
CEUX QUI VONT TOMBER TE SALUENT !
MARCO TEUBNER
AVE LEMMING
PAR LÀ !
Ravensburger



**Dès l'Antiquité, les Romains le savaient : tous les chemins mènent... à une falaise. Et elle attire tous les lemmings. Chacun veut être aux premières loges... mais prenez garde de ne pas tomber !**

Dans ce **jeu de plis**, jouez astucieusement vos cartes pour donner un petit "coup de pouce" à vos adversaires. Mais attention : si vous gagnez trop de plis, votre lemming risque d'être le prochain à faire le grand saut.

## BUT DU JEU

**Avé Lemming est un drame en 4 actes.** Chaque acte se joue en 8 plis qui vont déterminer de combien de cases vos lemmings vont s'approcher du bord de la falaise. À la fin de chaque acte, vous recevrez des points selon votre position. Votre but est d'être en tête, sans tomber de la falaise. Celui qui totalisera le plus de points à l'issue des 4 actes remportera la partie.



### Comment fonctionne un jeu de plis ?

Un **pli** correspond à un tour de jeu au cours duquel chaque joueur* joue une carte de sa main. La première carte jouée détermine la **couleur demandée** (couleur du pli). Les joueurs suivants doivent alors **"fournir"**, c'est-à-dire jouer une carte de la même couleur s'ils en ont une. Si ça n'est pas le cas, ils peuvent jouer n'importe quelle carte.

Une fois que tout le monde a joué une carte, on vérifie qui a **remporté le pli** : il s'agit généralement du joueur qui a joué la carte de plus forte valeur de la couleur demandée. Il entamera le tour suivant. On renouvelle ce processus jusqu'à ce que tout le monde ait joué toutes les cartes de sa main.

*Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

# CONTENU

1. 1 plateau de jeu double-face (en 4 sections)
2. 1 tableau de score (en 2 parties)
3. 22 cartes Règle numérotées
4. 72 cartes (de valeurs : -5, -3, -1 et 1 à 12 dans chacune des 4 couleurs, et 12 cartes X)
5. 24 jetons Points (6x 1, 2, 3 et 5 points)
6. 6 cartes Personnage
7. 6 pions associés (lemmings)



# MISE EN PLACE




1. Assemblez le **plateau de jeu** (1) en plaçant les 4 sections l'une à côté de l'autre au milieu de la table, dans l'ordre croissant. Pour le moment, peu importe que chacune soit retournée sur la face 🦎 ou 🦎.
2. Placez le **tableau de score** (2) en dessous du plateau, retourné du côté correspondant au nombre de joueurs. (3/4 ou 5/6).
3. Choisissez **4 cartes Règle** (3) **au hasard** et placez-en une, **face cachée**, sous chaque acte du tableau de score. Les cartes Règle restantes ne seront pas utilisées durant cette partie.

**Si vous jouez pour la première fois à un jeu de plis :**
nous vous recommandons d'utiliser les cartes Règle #1 à #4. Classez-les dans l'ordre croissant sous chacun des 4 actes (la carte #1 sous l'acte 1, la carte #2 sous l'acte 2, etc.).

**Si vous êtes familiers des jeux de plis, mais qu'il s'agit de votre première partie d'Avé Lemming,** utilisez plutôt les cartes Règle #5 à #8, également dans l'ordre croissant.

***Remarque :*** *La numérotation des cartes Règle indique leur niveau de difficulté. Plus le numéro est élevé, plus le défi qui vous attend sera tactique.*

4. Mélangez les 72 cartes (4) et formez une pioche, face cachée.
5. Gardez les jetons Points (5) à portée de main dans une réserve commune. **Chacun de vous commence avec un jeton 3 Points.** ***Remarque :*** *Vous pouvez garder vos Points secrets au cours de la partie, en les empilant devant vous, par exemple.*
6. Choisissez chacun un personnage et placez la carte correspondante (6) devant vous. Alignez ensuite tous les lemmings choisis (7) **à côté du plateau**, devant la case 1. Le premier à citer un proverbe latin place son lemming en tête de file C'est lui qui entamera l'acte 1. Tous les autres lemmings se rangent derrière lui dans le sens horaire.



# DÉROULEMENT D'UN ACTE

Au début de chaque acte, dévoilez la carte Règle correspondante. Retournez ensuite chaque section du plateau sur la face indiquée en haut de la carte Règle.




