RÈGLES DU JEU

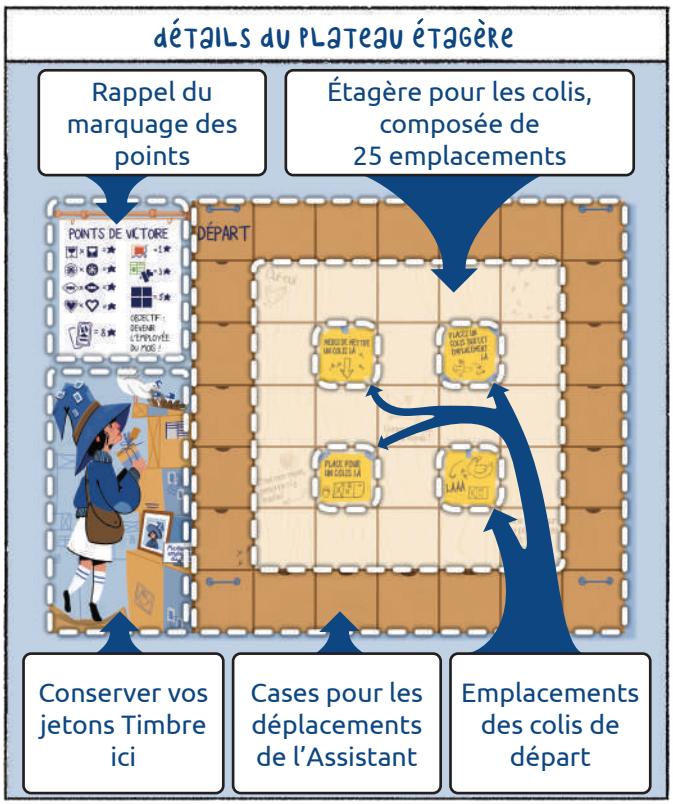
Bienvenue dans notre bureau de poste unique en son genre ! Notre équipe est aussi hétéroclite que compétente, composée de ratsponsables, logistichiens et bien d'autres animaux doués de parole qui aident nos postiers et postières. Ici, les tâches routinières deviennent un véritable jeu : trier des colis, les ranger sur des étagères, les recouvrir de bande adhésive et relever des défis. Plus vous serez efficace, plus vous remporterez de points de victoire. Êtes-vous prêt·e à devenir notre nouvel·le employé·e du mois ?

MISE EN PLACE

Avant votre première partie, fixez les Assistants à leur socle.

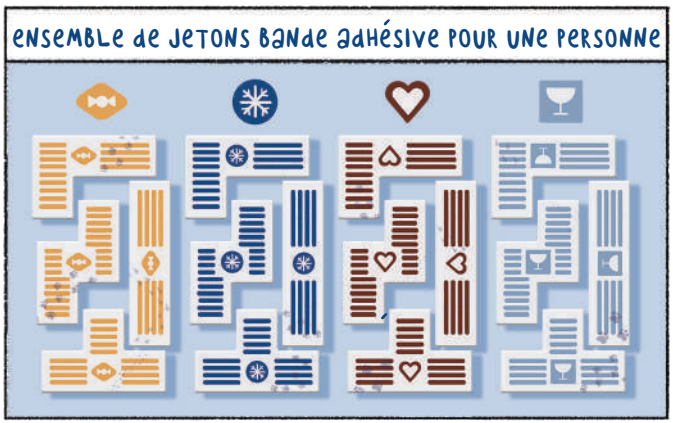
Au début, nous vous déconseillons d'utiliser les tuiles Défi : laissez-les dans la boîte. Consultez la p. 19 pour savoir comment les ajouter à vos futures parties.

1 Choisissez chacun·e un **Assistant** (chat, chien, pigeon ou hamster) et récupérez le **plateau Étagère** représentant l'Assistant choisi (et son humain de compagnie). Placez votre Assistant sur la case « Départ » de votre plateau.



2 Récupérez chacun·e un **jeton Timbre de valeur 3**. Placez-le sur l'employé·e de poste de votre plateau. Les jetons Timbre restants forment une réserve au centre de la table.

