

OLIVIER MAHY

À L'HEURE POUR LE GOÛTER!



2 à 4 joueurs
15 minutes
5 ans et +

ANTHONY MOULINS

LA PETITE HISTOIRE

C'est bientôt l'heure du goûter !

Vous entrez dans le parc, car le camion de goûters s'est installé. À pied ou à vélo, vous vous dépêchez pour le rejoindre et être servi en premier.

Qui sera à l'heure pour le goûter ?

BUT DU JEU

Pour gagner, il faut **arriver au camion de goûters en premier** !

À votre tour, posez un domino pour continuer le chemin et avancer. Vous devez respecter la couleur à poser, mais attention ! C'est la couleur de la dernière case du chemin qui vous indique la couleur sur laquelle vous vous déplacerez !

MATÉRIEL

● 48 dominos *Parc* dont :

24 dominos bicolores (constitués de 2 cases)



6 dominos tricolores (constitués de 3 cases)



18 dominos bicolores *Fin de partie* (bordés de barrières)



● 4 tuiles *Enfant* et 4 pions *Enfant* assortis



● 1 domino *Entrée du parc*



● 1 domino *Camion de goûters*



● 1 dé, 6 dominos *Boost* et 9 jetons *Vélo* pour la variante



Note de Cocow : Dans les règles, les termes « enfant » et « joueur » désignent indifféremment les joueuses et les joueurs. N'hésitez pas à les adapter selon les circonstances.



MISE EN PLACE

Pour vos premières parties, laissez de côté les 6 dominos *Boost*, les jetons *Vélo* et le dé.

1 Placez le domino *Entrée du parc* sur la table, et posez après celui-ci un domino tricolore au hasard.

2 Constituez une pile avec les dominos *Fin de partie*, et placez le domino *Camion de goûters* au sommet de cette pile.

3 Constituez 2 piles de même taille avec les dominos restants pour former la pioche.

4 Chaque joueur choisit une tuile *Enfant* et le pion associé. Il garde la tuile *Enfant* (4a) devant lui et place son pion sur le domino *Entrée du parc* (4b).

5 Placez le tiroir de la boîte à proximité de la zone de jeu, face *Camion de goûters* vers le haut.

5

4b

1

2

3

4a



COCOW VOUS DIT MEUHRICI !

Cocow remercie « vachement » les p'tits Terriens et Terriennes qui ont participé aux tests du jeu.

© 2026, Asmodee Group/SPACE Cow. Tous droits réservés.

Retrouvez toute l'actualité SPACE Cow sur :  



Adresses sur quefairemesdechets.fr

DÉROULEMENT DU JEU

Le ou la plus jeune commence la partie, puis les joueurs jouent chacun à leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour, un joueur doit choisir entre :

PLACER UN DOMINO ET AVANCER SON PION ENFANT


Le joueur place un domino au bout du chemin, la première case du domino posé doit être de la même couleur que la dernière case du chemin existant.

Puis il regarde la **couleur au bout du chemin** et avance son pion *Enfant* sur la **première case LIBRE (sans pion *Enfant*) de cette couleur**.

Exemple : C'est au tour d'Alix . La dernière case du chemin est verte. Elle peut donc jouer un domino vert et bleu.

La case au bout du chemin est maintenant de couleur bleue, Alix avance donc son pion sur la première case bleue libre.



Puis Gabin  joue un domino bleu-bleu et avance sur la première case bleue libre.



Note de Cocow : Le chemin créé par les joueurs ne doit pas contraindre la pose des dominos. Si un domino posé bloque le chemin, il est possible de réorganiser les dominos précédents, sans changer leur ordre ni les places des pions *Enfant*.

PIOCHER DE NOUVEAUX DOMINOS

Même s'il peut placer un domino, un joueur peut choisir de piocher des dominos.

Du sommet de la pioche, il prend autant de dominos que le nombre de joueurs autour de la table. Pour chaque domino pioché, il choisit de quelle pile il le prend.

Exemple : Il y a trois joueurs autour de la table. À son tour, Alix choisit de piocher. Elle prend un premier domino de la pile 1, puis un deuxième à nouveau de la pile 1, et un troisième de la pile 2.




FIN DU JEU

Dès qu'**une des deux piles** de la pioche est vide, on place le domino *Camion de goûters* au bout du chemin créé sur la table.

La pile de dominos *Fin de partie* est maintenant disponible comme une pioche supplémentaire.

La partie continue normalement en prolongeant le circuit après la ligne d'arrivée. La dernière couleur avant le camion est celle qui doit être posée en premier après le camion.

Dès qu'un pion *Enfant* doit dépasser le *Camion de goûters*, il s'y arrête, et la partie est terminée : la personne qui joue cet enfant remporte la partie. Les joueurs suivants sont classés selon l'ordre dans lequel sont placés leurs pions.

Exemple : Alix  pose un domino rouge et bleu. Elle doit aller jusqu'à la prochaine case bleue libre. Comme cette case est située après le domino *Camion de goûters*, Alix s'y arrête, et elle remporte la partie ! Elle peut placer son pion sur la première marche du podium, situé sous le tiroir de la boîte de jeu.



Note de Cocow : Si toutes les piles de la pioche sont vides avant qu'un enfant ait atteint le *Camion de goûters*, c'est le joueur dont le pion *Enfant* est le plus avancé sur le chemin qui gagne.

VARIANTE : TOUS LES BOOSTS SONT PERMIS !



Une fois la règle de base maîtrisée, vous pourrez utiliser les vélos du parc ! En début de partie, mélangez les **dominos Boost** parmi les piles de la pioche de départ. **Quand un joueur arrête son pion *Enfant* sur une case Boost, il lance le dé et applique son effet :**



Sur une face **chaussures à ressorts**, il avance son pion *Enfant* sur la même case que le pion le plus avancé sur le chemin.



Sur une face **skateboard**, il avance son pion *Enfant* sur la même case que le pion devant lui.



Sur une face **vélo**, il prend un jeton *Vélo* de la couleur indiquée par le dé. Ce jeton pourra être dépensé pendant l'un de ses prochains tours de jeu, avant ou après avoir joué, pour avancer son pion *Enfant* jusqu'à la première case libre de la couleur du vélo joué.



Note de Cocow : C'est le seul cas où plusieurs pions peuvent se retrouver sur la même case !