Distribuez **12 cartes** de la pioche à chaque joueur. Chacun choisit secrètement parmi elles les **8 cartes** avec lesquelles il souhaite jouer les 8 plis. Remettez les 4 cartes non utilisées sur la pioche.

***Conseil :*** Tenez compte de la carte Règle de l'acte en cours au moment de sélectionner vos cartes !




Une fois que chacun a choisi ses 8 cartes, le jeu peut commencer. Le joueur en tête de la file commence, suivi des autres joueurs en sens horaire. À votre tour, jouez une carte de votre main. Si vous avez la couleur demandée, **vous devez jouer une carte de cette couleur ou une carte X, mais vous ne pouvez pas jouer une carte d'une autre couleur.**



**Exception : Vous pouvez jouer une carte X à tout moment, même si vous avez une carte de la couleur demandée en main.**

Rappel : Une carte X ne rapporte rien : elle ne porte aucun nombre, n'a ni couleur, ni valeur. Vous ne pouvez donc jamais gagner un pli avec une carte X. Mais elle vous permet de jouer stratégiquement et, avant tout, "d'éviter" un pli. Notez que certaines cartes Règle mentionnent les cartes X et modifient leurs effets.

Une fois que chacun a joué une carte, analysez le pli. Déplacez ensuite vos lemmings selon les instructions de la carte Règle.

> **Important :** Ne jouez pas les cartes au milieu de la table, mais plutôt chacun devant vous. Cela facilitera la gestion du déplacement des lemmings par la suite.

**Commencez toujours par le joueur qui a remporté le pli.** Sauf mention contraire, il s'agit du joueur qui a joué la carte de plus forte valeur de la couleur demandée. Continuez ensuite **dans le sens horaire.**

Lorsque vous avez terminé, mettez les cartes jouées de côté. Le vainqueur du pli entame le tour suivant. Jouez ainsi 8 plis, l'un après l'autre, selon le même processus. L'acte est ensuite terminé et les points sont attribués.

## EXEMPLE :




**Cléopâtre** entame par un **3 jaune** ; la couleur demandée est donc "jaune". **Néron** remporte le pli car son **10 jaune** est la carte la plus forte de la couleur demandée. Conformément à la carte Règle #1, il avance son lemming d'autant de cases que la valeur de sa carte, soit 10 cases. **César**, qui a joué le **5 jaune**, avance, lui, de 5 cases car il a joué la seconde valeur la plus forte. Personne d'autre n'avance.

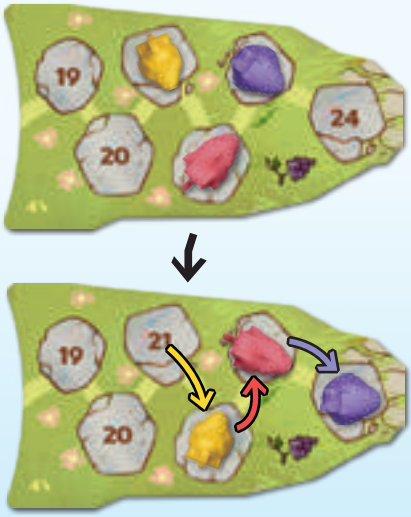
# RÈGLES DE DÉPLACEMENT

- Sauf mention contraire, vous devez toujours vous déplacer du nombre exact de cases. Vous ne pouvez jamais renoncer à vous déplacer en partie ou totalement.




Les lemming se déplacent généralement vers le bord de la falaise, mais il arrive qu'ils reculent (par exemple, si vous avez joué une carte de valeur négative).

- **Attention : Il ne peut y avoir qu'un seul lemming par case.** Si un lemming atterrit sur une case occupée, poussez celui présent d'1 case vers l'avant. Si celle-ci est également occupée, cela déclenche une réaction en chaîne : le lemming poussé pousse à son tour celui devant lui d'1 case et ainsi de suite...




- Si un lemming est déplacé ou poussé au-delà de la dernière case du plateau, **il tombe de la falaise !** Il doit alors retourner au départ et se place au bout de la file.