3 Récupérez chacun·e un ensemble de **16 jetons Bande adhésive**, comprenant les 4 formes différentes des 4 couleurs. Placez votre ensemble de jetons Bande adhésive à côté de votre plateau Étagère.



4 Prenez les 16 jetons Colis de départ (identifiables par les images des Assistants sur leur verso, contrairement aux jetons Colis standard). Récupérez chacun·e les **4 jetons Colis de départ** qui affichent l'image de votre Assistant au verso. Mélangez-les sans regarder leur recto. Puis placez-en un au hasard, face visible, sur chaque emplacement de Colis de départ de votre plateau.

5 Mélangez les jetons Colis standard et placez-les, face cachée, dans la réserve au centre de la table.

EXEMPLE DE MISE EN PLACE
POUR 4 POSTIERS ET POSTIÈRES

Mise en place du plateau Étagère

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Vous enchaînez les manches jusqu'à ce qu'il n'y ait plus aucun emplacement vide sur vos plateaux Étagère (ce qui arrive à la 11e manche). Puis la partie prend fin et vous passez au décompte des points. À chaque manche, vous effectuez tous et toutes les actions suivantes en même temps (voir p. 8 à 13 pour plus d'informations) :

1. **Piocher des jetons Colis.** Piochez chacun·e 2 jetons Colis aléatoires depuis la réserve. Conservez-en 1 et donnez l'autre à la personne à votre gauche.

2. **Avancer l'Assistant.** Chacun·e avance son Assistant de 1 case.

3. **Placer le premier jeton Colis.** Chacun·e place l'un de ses jetons Colis sur son plateau, dans la ligne ou la colonne indiquée par son Assistant.

4. **Poser une Bande adhésive (optionnel).** Si vous le souhaitez, vous pouvez recouvrir des colis de même couleur sur votre plateau en posant un jeton Bande adhésive par-dessus.

5. **Avancer l'Assistant.** Chacun·e avance son Assistant de 1 case.

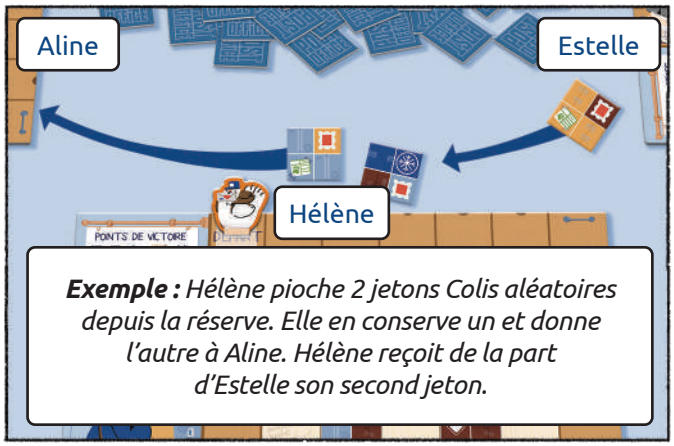
6. **Placer le second jeton Colis.** Chacun·e place son second jeton Colis sur son plateau, dans la ligne ou la colonne indiquée par son Assistant.

7. **Poser une Bande adhésive (optionnel).** Si vous le souhaitez, vous pouvez recouvrir des colis de même couleur sur votre plateau en posant un jeton Bande adhésive par-dessus.

DESCRIPTION DES ACTIONS

1. PIOCHER DES JETONS COLIS

Piochez chacun·e **2 jetons Colis aléatoires** depuis la réserve. Retournez-les et regardez-les sans les montrer aux autres. Choisissez-en un que vous placez devant vous, face cachée. Puis donnez l'autre à la personne à votre gauche. À la fin de cette action, vous devez tous et toutes avoir 2 jetons Colis (un que vous avez choisi et un que la personne à votre droite vous a donné). Lorsque c'est le cas, passez à la prochaine action.



Exemple : *Hélène pioche 2 jetons Colis aléatoires depuis la réserve. Elle en conserve un et donne l'autre à Aline. Hélène reçoit de la part d'Estelle son second jeton.*

2 ET 5. AVANCER L'ASSISTANT

Avancez votre Assistant de **1 case** sur sa piste.

