

# **LES COURSES DE BENJI**

**2 À 6 PERSONNES**



## Principe

Benji est un bon chien. Toutes les semaines, il sort faire les courses pour ses propriétaires qui ne peuvent pas sortir de la maison. Ces derniers lui donnent un panier, de la monnaie et une liste de courses, puis Benji fait le tour des commerçants et commerçantes du quartier. Ils et elles ont l'habitude de le voir, et quand Benji pousse la porte de leur boutique, ils et elles regardent ce qu'il y a sur sa liste, mettent l'article correspondant dans son panier, et y prennent un peu d'argent pour le paiement.

Mais aujourd'hui, il y a une nouvelle boutique dans le quartier : une boutique de vrac ! Benji serait curieux d'aller voir s'il peut y faire ses courses, mais il est néanmoins un peu sceptique : non seulement il a ses habitudes, mais en plus il a beaucoup d'idées reçues sur le vrac, et il a peur d'être déçu. Peut-être pourrait-il aller rendre visite aux voisins et voisines qui sont déjà allés faire leurs courses là-bas, et leur demander leur avis !

## But du jeu

Dans ce jeu coopératif, vous devez guider Benji à travers la ville jusqu'à la nouvelle boutique de vrac située au niveau de la rive du fleuve (en haut du plateau) alors que la maison de Benji est située dans le quartier résidentiel (en bas du plateau). Sur le chemin, il vous faudra aller à la rencontre de vos voisins et voisines, en centre ville, afin de dissiper les 6 idées reçues que Benji a sur le vrac, et essayer d'éviter les boutiques habituelles pour qu'il lui reste de la monnaie dans le panier une fois arrivé à destination. Les maisons des voisins sont représentées par leur portrait et les boutiques à éviter sont représentées par des illustrations d'échoppes sur les tuiles du centre-ville. À chaque nouvelle partie, les 9 tuiles sont placées de manière aléatoire afin d'avoir des centres-villes complètement différents.