## File d'attente :



Le nombre de lemmings dans la file au bord du plateau n'est pas limité. Ils ne peuvent pas se pousser. Si l'un d'eux doit avancer, il commence toujours son déplacement sur la première case du plateau. Si un lemming recule au-delà de la première case, il est placé au bout de la file. Il en va de même si un lemming présent dans la file doit reculer.

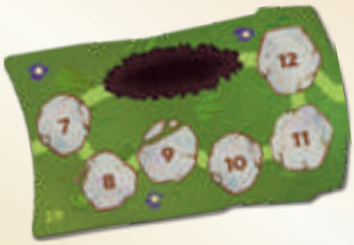


Si un lemming termine son déplacement sur une case **trou** (ou qu'il y est poussé), il tombe dans les profondeurs et repart également au bout de la file.




**Important : Si vous tombez dans un trou ou de la falaise, vous perdez immédiatement 1 Point que vous remettez dans la réserve.** S'il ne vous en reste aucun au moment de votre chute, vous n'êtes pas éliminé. Renvoyez votre lemming au départ, comme d'habitude ; vous ne perdez simplement pas de Point. Vous avez déjà assez perdu comme ça !




**Plateau de jeu 2-:** Le chemin se sépare ici. Vous pouvez choisir quelle voie emprunter : passer par-dessus le trou est un raccourci. Si un lemming sur la case 7 est poussé vers l'avant, le joueur qui le pousse choisit quel chemin il prend. Il en va de même si un lemming sur la case 12 est poussé vers l'arrière. Nous vous encourageons à pousser vos adversaires dans le trou.



# FIN D'UN ACTE

Une fois que vous avez joué 8 plis, l'acte prend fin. Il est temps d'attribuer les points selon la position des lemmings. Observez le tableau de score :




Le joueur en tête gagne autant de Points qu'indiqué à l'acte en cours pour la 1ère place. Le second marque les Points indiqués pour la 2e place, et ainsi de suite...

Les lemmings dans la file d'attente ne sont pas disqualifiés. Ils peuvent également marquer des Points selon leur position, à condition que d'autres lemmings se trouvent derrière eux dans la file, bien entendu. Assurez-vous que la file soit bien ordonnée.

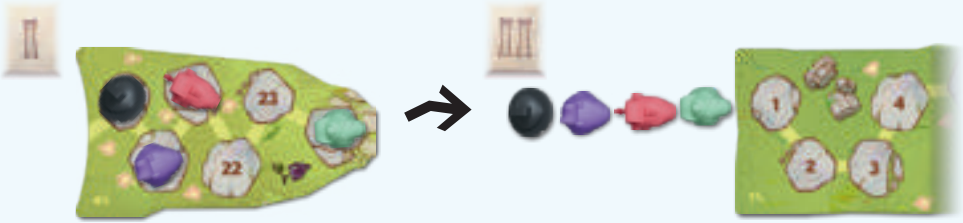
## EXEMPLE :




À la fin de l'acte 1, **Cléopâtre** est en 1ère position et gagne 3 Points. **Néron** marque 2 Points pour sa 2e place. **Maximus** et **Pompeia** gagnent 1 Point chacun pour leurs 3e et 4e places respectives. **César** repart malheureusement bredouille.

# MISE EN PLACE DE L'ACTE SUIVANT

Remettez tous les lemmings en file indienne au départ du plateau, **en gardant leurs positions actuelles.** Le lemming arrivé en tête lors du premier acte est donc placé en tête de file. Il entamera l'acte suivant.



Reprenez toutes les cartes et remélangez-les, puis distribuez de nouveau 12 cartes à chacun.

Pour finir, retournez la carte Règle de l'acte précédent face cachée et dévoilez la suivante. Tandis que le rideau tombe sur le premier acte, vos lemmings se préparent au drame qui les attend. Sélectionnez de nouveau 8 cartes, puis continuez comme précédemment.

# FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin à l'issue du 4e acte. **Comptez vos points. Le joueur qui totalise le plus de points l'emporte !** En cas d'égalité, le mieux classé lors du dernier acte l'emporte.