L'Assistant se déplace toujours autour des étagères, dans le sens horaire. S'il repasse par la case « Départ », il continue tout simplement à avancer autour des étagères.

La position de l'Assistant détermine la ligne ou la colonne dans laquelle vous pouvez placer un jeton Colis :

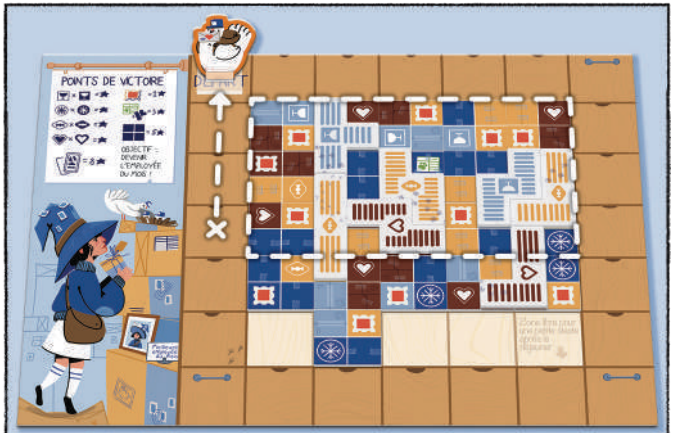
- ✉ les cases au-dessus et en dessous des étagères déterminent les colonnes ;
- ✉ les cases à gauche et à droite déterminent les lignes ;
- ✉ si l'Assistant est dans un des 4 angles, vous pouvez placer votre jeton Colis sur **n'importe quel emplacement** vide de votre plateau.

Options de placement indiquées par l'Assistant

Si la case de votre Assistant ne vous convient pas, vous pouvez dépenser un de vos Timbres (de valeur 1) pour avancer votre Assistant d'une case supplémentaire. Vous pouvez dépenser autant de Timbres que vous le souhaitez, tant qu'il vous en reste, pour avancer votre Assistant. En revanche, **vous ne pouvez pas le reculer** sur sa piste.

Exemple : *Aline a avancé son Assistant, mais la colonne qu'il indique ne lui convient pas — il n'y a qu'un seul emplacement vide sur lequel Aline ne veut pas placer les jetons Colis qu'elle possède. La colonne suivante contient davantage d'emplacements vides. Aline dépense donc 1 jeton Timbre de valeur 1 pour avancer son Assistant de 1 case supplémentaire.*

Si votre Assistant indique une ligne ou une colonne sans emplacement vide, avancez-le d'une case supplémentaire (sans dépenser de Timbre) jusqu'à ce qu'il indique une ligne ou une colonne qui contient au moins un emplacement vide ou jusqu'à ce qu'il atteigne un angle.



Exemple : *Hélène avance son Assistant de 1 case, mais la ligne indiquée ne contient aucun emplacement vide et la suivante non plus. Hélène avance donc son Assistant gratuitement jusqu'à atteindre un angle.*

3 ET 6. PLACER LES JETONS COLIS

Placez l'un de vos jetons Colis sur un emplacement vide de la ligne ou de la colonne indiquée par votre Assistant (ou sur n'importe quel emplacement vide de votre plateau si votre Assistant est dans un angle). Avant de placer vos jetons Colis, vous pouvez les pivoter dans le sens que vous voulez. Lorsque vous placez votre premier jeton Colis de la manche, vous avez le choix entre vos deux Colis. Après le second déplacement de votre Assistant, vous devez placer le jeton Colis qu'il vous reste selon les mêmes règles. **Vous devez obligatoirement placer chaque jeton Colis**.

SYMBOLES SUR LES JETONS COLIS

Chaque jeton Colis représente 4 colis de couleurs variées. Les couleurs et les symboles donnent des informations sur le contenu des colis :

- Cadeaux de Noël
- Objets fragiles
- Petites gourmandises
- Preuves d'amour

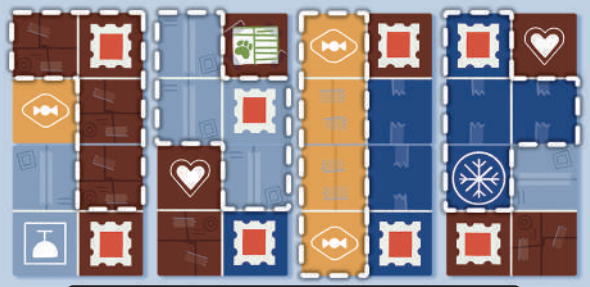
Faites en sorte de placer des colis de même couleur à côté les uns des autres pour créer des formes. Vous pourrez ensuite recouvrir ces formes d'un jeton Bande adhésive de la même couleur et de la même forme. Il y a 4 types de jetons Bande adhésive qui permettent tous de recouvrir 4 colis : les formes en L, en Z, en I et en T.