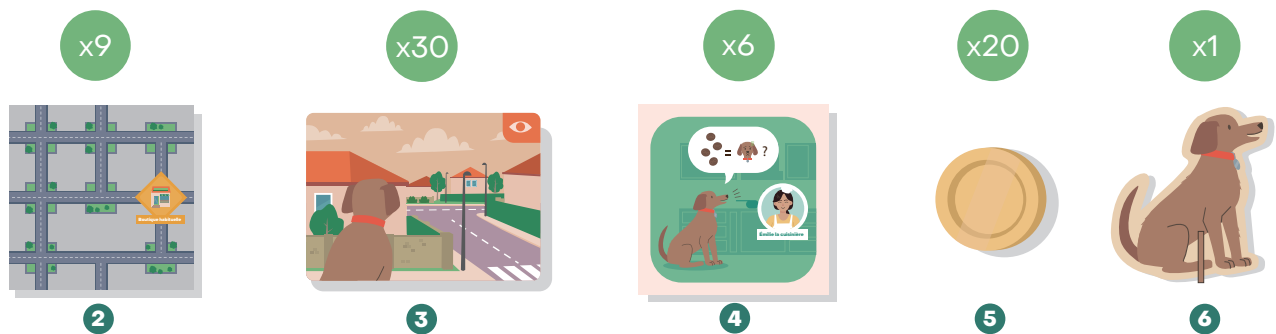
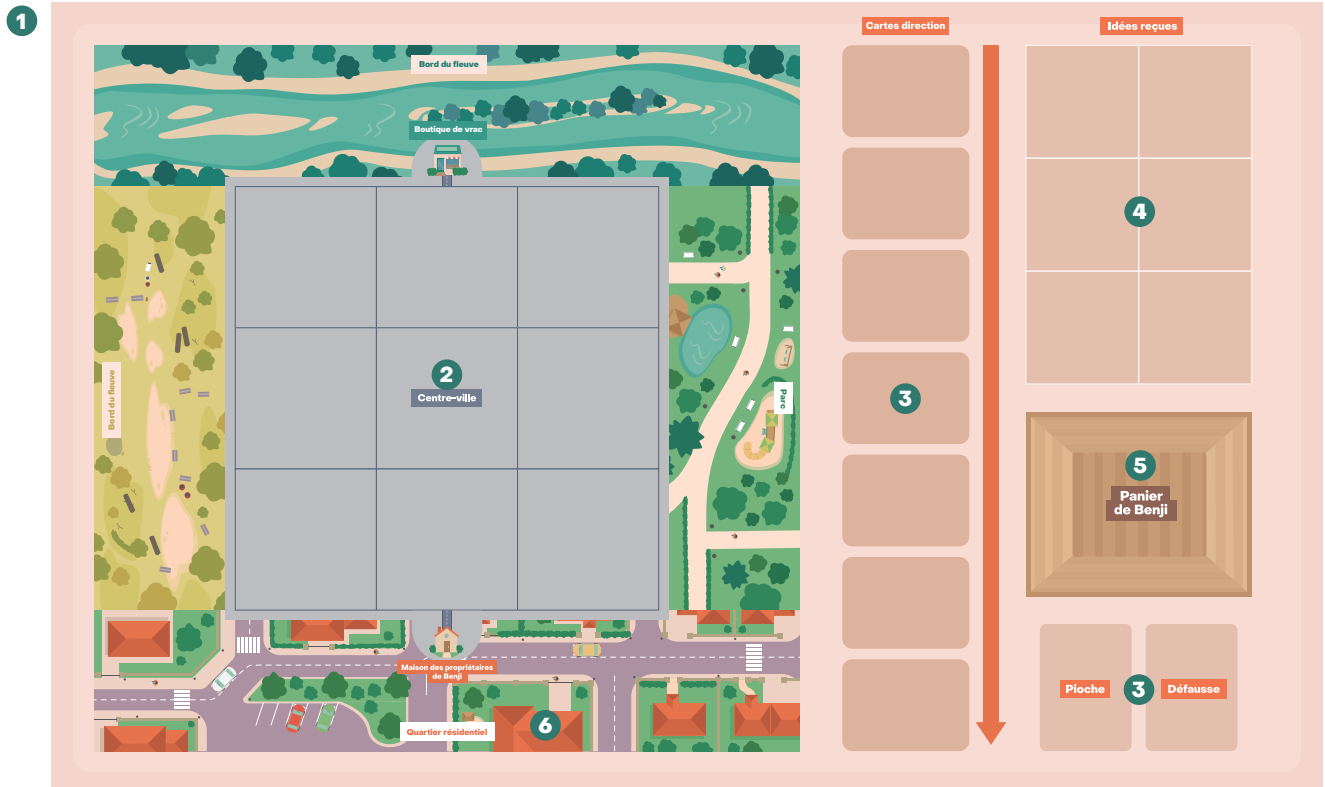
Guider Benji dans son périple ne sera cependant pas une mince affaire. Il n'est pas toujours très concentré et risque de se retrouver au mauvais endroit par inadvertance. Pour orienter Benji, vous devez utiliser les cartes direction qui indiquent l'un des quatre emplacement du plateau. Certaines ont des faces visibles, d'autres sont à cacher, vous devez bien réfléchir avant de placer une des cartes dans la colonne des déplacements de Benji.

Si Benji arrive à la boutique de vrac en ayant dissipé les 6 idées reçues et avec de l'argent dans son panier, vous gagnez la partie ensemble. Si vous perdez tout votre argent avant d'avoir atteint l'objectif, la partie est perdue.



## Matériel

- 1 Un plateau de jeu
- 3 30 cartes direction
- 5 20 pièces de monnaie
- 2 9 tuiles centre-ville
- 4 6 tuiles idées reçues
- 6 Un pion

