : les joueurs et joueuses concerné(e)s doivent impérativement avoir placé les **Garous** de leur voisin(e) avant la fin de la chanson.

### CARTES AVENTURE

Si une carte demande de placer une **Proie Spéciale** au hasard sur un **Lieu**, ou de remplacer aléatoirement une **Proie**, à vous de déterminer comment choisir.

*Par exemple : lancer un dé, mélanger les tuiles **Lieux** et en faire tirer une par quelqu'un autour de la table, faire une bataille de pierre-feuille-ciseaux, etc.*

## MISE EN PLACE DES PROIES SPÉCIALES DES CARTES AVENTURE

- Lorsqu'elles sont placées sur un **Lieu**, les **Proies Spéciales** prennent la place d'une **Proie Classique**.

*Par exemple : quand vous placez la **Sorcière** sur la tuile **Cercle des Sorcières**, ajoutez ensuite une seule **Proie Classique** - au lieu des deux habituelles.*

- **Chaperon Rouge, Sorcière et Blanche-Neige** : sauf mention contraire, leurs jetons sont placés en début de partie sur un **Lieu** aléatoire.

- **Chasseurs et Famille Royale** : lors des trois premiers tours, les jetons doivent être placés sur un **Lieu** aléatoire - à raison d'un par tour.



**Auteur** : Vincent Bernet.

**Illustrations** : Camille Chaussy.

**Conception graphique** : Jess Grinneiser.

**L'auteur tient à remercier** : sa meute rapprochée - Chloé, César et Lila. Les bonnes fées des débuts : Alain Fondrille, François Gandon et les auteurs de la LEAF. Camille Chaussy, une vraie chamane. Et la chaleureuse bande de Palladis : Jess, Joss et Fred. Enfin, merci à vous, joueuses et joueurs, qui nous rejoignez pour cette promenade dans les bois.

**Édition française** : Palladis Games. 183 chemin du Bouvat, Bévenais - 38690 (France).