Les colis peuvent présenter différents symboles :

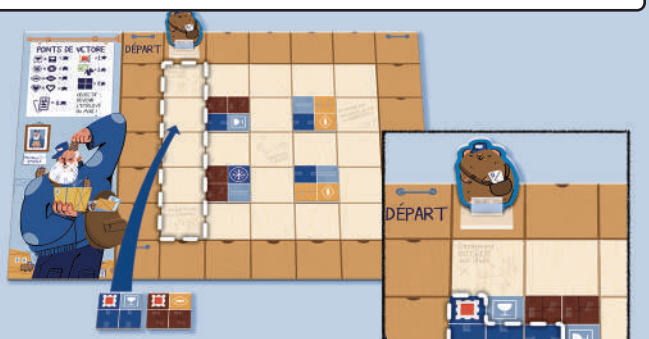
Timbre. Chaque fois que vous recouvrez ce symbole avec une Bande adhésive, gagnez un jeton Timbre de valeur 1. Si vous recouvrez plusieurs symboles en une fois, prenez un jeton pour chacun. Vous pouvez faire de la monnaie à tout moment.

Bordereau d'expédition. À la fin de la partie, vous gagnez 3 points de victoire par jeton Bande adhésive adjacent orthogonalement au Bordereau d'expédition. Si vous recouvrez un Bordereau d'expédition par un jeton Bande adhésive, il ne vous rapportera aucun point de victoire.

/ / / **Types de colis.** À la fin de la partie, gagnez des points de victoire en multipliant le nombre de symboles (non recouverts) par le nombre de jetons Bande adhésive portant le même symbole (voir « Décompte des points », p. 17 pour plus d'informations).



Formes qui peuvent être recouvertes par une Bande adhésive.



Exemple : *Après le premier déplacement de son Assistant, Jean place l'un de ses jetons Colis de sorte à former un L bleu foncé. Durant sa prochaine action, Jean pourra recouvrir ces colis s'il le souhaite.*

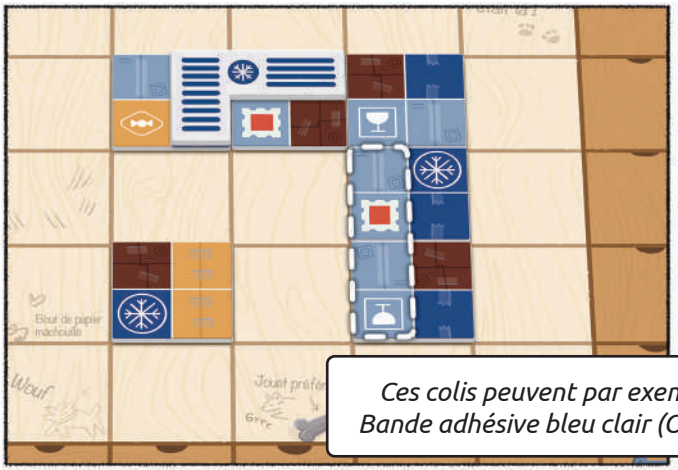
Vous pouvez former des carrés de 4 colis de même couleur. Ces carrés vous rapporteront 5 points de victoire à la fin de la partie. En revanche, si vous recouvrez l'un des 4 colis d'un carré par une Bande adhésive, ce carré ne vous rapportera aucun point à la fin de la partie.