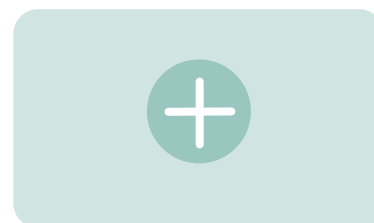


## Mise en place

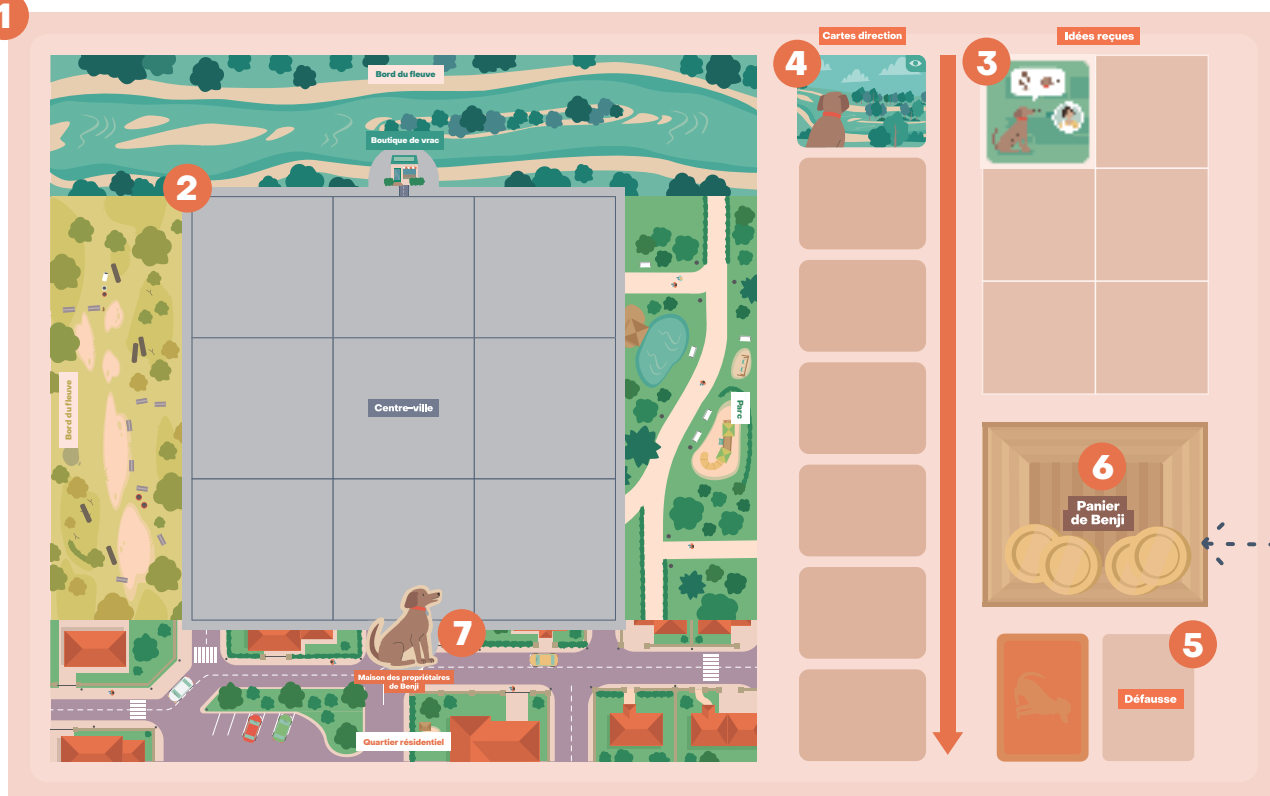
- 1 Placez le plateau au centre de la table afin que tout le monde puisse facilement y accéder.
- 2 Mélangez les 9 tuiles centre-ville et placez-les, au hasard, au centre du plateau dans l'espace dédié.
- 3 Placez les 6 tuiles idées reçues sur leurs emplacements, côté « Question » visible.
- 4 Cherchez une carte bleue avec un œil dans le paquet de cartes direction et placez-la face visible sur le premier emplacement en haut de la colonne dédiée située à côté de la ville.
- 5 Mélangez les cartes direction restantes, distribuez-en une face cachée à chaque joueur ou joueuse et placez le reste du paquet face cachée sur l'emplacement prévu pour la pioche.
- 6 Placez d'office une pièce dans le panier de Benji et ajoutez-y deux pièces supplémentaires par joueur ou joueuse (exemple : s'il y a trois personnes, ajoutez  $3 \times 2 = 6$  pièces en complément de la pièce d'office dans le panier de Benji). Pour une partie plus facile, placez trois pièces par personne au lieu de deux. Mettez le reste des pièces de côté, elles ne serviront pas.
- 7 Placez Benji (le pion) sur la maison de ses propriétaires.

Joueur 1

Joueur 2



1




## Déroulé du jeu

Le joueur ou la joueuse qui fait la meilleure imitation de chien commence la partie. Si la compétition est trop féroce, vous pouvez tirer au sort ou choisir de façon arbitraire. La partie est une alternance entre deux phases de jeu : la phase de programmation et la phase de déplacement. Ci-après, une explication rapide des deux phases, qui seront détaillées par la suite.

Pendant la phase de programmation, les joueurs et joueuses placent chacun et chacune leur tour une carte dans la colonne dédiée située à côté de la ville pour programmer les déplacements à venir de Benji. Lorsque cinq cartes ont été posées, on passe à la phase de déplacement, durant laquelle les effets des cartes sont résolus et le pion Benji est déplacé à travers la ville.

