



HALLOWEEN CHOU y estu ?

VARIANTES
DE JEU



Voici des variantes de jeu, qui vous permettront de varier vos parties de *Chou y estu ?*
Ces variantes nécessitent la boîte de jeu pour être jouées.
Imprimez ce PDF recto/verso, ou sur deux feuilles A4 collées dos à dos, puis découpez les pions ci-dessous.

L'épouvantail :

MATÉRIEL : Un pion *Épouvantail*.

MISE EN PLACE : Remplacez un pion *Jardinier* par un pion *Épouvantail*. Le ou les joueurs *Jardinier* jouent à chaque tour un pion *Jardinier* et le pion *Épouvantail*. Au début de la partie le pion *Épouvantail* est placé sur la tuile *Cabane* 🏠.

DÉPLACEMENT DE L'ÉPOUVANTAIL : L'équipe des jardiniers déplace librement le pion *Épouvantail* sur une tuile *Chou* 🍷 ou sur un emplacement libre (sans chou).

EFFET DE L'ÉPOUVANTAIL : Il bloque les déplacements des jetons *Lapin*. Ceux-ci ne peuvent pas passer à travers une case où est placé le pion *Épouvantail*.

CAS PARTICULIER : Si le pion *Épouvantail* est placé sur une tuile *Chou* où un jeton *Lapin* est caché, le tour du lapin est légèrement modifié. Il part de sa cachette normalement mais sans dévorer le Chou, celui-ci a été sauvé.

CITROUILLE



CITROUILLE



CITROUILLE



CITROUILLE



ÉPOUVANTAIL



SPRINT



SPRINT



VARIANTES DE JEU



HALLOWEEN CHOU y estu ?

Citrouille :

Matériel :

- 4 jetons *Citrouille* avec au verso les valeurs : 0, 0, 2 et 3.
- 3 jetons *Buisson* du jeu de base utilisés comme des jetons *Pied de citrouille*.

Mise en place : Placez aléatoirement les trois jetons *Pied de citrouille* (*Buisson*) sur le plateau, puis placez 3 des 4 jetons *Citrouille* sur les 3 jetons *Pied de citrouille* (*Buisson*).

Au premier tour, les lapins n'ont pas le droit de se placer sous une tuile *Citrouille*.

DURANT LA PARTIE : Un Lapin peut venir se placer sous une tuile *Citrouille* (c'est à dire sous une tuile *Buisson* sur laquelle se trouve un jeton *Citrouille*) sans consulter sa valeur. S'il n'est pas découvert, il peut durant la nuit suivante dévorer la citrouille. Le joueur « Lapin » dévoile alors la valeur au verso du jeton puis place celui-ci dans le Compost . Le jeton *Citrouille* compte dans le compost comme autant de choux que sa valeur. Par exemple, le jeton de valeur 3, une fois mangé, compte comme 3 choux dans le compost. Le joueur laisse en place le jeton *Pied de citrouille* qui pourra servir de cachette à un pion *Lapin* lors d'un futur tour, comme un *Buisson* dans la variante du jeu de base.

Fin du jeu : Les lapins gagnent dès qu'il y a l'équivalent de 9 choux dans le compost. Par exemple, 7 choux et un jeton citrouille de valeur 2.

Sprint :

Nous vous conseillons d'ajouter cette variante aux variantes *Citrouille* et *Épouvantail*. Elle peut également être jouée avec le jeu de base pour favoriser le camp des jardiniers, par exemple avec des joueurs plus jeunes.

Matériel : 2 jetons *Sprint*

Mise en place : Donnez les 2 jetons *Sprint* à l'équipe des jardiniers. Ils sont utilisés indifféremment pour l'un ou l'autre des pions *Jardinier*.

EFFET : Une fois dans la partie : un jeton *Sprint* permet de déplacer le pion *Jardinier* d'une case supplémentaire. Ainsi le pion *Jardinier* peut se déplacer de 2 et regarder sous une tuile *Chou* 🍷 ou se déplacer de 3. Retournez le jeton après utilisation.

CITROUILLE



CITROUILLE



CITROUILLE



CITROUILLE



SPRINT



SPRINT



ÉPOUVANTAIL