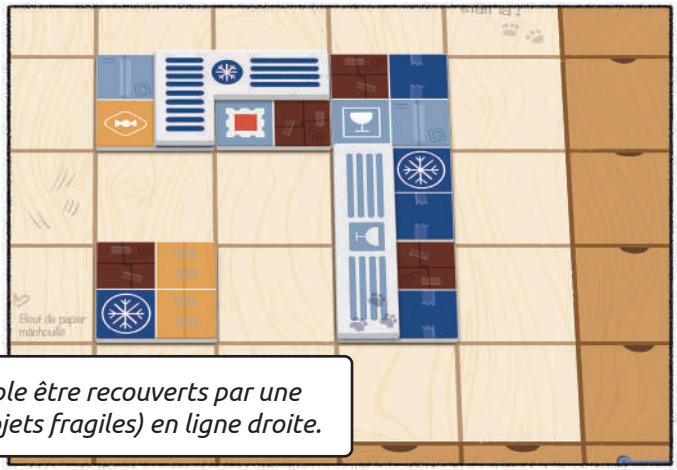
Exemples de carrés de colis.

4 ET 7. POSER UNE BANDE ADHÉSIVE

Après avoir placé votre premier ou second jeton Colis, vous pouvez, si vous le souhaitez, recouvrir des colis de votre Étagère avec vos jetons Bande adhésive. Ces jetons doivent correspondre à la forme et à la couleur des colis. Vous pouvez recouvrir n'importe quels colis, pas uniquement ceux que vous avez placés durant cette manche. **Vous pouvez placer jusqu'à deux jetons Bande adhésive par manche : un après chaque jeton Colis posé.**

Les Bandes adhésives sont de 4 formes et de 4 couleurs différentes représentant les 4 types de colis :



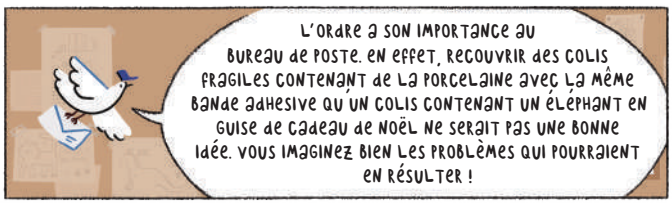


Ces colis peuvent par exemple être recouverts par une Bande adhésive bleu clair (Objets fragiles) en ligne droite.

Ces colis ne peuvent pas être recouverts d'une Bande adhésive jaune (Petites gourmandises) en ligne droite, car il n'y a que 3 colis jaunes et non 4.

Avant de recouvrir ces colis, vous pouvez pivoter et retourner le jeton Bande adhésive à votre guise. Vous ne pouvez pas le placer sur d'autres Bandes adhésives ni sur des emplacements vides. **Prenez un Timbre de la réserve pour chaque symbole Timbre que vous recouvrez avec une Bande adhésive.**

Si la position des colis vous permet de placer plusieurs Bandes adhésives, choisissez laquelle placer immédiatement. Vous pourrez en placer une autre la prochaine fois que vous placerez un jeton Colis.



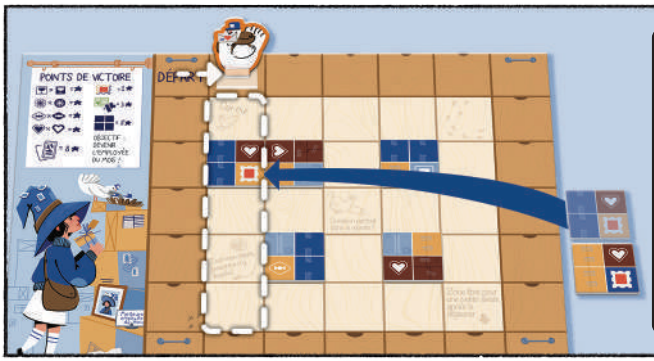
FIN D'UNE MANCHE

Lorsque vous avez tous et toutes placé vos deux jetons Colis et éventuellement posé des Bandes adhésives, commencez une nouvelle manche en piochant deux nouveaux jetons Colis chacun·e.