# VARIANTE POUR 2 À 3 JOUEURS

Avec quelques modifications, il est possible de jouer à 2. Cette variante convient également aux parties à 3 joueurs, le nombre plus important de lemmings sur le plateau rendant le jeu plus interactif :

En début de partie, **choisissez chacun 2 personnages** mais ne placez qu'1 seul lemming dans la file d'attente au bord du plateau. Le déroulement du 1er acte et l'attribution des Points restent identiques. À l'issue de celui-ci, laissez vos lemmings où ils sont sur le plateau et inclinez les cartes Personnage correspondante de 90°. Si la prochaine carte Règle vous indique de retourner des sections du plateau sur lesquels se trouvent des lemmings, soulevez-les brièvement, puis replacez-les en gardant les positions qu'ils occupaient.

Jouez l'acte 2 avec votre 2e lemming : placez-le dans la file (le vainqueur de l'acte 1 en tête). Les lemmings sur le plateau continuent de participer au jeu ; vous pouvez les pousser mais pas les déplacer autrement. Vous ne pouvez déplacer que votre lemming actif, sauf mention contraire d'une carte Règle.

**Important :** À la fin du 2e acte, 4 ou 6 lemmings marquent des Points selon leurs positions. Reportez-vous pour cela au tableau des scores comme si vous jouiez à 4 ou 6 joueurs. À partir de l'acte 2, vous marquez des Points pour vos 2 lemmings.

**Aux actes 3 et 4, à vous de choisir quel lemming vous désirez jouer.** L'autre reste sur le plateau. Inclinez la carte Personnage du lemming qui fait une pause pour cet acte-ci pour vous rappeler lequel vous avez le droit de déplacer.



# FAQ

**1: Quelle est la couleur demandée si la première carte du pli est un X ?** Dans ce cas, c'est le prochain joueur dans le sens horaire à jouer une carte avec une valeur qui déterminera la couleur du pli.

**2: Que se passe-t-il si tout le monde joue un X ?** Personne ne remporte le pli. Le joueur qui a entamé ce pli entame le suivant.

**3: Suis-je obligé de jouer un X si je n'ai pas la couleur demandée en main ?** Non. Si vous ne pouvez pas fournir la couleur demandée, vous pouvez jouer n'importe quelle carte.

**4: Un lemming peut-il être poussé vers l'arrière ?** Oui. Si votre lemming recule sur une case occupée, celui présent est repoussé d'1 case vers l'arrière.

**5: La file devant le plateau compte-t-elle comme une "case" ? Est-ce que je peux y reculer ?** Non, cette file ne compte pas comme une case. Cependant, votre lemming peut tout à fait quitter le plateau, par exemple s'il se trouve sur la case 1 et qu'il doit reculer si vous jouez une carte négative. Dans ce cas (et ce, même si vous deviez reculer dans la file), vous devez toujours placer votre lemming au bout de la file.

**6: Que faire si mon lemming est censé sauter "jusqu'à la prochaine case occupée" vers l'avant ou vers l'arrière mais qu'aucune case n'est occupée dans cette direction ?** Votre lemming ne se déplace pas. Notez que la file d'attente n'est pas une case (voir Question 5) et que vous ne repartirez donc jamais au départ si une carte vous demande de sauter.

**7: Peut-il arriver qu'un lemming se déplace plusieurs fois durant un même pli ?** Oui. Reportez-vous , par exemple, à la carte Règle #3 : Si vous remportez le pli, vous vous déplacez de la valeur de votre carte. Ensuite, le lemming en dernière position se déplace de la valeur de sa carte. Si vous êtes encore dernier après vous être déplacé la première fois, vous vous déplacez de nouveau du même nombre de cases.

**8: Mon lemming a largement dépassé le bord de la falaise. Ai-je le droit de continuer mon déplacement à partir du départ ?** Non, si vous tombez de la falaise, le reste de votre déplacement est perdu. Cependant, si la carte Règle permet à votre lemming de se déplacer de nouveau (voir Question 7), effectuez ce déplacement normalement.

**9: Nous sommes confrontés à un scénario insoluble. Que faire ?** Faites comme les Romains de l'Antiquité l'auraient fait : votez démocratiquement ! Si vous n'êtes toujours pas d'accord entre vous, battez-vous en duel dans l'arène, par exemple.

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

Auteurs : Marco Teubner
Rédaction : Daniel Greiner
Illustrations : Cam Kendall
Direction artistique : Sophie Wegwart, Jannik Stegen
Design graphique : Christopher Chaffee
Développement technique : Tobias Kesselring

© 2026
Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
ravensburger.com/service

243862



Ravensburger