

Pour le festival d'écriture 2018

LE JEU DU MOULIN

Jeu coopératif - Dédicace spéciale au ZEF

Histoire : Le moulin reprend vie !!

Pour ses 200 ans de travail, il réclame des miches de pain chaud au meunier. Ce dernier fait appel à ses employés pour qu'ils l'aident !!!

But du jeu : Aider le meunier à satisfaire la demande du moulin.

Pour cela, le jeu consiste à aller chercher de l'eau à la rivière, faire pousser le blé dans un champ, apporter le grain au moulin pour le moudre puis faire le pain et le faire cuire au four à pain.

Les belles miches chaudes sont rapportées au moulin.

Nombre de joueurs :

- 2 ou 3 (ou 2 ou 3 équipes de deux)

Contenu du jeu :

- 1 plateau de jeu
- La règle du jeu
- 4 dés de couleur : bleu, blanc, rouge, vert (on peut colorier des dés blancs)
- 3 pions de couleur et 1 pion transparent

Les marqueurs :

- « Eau » : obtenus à la rivière
- « Blé » : obtenus dans le champ suite aux semailles
- « Farine » : obtenus au moulin suite à la mouture du blé

Règle du jeu :

Les joueurs sont tous ensemble et doivent s'aider à fabriquer du pain. Pour cela ils devront se déplacer sur le plateau en lançant un dé chacun à son tour en partant du moulin.


Le joueur prend le chemin de son choix, dans le sens qu'il veut. S'il lui reste des points de déplacement il s'arrête sur le post-it.

Différents lieux :




- **La rivière** : un joueur s'arrêtant sur la rivière peut, s'il le souhaite, prendre de la réserve un (ou plusieurs) marqueur « eau ». Il doit cependant retirer au dé autant de points que de marqueur pris.
- **Le champ** : un joueur s'arrêtant sur le champ peut, s'il le souhaite, dépenser un (ou plusieurs) marqueur « eau » de la réserve commune et enlever un (ou plusieurs) point au dé vert (graines). Dans ce cas il ajoute autant de marqueurs « blé » au champ.
- **Le four à pain** : si un joueur s'y arrête, il peut placer sur le four autant de marqueurs « farine » qu'il veut cuire de pains. Il soustrait alors au chiffre du dé rouge autant de points que de marqueurs « farine » ajoutés.
- **Le moulin** :
 - 1 - la meule : un joueur s'arrêtant au moulin peut utiliser sa meule pour moudre du blé. Il retire alors autant de marqueurs « blé » que possible. Il place autant de marqueurs « farine » que de blé sur le moulin.
 - 2 - le moulin affamé : 1 joueur avec du pain dans la réserve collective, et s'arrêtant, peut donner au moulin - pour le nourrir - tout ou partie du pain qu'il a en réserve.

Différentes cases :

- Case +1 : avancer d'une case
- Case -2 / -4 : reculer de 2 ou 4 cases

- Case  rouge / vert / bleu : lancer le dé rouge / vert / bleu. Si le résultat est supérieur au score initial du dé, le laisser à ce nombre. S'il est inférieur, le remettre sur la face du chiffre d'origine ;
- Case • : rien ne se passe
- Case -1 « eau » : retirer 1 marqueur « eau » de la réserve commune (s'il y en a) ;
- Case -1 « graine » : retirer 1 point au dé vert (si c'est possible)
- Case -1 « pain » : enlever un pain devant le moulin
- Case \Rightarrow : dirigez-vous dans le sens de la flèche

Fin de tour : Lorsque tous les joueurs ont effectué un tour, ils avancent le personnage pion transparent d'une case. Les cases ont les effets suivants :

- **Case V** (vent - verdure) : mettre tous les marqueurs « blé » du champ dans votre réserve commune.
Lancer le dé vert comme si vous étiez tombé sur une case .
Retournez tous les marqueurs « blé » du moulin sur le côté « farine ». Ajoutez-les à votre réserve commune. Enlever 1 à la valeur du dé rouge.
- **Case B** (eau) : lancer le dé bleu comme si vous étiez sur une case  et enlevez 1 à la valeur du dé rouge.
- **Case R** (feu du four) : lancer le dé rouge comme si vous étiez sur une case , enlever 1 à la valeur de ce dé.

Fin de partie :

La partie s'arrête lorsque vous arrivez au bout du chemin avec le pion transparent. Vous gagnez un point par pain donné au moulin.

FELICITATIONS !!!!

*Le meunier a récupéré son moulin et se satisfait du travail collectif.
Il attend tous les enfants de passage au ZEF pour recommencer la partie et augmenter sa réserve !*