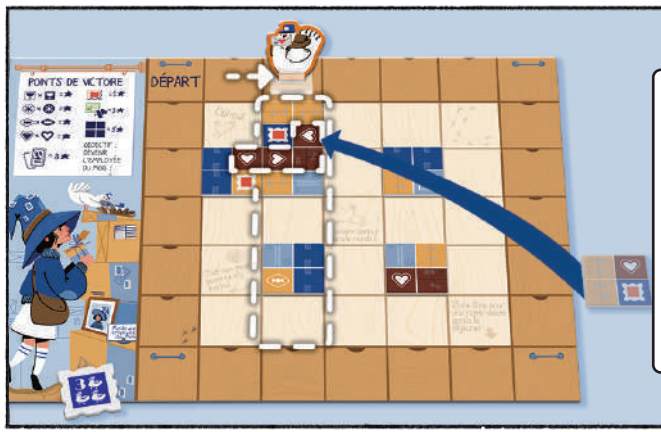
DERNIÈRE MANCHE ET FIN DE PARTIE

Au début de la dernière manche, vous n'avez plus qu'un seul emplacement vide sur votre plateau. Ainsi, effectuez les actions suivantes : 1. Piocher des jetons Colis, 2. Avancer son Assistant une première fois, 3. Placer l'un de ses deux jetons Colis et 4. Recouvrir des colis. Replacez votre second jeton Colis dans la réserve. Puis la partie prend fin et vous pouvez passer au décompte des points.

EXEMPLE D'UNE PREMIÈRE MANCHE



Hélène a deux jetons Colis : un qu'elle a choisi et un qu'elle a reçu d'Estelle. Après que tout le monde a choisi un jeton Colis et passé l'autre à la personne à sa gauche, Hélène avance son Assistant de 1 case. Puis elle choisit l'un de ses deux jetons Colis et le place sur un emplacement de la colonne indiquée par son Assistant. Dans cette disposition, elle ne peut pas encore recouvrir de colis.



Ensuite, elle avance de nouveau son Assistant de 1 case. Puis elle place son second jeton Colis sur un emplacement de la nouvelle colonne indiquée par son Assistant, et fait en sorte de former un L avec ses colis marron.

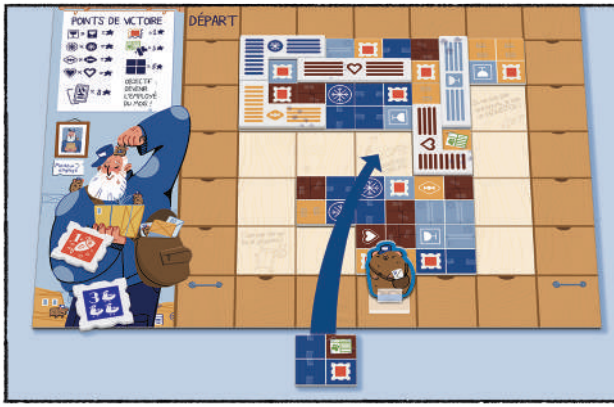
Hélène prend une Bande adhésive de la même couleur et de la même forme, et la place sur ses colis. Elle a désormais terminé ses actions et attend que les autres aient terminé les leurs.

EXEMPLE D'UNE MANCHE AU MILIEU DE LA PARTIE

Jean a deux jetons Colis, un qu'il a choisi et un qu'il a reçu d'Aline.

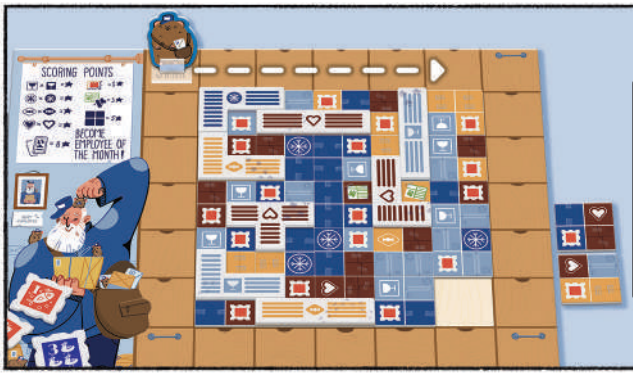
Jean avance son Assistant de 1 case pour arriver à l'angle, ce qui lui permet de placer son jeton Colis sur n'importe quel emplacement vide de son plateau. Jean le place de façon à former un groupe de 4 colis bleu clair avec un jeton Colis posé précédemment.