## Phase de programmation

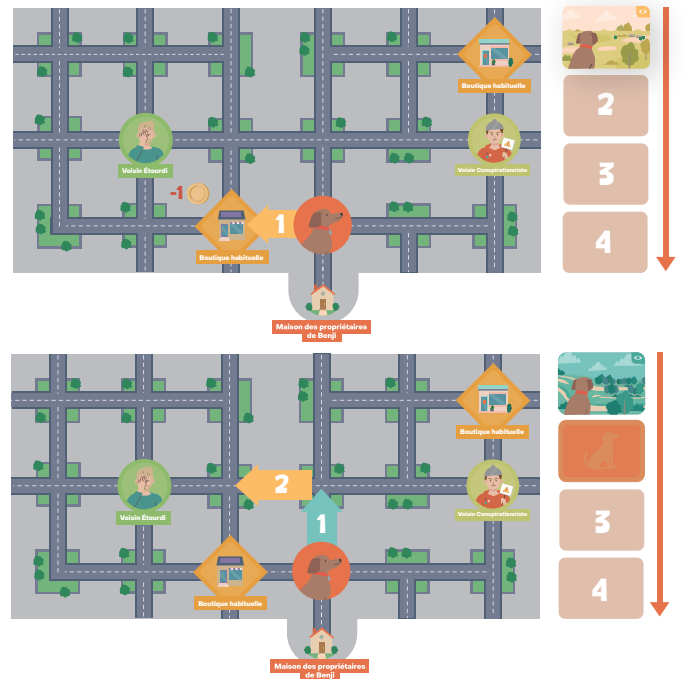
Les participants et participantes jouent chacun et chacune leur tour en commençant par le premier joueur ou la première joueuse puis dans le sens des aiguilles d'une montre. À tour de rôle, les personnes réalisent les trois actions suivantes dans cet ordre :

- Piochez une carte direction ; vous devriez maintenant en avoir deux en main. S'il n'y a pas de cartes dans la pioche et que vous devez piocher, mélangez la défausse et constituez une nouvelle pioche, puis piochez votre carte.
- Choisissez une carte direction de votre main et placez-la sur n'importe quel emplacement libre de la colonne dédiée. Si cette carte présente le logo suivant  , vous pouvez la placer face visible. Si elle ne présente aucun logo, vous devez la placer face cachée.
- Comptez le nombre de cartes (visibles ou cachées) présentes dans la colonne de cartes. S'il y en a moins de cinq, c'est au tour du joueur ou de la joueuse suivante. S'il y en a cinq, passez à la phase de déplacement.

### Exemple :

C'est le début de la phase de programmation et c'est au tour de Dominique de placer une carte. Dominique pioche et souhaite jouer une carte jaune pour déplacer Benji en direction du terrain vague, ce qui devrait le rapprocher d'un voisin ou d'une voisine. Mais si Dominique joue sa carte en première position de la piste, Benji ira dans une de ses boutiques habituelles et perdra une pièce (cf. Phase de déplacement ci-après).

Dominique place donc sa carte en deuxième position, en espérant que quelqu'un d'autre jouera une carte bleue en première position afin de contourner la boutique. Sa carte ne comporte pas de logo en forme d'œil, elle doit donc être placée face cachée.



### Phase de déplacement

Le joueur ou la joueuse qui a placé la cinquième carte sur la piste révèle les cartes posées face cachée (si vous êtes cinq, vous pouvez aussi choisir une nouvelle personne à chaque fois). Puis, une fois que toutes les cartes sont visibles, résolvez leur effet dans l'ordre, en partant de la base de la flèche et en allant vers la pointe.

### Il y a cinq types de cartes

- **Les cartes rouges** : elles représentent le quartier résidentiel, la zone rouge de la ville, celle où se trouve la maison des propriétaires de Benji. Quand vous appliquez l'effet de cette carte, déplacez le pion d'une case en direction de cette zone.
- **Les cartes bleues** : elles représentent le bord du fleuve, la zone bleue de la ville, celle où se trouve la boutique de vrac. Quand vous appliquez l'effet de cette carte, déplacez le pion d'une case en direction de cette zone.
- **Les cartes vertes** : elles représentent le parc, la zone verte de la ville. Quand vous appliquez l'effet de cette carte, déplacez le pion d'une case en direction de cette zone.
- **Les cartes jaunes** : elles représentent le terrain vague, la zone jaune de la ville. Quand vous appliquez l'effet de cette carte, déplacez le pion d'une case en direction de cette zone.
- **Les cartes grises** : elles représentent un coup de génie de la part de Benji, qui n'est pas le plus bête des chiens ! Quand vous résolvez l'effet de cette carte, l'ensemble des joueurs et des joueuses peut décider ensemble dans quelle direction déplacer le pion, en fonction de sa situation actuelle.

Le pion ne peut se déplacer que de case en case en suivant les routes. Lorsque vous déplacez le pion, plusieurs situations sont possibles :

- S'il n'y a pas de route partant de votre case pour aller dans la bonne direction, ou s'il n'y a pas de case au bout de la route (si la route vous mène dans un bord du plateau), vous ne pouvez pas déplacer le pion. Benji est confus, et perd une pièce. Retirez définitivement une pièce du panier.
- S'il y a une route partant de votre case pour aller dans la bonne direction, déplacez le pion d'une case dans cette direction.
- Si Benji arrive à un croisement ou chez un voisin ou une voisine à qui il a déjà rendu visite (sa tuile idée reçue est face « Réponse » visible) rien ne se passe.

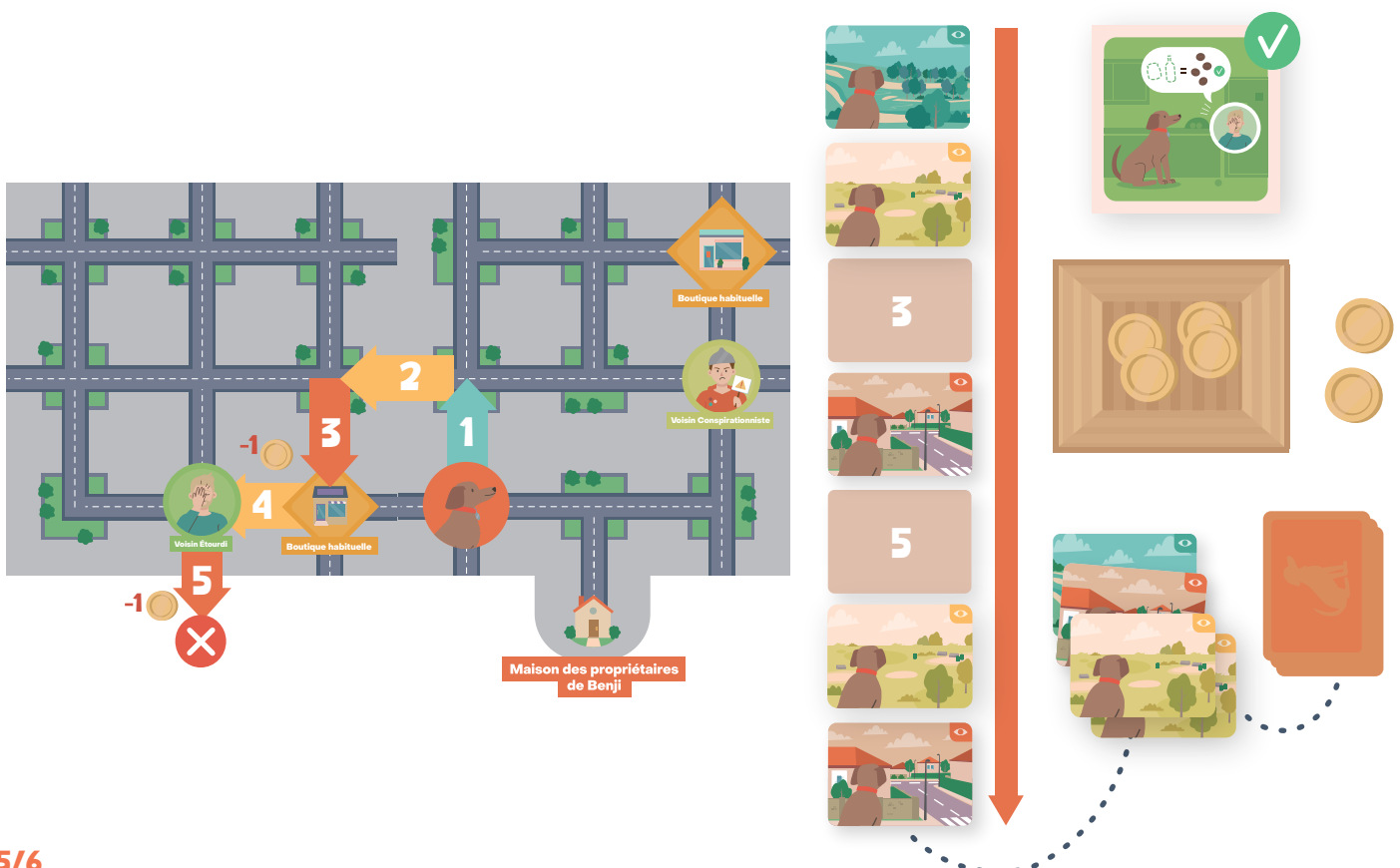
- Si Benji arrive dans une de ses boutiques habituelles, le commerçant ou la commerçante qui s'y trouve prend une pièce (en échange d'un produit de sa boutique, mais ce produit n'est pas représenté dans le jeu, pas plus que la liste de courses initiale). Retirez définitivement une pièce du panier.
- Si Benji arrive chez un voisin ou une voisine qu'il n'a pas encore rencontré (sa tuile idée reçue est face « Question » visible), retournez la tuile idée reçue pour que la face « Réponse » devienne visible.
- Si Benji arrive à la boutique de vrac, regardez si toutes les tuiles idée reçue sont face « Réponse » visible. Si oui, vous gagnez la partie. Sinon, il n'ose pas entrer dans la boutique. Déplacez-le d'une case vers le quartier résidentiel (zone rouge).

À l'issue de la phase de déplacement, si la partie n'a pas pris fin (par une défaite en perdant la dernière pièce du panier, ou par une victoire en ayant atteint la boutique de vrac), placez toutes les cartes direction utilisées dans la défausse et lancez une nouvelle phase de programmation en commençant cette fois par le joueur ou la joueuse à gauche de la personne qui a posé la cinquième carte pendant la phase de programmation précédente. Autrement dit, le tour reprend là où il s'était arrêté.

#### Exemple :

Lou vient de placer la cinquième carte de la colonne et déclenche le début de la phase de déplacement. Par ailleurs, lorsqu'il n'y a pas de carte dans la colonne, Benji se déplace vers la zone rouge. Les cartes sont révélées : bleue, jaune, rouge, jaune et rouge. Benji se dirige donc vers le haut, puis vers la gauche grâce à la carte posée par Dominique dans l'exemple précédent. Malheureusement, un problème survient. La personne qui a posé la carte rouge en quatrième position espérait sûrement que quelqu'un mettrait une carte en troisième position, mais ça n'est pas arrivé. Benji se dirige donc vers le bas, entre dans une boutique et perd une pièce.

La carte jaune qui arrive ensuite lui permet cependant de repartir vers la gauche. Il arrive chez Patrick l'étourdi, et Benji lui fait part de ses réserves à aller dans la boutique de vrac. Patrick le rassure, et la tuile idée reçue correspondante est retournée côté « Réponse ». Malheureusement, en repartant, Benji se trompe et va vers le quartier résidentiel (zone rouge). Ce déplacement n'est pas possible, car il n'y a pas de case au bout de la route. Il perd donc une deuxième pièce. La partie n'étant pas terminée, les cartes direction utilisées sont placées dans la défausse et une nouvelle phase de programmation commence.



### *Important :*

*Il est interdit de donner des informations sur les cartes que vous avez en main, sur les directions que vous pouvez ou avez programmées, ou sur les raisons qui vous poussent à jouer une carte donnée sur un emplacement donné. Si la carte que vous placez ne vous semble vraiment pas terrible pour la situation, essayez de ne pas le montrer. Oui, c'est difficile !*

*De manière générale, il est interdit de discuter de stratégie à une exception près : au début de chaque phase de programmation, avant de placer une carte sur la piste, vous pouvez choisir ensemble vers quel voisin ou quelle voisine vous voulez vous diriger.*

### **Fin du jeu**

Comme évoqué précédemment, la partie peut s'arrêter de deux façons :

- Si après avoir bougé le pion, vous perdez votre dernière pièce, Benji n'a plus d'argent pour aller à la boutique de vrac et la partie est perdue.
- Si après avoir bougé le pion, vous arrivez à la boutique de vrac avec toutes les tuiles idée reçue face « Réponse » visible et au moins une pièce dans le panier, la partie est gagnée. Évidemment, plus il vous reste de pièces, plus vous avez été forts ou fortes !

Création graphique : Agence des Monstres / Conception : Thibaut Dutroncy  
Réalisé en Octobre 2024