Jean n'a pas de colis à recouvrir avec une Bande adhésive, il avance donc de nouveau son Assistant de 1 case. Toutefois, la colonne indiquée par son Assistant ne lui convient pas — son second jeton Colis ne donnerait pas grand-chose ici. Jean dépense un jeton Timbre de valeur 1 pour avancer son Assistant de 1 case supplémentaire. La nouvelle colonne indiquée est remplie de colis, Jean avance donc de nouveau son Assistant, et ce, gratuitement.

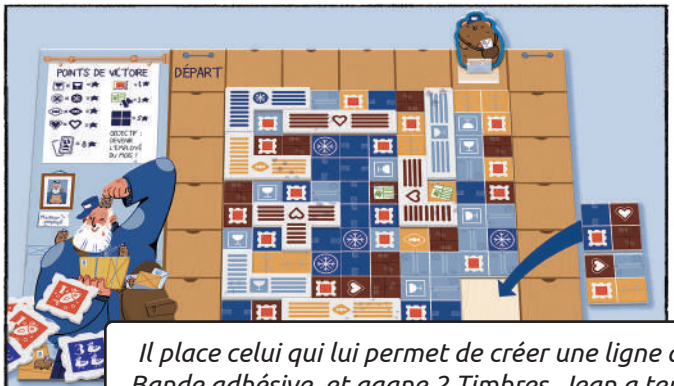


Enfin, Jean place son second jeton Colis. Même s'il peut recouvrir les colis bleu foncé, il décide de ne pas le faire, car cela l'empêcherait de gagner les points des carrés de colis bleu foncé en fin de partie.

EXEMPLE D'UNE DERNIÈRE MANCHE



Jean a 2 jetons Colis, mais plus qu'un seul emplacement vide sur son plateau. Il avance son Assistant de 5 cases (car toutes les colonnes sont remplies sauf une) et choisit 1 de ses 2 jetons Colis à placer sur le dernier emplacement vide.



Il place celui qui lui permet de créer une ligne droite de colis bleu foncé, qu'il recouvre avec une Bande adhésive, et gagne 2 Timbres. Jean a terminé ses actions pour cette dernière manche, car tous les emplacements de son plateau sont remplis. Il peut désormais compter ses points.

DÉCOMPTE DES POINTS

- Gagnez les points octroyés par les valeurs de **jetons Timbre** en votre possession. Comptez uniquement les jetons Timbre, ignorez les symboles Timbre des jetons Colis.
- Gagnez des points pour les **Bandes adhésives de chaque type** , , , **et** : multipliez le nombre de symboles non recouverts (sans Bande adhésive dessus) par le nombre de Bandes adhésives du même type.
- Gagnez 3 points par Bande adhésive adjacente orthogonalement (et non en diagonale) à un symbole **Bordereau d'expédition** non recouvert (sans Bande adhésive dessus).
- Gagnez 5 points par **carré de 4 colis** de la même couleur (aucun colis ne doit être recouvert par une Bande adhésive).

- Celui ou celle qui a le plus de points de victoire gagne la tuile du meilleur chapostier et devient l'employé·e du mois ! En cas d'égalité, la personne qui a le plus de Timbres l'emporte. Si l'égalité persiste, les personnes à égalité se partagent la victoire et partent en vacances ensemble.

Exemple :
Le Bordereau d'expédition encadré en vert rapporte des points pour les Bandes adhésives adjacentes (bleu foncé et marron). La Bande adhésive bleu foncé en forme de T ne compte pas, puisqu'elle n'est pas adjacente orthogonalement au Bordereau d'expédition.
Le Bordereau d'expédition encadré en rouge rapporte des points pour les Bandes adhésives marron, jaune et bleu clair.
Le Bordereau d'expédition encadré en jaune rapporte des points pour la Bande adhésive jaune uniquement.

EXEMPLE DE DÉCOMPTE DES POINTS

Hélène comptabilise ses points.

*Elle a 3 jetons **Timbre** « 5 », qui lui rapportent* **15 points**.

*Elle a 2 symboles **Objets fragiles** non recouverts et 3 Bandes adhésives bleu clair. Elle gagne donc* **6 points**.

*Elle a 3 symboles **Cadeaux de Noël** non recouverts et 3 Bandes adhésives bleu foncé. Elle gagne donc **9 points**.*

*Elle a 7 symboles **Petites gourmandises** non recouverts et 3 Bandes adhésives jaunes. Elle gagne donc **21 points**.*

*Elle a 4 symboles **Preuves d'amour** non recouverts et 4 Bandes adhésives marron. Elle gagne donc* **16 points**.

*Il y a 3 symboles **Bordereau d'expédition** non recouverts sur le plateau d'Hélène. Chaque Bordereau d'expédition est adjacent à 2 Bandes adhésives. Elle gagne donc 6 points par Bordereau d'expédition, soit* **18 points** *en tout.*

*Il y a 2 **carrés de 4 colis** de même couleur sur le plateau d'Hélène : un jaune et un bleu foncé. Chaque carré lui rapporte 5 points, soit* **10 points** *au total.*

Hélène finit avec un total de 95 points !

TUILES DÉFI

Durant la mise en place, mélangez les 9 tuiles Défi et piochez-en 4, que vous placez face visible au centre de la table. Elles indiquent des défis pour tout le monde. Remettez les tuiles restantes dans la boîte, elles ne serviront pas pour cette partie.

À la fin de chaque manche, vérifiez tous et toutes si vous avez rempli des défis. Si vous avez rempli un défi, prenez la tuile Défi correspondante et placez-la dans votre zone de jeu, face cachée.
Chaque tuile Défi remportée équivaut à 8 Timbres.
Si vous êtes plusieurs à avoir rempli le même défi en même temps, l'un·e de vous prend la tuile Défi et les autres prennent 8 Timbres de la réserve.
Vous pouvez échanger une de vos tuiles Défi contre des jetons Timbre à tout moment durant la partie, si vous avez besoin de les dépenser pour faire avancer votre Assistant.

Vous n'ajoutez jamais de nouvelles tuiles Défi. Une fois les 4 défis remplis, il n'y en a plus.

Exemple : *À la fin d'une manche, Estelle compte ses carrés de colis. Elle en a 5. Elle a donc rempli l'une des quatre tuiles Défi, qu'elle retourne et place dans sa zone de jeu.*

RÉCAPITULATIF

1 manche de jeu = placez 2 jetons Colis :

1. Piochez chacun·e 2 jetons Colis, gardez-en 1 et passez l'autre à gauche.
2. Avancez votre Assistant.
3. Placez 1 de vos 2 jetons Colis.
4. Posez une Bande adhésive (optionnel).
5. Avancez votre Assistant.
6. Placez votre 2e jeton Colis.
7. Posez une Bande adhésive (optionnel).

Fin de partie après 11 manches.

CRÉDITS

Auteur du jeu : Evgeny Petrov
Illustratrice : Natalya Kondratyuk
Développeur du jeu : Pavel Iliin
Producteur : Vladimir Grachov
Directrice artistique : Olga Drebas
Designeuse et maquettiste : Kristina Soozar
Productrice exécutive : Anna Davydova
Directeur éditorial : Alexander Kiselyev
Testeurs et testeuses du jeu : Elena Vornoskova, Matvey Chistyakov, Luiza Kretova, Dana Kuznetsova, Anastasia Petrova, Arcadia Yaschuk, Artem Sotskov, Alexander Stashevskiy, Fedor Korzhenkov, Elena Prokudina, Ilya Vorobiev, Anton Parfenov et de nombreuses autres personnes.

HOBBY WORLD

Responsable général : Mikhail Akulov
Responsable de production : Ivan Popov
Directeur de la production internationale : Vladimir Sergeyev
Éditeur en chef : Valentin Matyusha
Responsable prépresse : Ivan Sukhovey
Directeur de création : Nikolay Pegasov
Responsable de la distribution internationale : Maria Nikolskaya
Un grand merci à Ilya Karpinsky.

ORIGAMES

Directeur artistique : Igor Polouchine
Directrice éditoriale : Tifany Martin
Chef de projet : Simon Gervasi
Traductrice : Ambre Poilvé
Relectrice : Camille Mathieu

FR
DONNEZ OU RECYCLEZ
ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr