OPERATION: KINDER GARTEN

2-4 45-60 12+

Dans le monde sinistre de l'école maternelle, où le jus de fruit est l'essence même qui produit le chaos, où la cour de récréation est l'arène ultime, là où la lutte contre la colère et la rage est réelle, les professeurs (les gardiens de l'ordre) restent loyaux, toujours prêts à se jeter dans la mêlée et toujours prêts à supprimer le ballon s'il le faut.

Alors que la situation sur le champ de bataille est relativement calme, les hostilités peuvent se déclarer à n'importe quel moment. La cour de récréation reste remplie de dangers et les tribus d'élèves seront lâchées dans quelques minutes maintenant.

Qui va l'emporter dans ce combat ultime entre la lumière et les ténèbres, entre l'ordre et le chaos, entre le désinfectant et les objets tranchants ?

HARRY-PEKKA KUUSELA

LudiCreations

CONTENU

12 dés

Les dés sont utilisés pour indiquer les déplacements des professeurs et la direction dans laquelle les élèves vont se déplacer, la distance de déplacement de la directrice, et les routines que les professeurs auront à leur disposition.

5 jetons en bois en forme de personne

4 professeurs - bleu, rouge, vert, jaune
Les professeurs sont déplacés par les joueurs, en réalisant des actions dans la cour pour protéger les enfants des dangers et pour les protéger les uns des autres, dans un effort pour les redonner en bonne santé à leurs parents.

1 directrice d'école - gris
La directrice de l'école est sur le point de prendre sa retraite à l'âge avancé de 27 ans, à cause de l'épuisement. Elle essaye de survivre à sa dernière journée de travail, tout en évaluant les autres professeurs - elle espère en trouver un qui prendra la relève. Le lieu où se trouve le pion de la directrice indique quel joueur est le premier joueur et elle fait perdre des points supplémentaires à cause du bruit fait par les enfants en colère.

76 jetons en bois

4 disques d'évaluation (1 dans chaque couleur des joueurs)
Ils sont utilisés pour garder la trace de l'évaluation des performances de chaque professeur.

24 cubes Boo-Boo (6 de chaque couleur)
Les Boo-Boos signalent les incidents qui se produisent dans la cour et les jetons sont placés sur les hexagones où se trouvent les enfants touchés par ces incidents. Ils restent sur l'hexagone où ils se sont produits et ils ne peuvent être retirés que par une action **PATCH UP** / Routine.

48 disques Boo-Hoo (12 de chaque couleur)
Les Boo-Hoos surviennent lorsque les enfants sont en colère à cause de quelque chose et les jetons sont placés dans les classes autour de la cour.

60 tuiles hexagonales

36 enfants
(9 colibris bleus, 9 coccinelles rouges, 9 tortues vertes, 9 bourdons jaunes)
Les enfants sont divisés en quatre groupes différents, chacun de ces groupes étant sous la responsabilité d'un professeur. Chaque groupe a des enfants de trois âges différents :

- Les bambins (tots) sont les enfants les plus jeunes et ils sont représentés par les plus petites tuiles.
- Les mômes (tykes) sont les enfants d'âge moyen et ils sont représentés par les tuiles de taille moyenne.
- Les gamins (toddlers) sont les enfants les plus vieux et ils sont représentés par les plus grandes tuiles.

24 chaos
Les tuiles chaos sont double-côté. Sur un des côtés se trouve un lieu du plateau de jeu, qui est soit un nombre soit la zone de danger. Sur l'autre côté, se trouvent différentes sortes d'objets et d'événements chaotiques qui peuvent affecter les enfants. (voir 4**. Chaos**).

2 sacs en tissu

Ils sont utilisés pour piocher des tuiles enfants au hasard pendant la phase **0. Récréation** et pour piocher au hasard les tuiles de chaos lors de la phase **4. Chaos**.

1 plateau de cours de récréation

Le côté du plateau pour 2 à 4 joueurs comporte 4 secteurs, chacune comprenant une partie de la cour et une classe. Sur l'autre côté du plateau, celui pour 3 joueurs, se trouvent trois secteurs. Les enfants agissent en toute liberté dans la cour et le but pour les professeurs est de les rassembler en toute sécurité dans leur classe avant la fin de la journée.

Les zones des classes, représentées par des portes, sont les endroits où sont placés les jetons Boo-Hoo. Le bruit ce n'est pas bon, surtout lorsque cela gêne la directrice de l'école.

Chaque secteur de la cour est divisé en cases hexagonales où vont errer les élèves, les professeurs et le chaos ambiant. Chaque hexagone est numéroté pour pouvoir l'identifier et ses six côtés sont tous numérotés par un nombre de points qui correspond au nombre de points sur le dé 6-faces. Les points indiquent la direction.

Au milieu de la cour se trouve le bac à sable, un endroit sécurisé pour que les enfants puissent y jouer tranquillement. Au quatre coins de la cour se trouvent les quatre zones de dangers où les enfants vont certainement se blesser s'ils y restent trop longtemps.

Le bac à sable

Dans une partie à quatre joueurs, il peut y avoir jusqu'à 12 enfants dans le bac à sable.
Dans une partie à trois joueurs, il peut y avoir jusqu'à 9 enfants dans le bac à sable.
Dans une partie à deux joueurs, il peut y avoir jusqu'à 6 enfants dans le bac à sable.
Le bac à sable est adjacent à tous les hexagones l'entourant pour ce qui est des déplacements, actions et routines. Les enfants ne forment pas des piles dans le bac à sable et ils sont à l'abri de toutes collisions.

Les zones de dangers

Jusqu'à 6 enfants peuvent se tenir dans les zones de dangers.
Chaque zone de dangers est adjacente à tous les hexagones l'entourant pour ce qui est des déplacements, actions et routines. Les enfants ne forment pas des piles dans les zones de dangers, mais ils ne sont pas à l'abri des collisions.

1 plateau salle des professeurs

La salle des professeurs comporte des cases où sont placés les dés pendant la phase **1. Appel**, ainsi que des cases pour les tuiles chaos et la piste d'évaluation de la direæctrice, sur laquelle les performances des professeurs sont mesurées.

MISE EN PLACE

1. Placez le plateau de la cour de récréation au milieu de la table. Placez le plateau de la salle des professeurs à côté et rassemblez les dés pour former une réserve générale. Dans une partie à 2 joueurs, les joueurs utilisent 10 dés. Dans une partie à 3 joueurs, les joueurs utilisent 11 dés. Dans une partie à 4 joueurs, les joueurs utilisent 12 dés.
2. Chaque joueur choisit une couleur et prend le jeton de professeur correspondant ainsi que le jeton d'évaluation, 9 tuiles d'enfants (3 bambins, 3 mômes et 3 gamins), 6 jetons Boo-Boo et 12 jetons Boo-Hoo. Placez toutes les tuiles de chaos dans un des deux sacs en tissu.
3. Les joueurs placent leur jeton d'évaluation sur la case "100%" de la piste d'évaluation.
4. Le pion de directrice est placé sur la case de la classe du premier joueur, qui est celui qui est le plus récemment allé à l'école maternelle. Les joueurs peuvent aussi choisir le premier joueur au hasard ou de la manière qui leur convient.
5. Les joueurs placent tous leurs jetons de professeur sur la case de leur classe, prêts à entrer dans la cour par un des côtés de l'hexagone adjacent à leurs portes de classe.

RÈGLES DU JEU

La partie se joue en 6 manches, pendant lesquelles les joueurs vont essayer de garder les enfants qui leurs ont été confiés sain et sauf et enfin de journée ils pourront les faire rentrer dans leurs classes, à temps pour que leurs parents puissent venir les chercher. Chaque manche est composée des phases suivantes :

0. Récréation
   (pendant les 3 premières manches seulement)
1. Appel
2. Enfants
3. Professeurs
4. Chaos
5. Évaluation

0. Récréation (pendant les 3 premières manches seulement)

Ne criez pas tant que vous n'avez pas vu le blanc de leurs yeux !

Au début de chacune des 3 premières manches, les enfants seront lâchés dans la cour.

À la 1ère manche, les bambins, les enfants les plus jeunes, apparaîtront.

À la 2ème manche, les mômes iront jouer.

À la 3ème manche, les gamins, les enfants les plus vieux, entreront dans la cour.

Pour distribuer les enfants au hasard, le premier joueur place tous les enfants d'un groupe d'âge à l'intérieur du second sac en tissu. Ensuite, les tuiles sont piochées une par une et placées sur les hexagones de départ (indiqués par leur nombre souligné) dans la cour, en commençant dans le sens horaire à partir d'une telle tuile.

Lors de la 2ème et 3ème manche il peut déjà y avoir des tuiles sur un hexagone de départ. Lorsque vous placez une nouvelle tuile sur un hexagone concerné, empilez simplement la nouvelle tuile sur la/les tuile/s existante/s (reportez-vous à la partie Empiler, dans **2. Enfants**). S'il y a déjà une pile complète de trois tuiles, lancez un dé et placez la nouvelle tuile sur un hexagone correspondant à la direction donnée par le dé (1 à 6). Répétez ce processus si la case indiquée possède déjà trois tuiles.

1. Appel

C'est le moment de s'organiser pour la journée. Ou pour l'heure qui vient. Ou pour les minutes qui viennent. Où à n'importe quel moment où il sera nécessaire de nettoyer ce bazar.

Le premier joueur pour chaque manche est désigné par le pion de la directrice et la salle de classe dans laquelle elle se trouve.
Le premier joueur lance les dés et les regroupe selon leurs résultats, ce qui permet au joueur d'organiser son tour de manière plus efficace.
En commençant par le premier joueur, chaque joueur choisit un dé et le place sur une case du plateau de la salle des professeurs. Un joueur ne peut pas placer un dé sur la case de déplacement du professeur d'un autre joueur.
Un joueur qui ne peut pas placer un dé parce qu'il n'y a pas de cases disponibles, passe son tour, et le reste des joueurs peut continuer à placer des dés et ce jusqu'à ce que tous les dés soient placés.

Après avoir placé les dés, déplacez le pion de la directrice dans le sens horaire du nombre de classes indiqué par le dé qui se trouve sur la case de déplacement de la directrice. Chacune des quatre classes comptent comme un de ces déplacements.

2. Les enfants

Les héros ne naissent pas. Les gens se transforment en héros. Cependant, les professeurs sont nés… pour souffrir sous les petites mains des élèves de la maternelle.

Les Piles

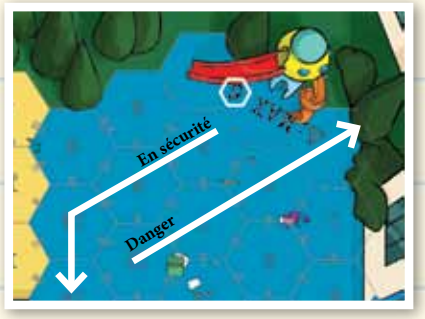
Deux ou trois enfants sur une même tuile forment une pile.
Les enfants dans une pile sont toujours triés selon leur âge :

- Les bambins (les plus jeunes enfants, les plus petites tuiles) sont placés sur le dessus.
- Les mômes (âge central, les tuiles moyennes) au milieu.
- Les gamins (les enfants les plus vieux, les plus grandes tuiles) en dessous.

Si des enfants du même âge sont dans la pile, l'enfant dernièrement arrivé est placé sur l'enfant du même âge qui était déjà présent dans la pile.
Lorsque des enfants dans une pile sont déplacés, seul l'enfant du dessous est déplacé par le joueur de la même couleur. Les enfants qui sont empilés dessus, sont déplacés avec lui et ils ne pourront pas être déplacés à nouveau pendant le même tour.
Le seul moyen pour retirer un enfant d'une pile est d'utiliser les actions/Routines **ORDER** (Ordre) ou **REGROUP** (Regrouper), ou bien l'action **CARRY** (Transporter). Une pile cesse d'exister lorsque les enfants qui en font partie sont déplacés sur ou sont placés dans le bac à sable ou dans une zone de dangers.

Déplacement des enfants

En commençant par le premier joueur et ensuite dans le sens horaire, les joueurs déplacent toutes les tuiles enfants de leur couleur. Les enfants sont déplacés dans l'ordre décroissant de leur âge, donc en commençant par les enfants les plus vieux (les tuiles les plus grandes). Ils se déplacent d'un nombre d'hexagones correspondant au nombre indiqué par le dé qui est placé sur la case déplacement d'enfant et qui correspond au groupe d'âge.



Les enfants se déplacent d'un nombre d'hexagones correspondant au nombre indiqué par le dé qui est placé sur la case déplacement d'enfant et qui correspond au groupe d'âge, et ils suivent toujours la direction de ce nombre sur tous les hexagones sur lesquels ils se déplacent. Les grands chiffres mènent généralement vers des endroits plus sûrs, alors que les petits chiffres mènent souvent vers des endroits plus dangereux.

2. Les enfants (suite)

Les enfants ne peuvent pas se déplacer lors de cette phase s'ils ont commencé leur déplacement sur :

- Le même hexagone qu'une tuile de chaos.
- Le bac à sable ou une zone de dangers.

Les enfants doivent s'arrêter après être entrés sur :

- Un hexagone qui possède une tuile chaos.
- Le bac à sable ou une zone de dangers.
- Un hexagone qui possède un ou deux autres enfants.

Le déplacement des enfants n'est pas affecté par le lieu des jetons de professeur ni même par les jetons Boo-Boo existants.

Collisions

Si un enfant (ou une pile d'enfants) entrait sur un lieu où le total d'enfants dépasserait la limite (3 sur un hexagone, 6 dans une zone de dangers), il n'entre pas, il cesse son déplacement et il provoque une collision.
Lors d'une collision, les enfants sur l'hexagone visé (l'hexagone sur lequel la limite aurait été dépassée) sont en colère et ils font du bruit :

- S'il n'y a qu'un seul enfant sur l'hexagone visé, il provoque un Boo-Hoo.
- S'il y a deux ou trois enfants sur l'hexagone visé, seuls les plus jeunes provoquent des Boo-Hoos. Si les enfants on tous le même âge, ils provoquent tous des Boo-Hoos.

Les effets d'un Boo-Hoo sont décrits à la page 8 (**4. Chaos**).
Les enfants dans le bac à sable sont à l'abri des collisions, mais dès que la capacité maximum du bac à sable est atteinte, plus aucun enfant ne peut y entrer.
Les enfants dans une zone de dangers **ne sont pas** à l'abri des collisions, car créer une zone de dangers surpeuplée deviendrait un endroit très dangereux pour les plus jeunes enfants et il en résulterait une collision qui produirait quatre, cinq ou même six Boo-Hoos.

3. Les professeurs

Il est dit que si vous ne savez pas faire faire, enseignez. Ils n'ont, bien évidemment, jamais fait ce qu'il fallait pour enseigner.

Pendant la phase du professeur, chaque joueur joue un tour, en commençant par le premier joueur et ensuite dans le sens horaire. Pendant un tour, un joueur peut réaliser :

Une action
Une routine

Un joueur peut les réaliser dans n'importe quel ordre et il peut aussi choisir de ne pas réaliser une partie ou toutes les actions mentionnées ci-dessus.
Dès qu'un tour est terminé, le dé placé sur la case de déplacement du professeur correspondant à la couleur de ce professeur est retiré de la salle des professeurs.

Le but des professeurs est de faire rentrer les enfants dans la salle de classe, sains et saufs, pour qu'ils soient prêts lorsque leurs parents viennent les chercher. Pour ce faire, ils peuvent réaliser certaines actions et routines.

Les actions et les routines sont similaires, sauf que toutes les actions possibles sont disponibles en option, alors que seulement certaines routines sont disponibles à chaque manche, selon le nombre de dés placé sur la case du placement de dé de routine.

Plus le nombre est élevé sur le dé qui y est placé, plus large sera le champ des possibilités au niveau des routines disponibles.
Par exemple, si un 4 est placé sur cette case, un joueur peut choisir de réaliser une routine **CLEANUP** (Nettoyage), **PACIFY** (Pacifier), **REGROUP** (Regrouper) ou **RUN** (Courir).

Une routine est essentiellement une action bonus.

Un joueur doit toujours réaliser un déplacement comme partie d'une action, avant ou après l'exécution de celle-ci.
Un joueur ne peut pas réaliser un déplacement comme partie d'une routine.

Déplacement

Le jeton de professeur du joueur actif peut être déplacé jusqu'à un certain nombre d'hexagone en fonction du nombre indiqué sur le dé placé sur la case de déplacement du professeur, qui correspond à la couleur de ce joueur. Pendant son déplacement, le joueur peut passer par les enfants, les professeurs et le bac à sable, mais il ne peut pas terminer son déplacement sur un hexagone dans le bac à sable, ni dans une zone de dangers, ni sur un hexagone contenant des enfants ou des professeurs.
Traverser le bac à sable coûte deux points de déplacements, et le professeur qui le traverse peut sortir sur n'importe quel hexagone adjacent au bac à sable.
Les règles de déplacement s'appliquent à n'importe quelle action ou routine qui a pour résultat le déplacement des jetons de professeur.

Actions et Routines

Chacun des 5 premiers objets ci-dessous (ORDER, PATCH UP, CLEANUP, PACIFY et REGROUP) est une action, mais ils peuvent aussi être une routine, selon le dé placé sur la case routine du plateau de la salle des professeurs.

ORDER (Ordre)

Choisissez une tuile enfant de votre couleur et dans le même secteur de cour où se trouve votre professeur, et déplacez-le d'autant d'hexagones qu'indiqué par le dé placé sur la case déplacement d'enfant de ce groupe d'âge. L'enfant peut être déplacé dans n'importe quelle direction et il peut changer de direction en se déplaçant, mais il ne peut pas créer de collision (voir la partie collisions dans **2. Les enfants**).
Si l'enfant fait partie d'une pile, retirez-le de la pile et laissez les autres tuiles derrière.

PATCH UP (Corriger)

Retirez 1 jeton Boo-Boo de votre couleur d'un hexagone adjacent à celui où se trouve votre professeur.

CLEANUP (Nettoyer)

Retirez une tuile chaos du même hexagone ou d'un hexagone adjacent où se trouve votre professeur et placez-le dans le sac. C'est la seule manière d'empêcher un incident d'être résolu lors de la phase **4. Chaos**.

PACIFY (Pacifier)

Retirez un jeton Boo-Hoo de votre couleur de la classe qui se trouve dans le secteur où est votre professeur.

REGROUP (Regrouper)

Choisissez jusqu'à trois tuiles enfant (de n'importe quelle couleur) venant d'hexagones adjacents à celui où se trouve votre professeur. Réarrangez ces tuiles comme vous le souhaitez en les plaçant dans des endroits (un hexagone, le bac à sable, une zone de dangers ou dans votre salle de classe) adjacents à votre professeur. Vous pouvez retirer des enfants d'une pile et/ou former de nouvelles piles.
Regrouper est une des deux manières (l'autre étant **CARRY**) de faire sortir une tuile enfant du bac à sable ou d'une zone de dangers.

CARRY (Transporter) *(seulement disponible comme ACTION)*

Avant de réaliser la partie déplacement de cette action, choisissez jusqu'à trois tuiles enfant (de n'importe quelle couleur), de n'importe quel hexagone adjacent à celui où se trouve votre professeur, et mettez-les de côté.
Après le déplacement, mettez les tuiles mises de côté sur un seul endroit (un hexagone, le bac à sable, une zone de danger ou votre salle de classe) adjacent à l'endroit où se trouve maintenant le professeur.
Transporter est une des deux manières (l'autre étant **regrouper**) de faire sortir une tuile enfant du bac à sable ou d'une zone de dangers.

RUN (Courir) *(seulement disponible en tant que ROUTINE)*

Déplacez votre jeton de professeur jusqu'au nombre d'hexagone correspondant au nombre indiqué par le dé placé sur la case de déplacement du professeur correspondant à votre couleur. Cela ne compte pas pour votre déplacement.

3. Les professeurs (suite)

Faire rentrer des enfants dans la classe.

Les enfants peuvent rentrer dans la classe et donc être retirés du plateau en les faisant traverser les limites des hexagones qui mènent à votre classe, grâce à l'utilisation de :

- L'action/routine **ORDER**
- L'action/routine **REGROUP**
- L'action **CARRY**

Faire rentrer des enfants dans la classe n'est possible que pour les manches 4 et 6.
Les joueurs peuvent faire rentrer une tuile enfant de n'importe quelle couleur dans leur salle de classe, même celles appartenant aux autres joueurs. Placez toutes les tuiles qui sont rentrées devant vous, et laissez-les là jusqu'à la fin de la partie et le décompte final des points.

4. Chaos

"Au milieu du chaos se trouve l'opportunité." – Sun Tzu

Les tuiles de chaos qui se trouvent sur le même hexagone ou sur la même zone de dangers et qui comprennent un enfant ou plus, sont résolues, et ensuite elles sont remises dans le sac. Les tuiles de chaos non résolues restent sur le plateau de jeu.
Les tuiles de chaos peuvent avoir les effets suivants :

- Boo-Hoo : Chaque joueur qui a la même couleur qu'un enfant affecté place un jeton Boo-Hoo de sa couleur dans la classe du secteur où l'incident s'est produit.
- Boo-Boo : Chaque joueur qui a la même couleur qu'un enfant affecté place un jeton Boo-Boo de sa couleur sur l'hexagone où l'incident s'est produit.

Les jetons Boo-Hoo et Boo-Boo sont en quantité limitée ; si tous les jetons de la couleur d'un joueur sont sur le plateau, ignorez de tels incidents futurs.

Les incidents dus au chaos peuvent être les suivants :

Incident		Effet	Enfants affectés
	Un pétard	1 Boo-Hoo	Tous les bambins du secteur.
	Un ballon dégonflé	1 Boo-Hoo	Tous les mômes du secteur.
	Un camion de glaces	1 Boo-Hoo	Tous les gamins du secteur.
	Un jouet	1 Boo-Hoo	Tous les enfants de ce lieu si deux enfants ou plus sont présents.
	Une crotte	1 Boo-Hoo	Tous les enfants de ce lieu.
	Des pierres et des bâtons		
	Un animal mort		
	Un animal vivant	1 Boo-Boo	Tous les enfants de ce lieu.
	Un objet pointu		
8	Des courses	1 Boo-Boo	Tous les enfants de ce lieu et des lieux adjacents.

Ensuite, le premier joueur pioche 8 tuiles de chaos dans le sac, l'une après l'autre, et il les place sur les cases appropriées du plateau de la salle des professeurs.
Les 4 premières tuiles sont placées sur les cases de lieu, chacune marquée d'un petit triangle indiquant la couleur du secteur.
Si un nombre est inscrit sur la tuile, alors le chaos se produit dans l'hexagone de ce nombre, dans le secteur correspondant à la couleur de la case du placement de la tuile chaos.
Si une des tuiles piochées indique l'icône d'une zone de danger à la place d'un nombre, alors le chaos affecte la zone de dangers de ce secteur.
Les 4 tuiles suivantes sont placées sur les cases chaos. Chacune d'entre elles est à côté des cases de lieu, permettant ainsi de coupler une tuile chaos avec un secteur.
Après avoir pioché et placé ces 8 tuiles, placez en 4 suivantes (incidents) sur les lieux appropriés du plateau de la cour et remettez les 4 premières (lieux) dans le sac.
Les tuiles de chaos placées sur le plateau y restent jusqu'à ce qu'elles soient :

- retirées par les professeurs en utilisant l'action/routine **CLEANUP**.
- résolues au début d'une prochaine phase de chaos.

5. Évaluation

On ne peut pas compter tout ce qui compte et tout ce qui peut être compté ne compte pas forcément.

Les joueurs perdent :
1 point d'évaluation pour chacun de leurs jetons Boo-Boo sur le plateau de jeu.
1 point d'évaluation pour chacun de leurs jetons Boo-Hoo dans une des classes du plateau de jeu.
1 point d'évaluation pour chacun de leurs jetons Boo-Hoo présents dans la classe où se trouve la directrice.
Ensuite, tous les jetons Boo-Hoo sont retirés des classes et redonnés aux joueurs.
Remarque : Tous les jetons Boo-Boo restent dans la cour et ils peuvent causer la perte de points supplémentaires dans de prochaines manches et ce jusqu'à ce qu'ils soient retirés par l'action/routine **PATCH UP**.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine après la phase d'évaluation de la 6ème manche. À ce moment, les joueurs perdent des points d'évaluation selon le nombre d'enfants (parmi les 9 de départ) qui n'est pas rentré dans leur propre classe.

- 1-2 enfants manquants: 3 points d'évaluation
- 3-4 enfants manquants: 6 points d'évaluation
- 5-6 enfants manquants: 10 points d'évaluation
- 7-8 enfants manquants: 15 points d'évaluation

Si un joueur n'a pas fait rentrer ses propres élèves dans la classe, ce joueur ne peut pas gagner.
Le joueur qui a le plus grand score sur la piste d'évaluation est déclaré vainqueur, et il devient le nouveau directeur.
Si deux joueurs ou plus sont à égalité, le vainqueur est le joueur qui a le moins de Boo-Boo sur le plateau de jeu.
S'il y a toujours égalité, le vainqueur est le joueur qui a fait rentrer le plus de ses propres enfants dans sa classe.
S'il y a encore égalité, le joueur le plus vieux l'emporte.

OPÉRATION KINDERGARTEN POUR 2 JOUEURS

La partie se joue avec les mêmes règles et les aménagements suivants :

- Les joueurs doivent choisir des couleurs des secteurs qui sont en diagonales dans la cour (par exemple bleu et vert).
- Dans la phase **0. Récréation**, les enfants sont seulement placés sur les hexagones des deux secteurs neutres de la cour.
- Dans la phase **1. Appel**, si la directrice est dans une classe d'une couleur neutre, l'ordre du tour reste inchangé.
- Dans la phase **1. Appel**, seulement 10 des 12 dés sont lancés et placés dans la salle des professeurs, et les deux cases neutres de placement des dés pour le déplacement de professeurs ne sont pas utilisées.

OPÉRATION KINDERGARTEN POUR 3 JOUEURS

La partie se joue avec les mêmes règles, sauf pour l'utilisation du verso du plateau de la cour.
Dans la phase **1. Appel**, seulement 11 dés sur 12 sont lancés et placés sur la salle des professeurs, la quatrième case du déplacement des professeurs n'est pas utilisée.

VARIANTES

Variante pour joueurs confirmés

A la fin de la mise en place, réalisée les choses suivantes :

6. Piochez quatre tuiles de chaos que vous placez sur le plateau. Piochez une tuile chaos supplémentaire pour chacune des quatre premières et en utilisant le dos de la tuile nouvellement piochée pour déterminer le lieu de la tuile précédemment piochée, comme dans la phase **4. Chaos**.

Les enfants dans le bac à sable ne sont plus en sécurité en ce qui concerne les collisions, et les Boo-Hoos donnés à cause d'une collision sont affectés aux cases des classes de la couleur de chacun des enfants affectés. Il ne peut avoir qu'une seule collision par manche dans le bac à sable.

Pendant la phase **4. Chaos**, les effets suivants sont appliqués seulement sur les enfants d'un groupe d'âge spécifique.

Incident		Effet	Enfants affectés
	Une crotte	1 Boo-Hoo	Tous les bambins de ce lieu.
	Des pierres et des bâtons	1 Boo-Hoo	Tous les mômes de ce lieu.
	Animal mort	1 Boo-Hoo	Tous les gamins de ce lieu.
	Animal vivant	1 Boo-Boo	Tous les bambins de ce lieu.
	Objet pointu	1 Boo-Boo	Tous les mômes de ce lieu.

Si un incident n'est pas déclenché par un enfant de l'âge correspondant, l'effet correspondant n'est pas appliqué et la tuile chaos reste sur le plateau. Par exemple, un môme ne sera pas affecté par un animal mort, donc la tuile restera sur le lieu et elle pourra affecter les bambins qui arriveront plus tard dessus.

Variante Wargame

Dans la phase **0. Récréation**, assurez-vous de placer les tuiles des enfants avec le côté du point rouge caché.

Pendant la phase **2. Les enfants,** les joueurs ne doivent pas déplacer tous leurs enfants pendant leur tour. Au lieu de cela, un tour est considéré comme le déplacement d'un seul enfant (ou d'une pile d'enfants). De plus, les joueurs jouent un tour en les déplaçant, un à la fois jusqu'à ce que tous les enfants qui pouvaient être déplacés, aient été déplacés.

Pour indiquer qu'un enfant a été déplacé, retournez sa tuile sur le côté opposé (avec le point rouge). Pour indiquer qu'une pile d'enfants a été déplacée, retournez la première tuile sur son côté opposé. Les enfants dans une pile qui a une tuile de retournée ne peuvent pas être déplacés lors de cette manche. À la fin de la phase, placez chaque tuile avec le côté du point rouge caché.

AIDE DE JEU

But:

Empêcher les enfants de se faire du mal et les faire rentrer dans la salle de classe à temps pour que leurs parents puissent venir les chercher.

0. Récréation (pendant les 3 premiers tours seulement)

De nouvelles tuiles enfants sont placées dans la cour de récréation.

1. Appel

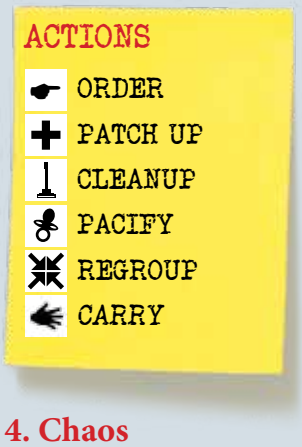
Le premier joueur est choisi en fonction du lieu où se trouve la directrice. Lancez les dés et placez-les dans la salle des professeurs pour déterminer les déplacements des enfants, les déplacements des professeurs, les déplacements de la directrice et les routines disponibles.

2. Les enfants

Les enfants se déplacent (individuellement ou en pile) et parfois ils rentrent en collision.

3. Les professeurs

Les joueurs déplacent les jetons de professeur, en réalisant des actions et en exécutant des routines, pour pouvoir gérer les tuiles de chaos et pour faire rentrer les enfants dans les classes :



4. Chaos

Les tuiles de chaos sont résolues et de nouvelles tuiles sont placées dans la cour.

5. Évaluation

Perdre des points selon les Boo-Boos, les Boo-Hoos et le lieu où se trouve la directrice, en les marquant dans la salle des professeurs.

Fin de la partie :

À la fin de la 6ème manche, les joueurs perdent des points selon le nombre d'enfants qu'ils n'ont pas fait rentrer dans leur classe.

REMERCIEMENTS

Auteur : Harry-Pekka Kuusela
Illustration : Kwanchai Moriya
Conception Graphique : Todd Sanders
Module Vassal : Mindy Getch
Correction du livret de règle : W. Eric Martin, Corrie and Todd Walden
Traduction allemande: Board Game Circus - Daniel Theuerkaufer,
Marta Theuerkaufer, Torsten Stelling
Traduction française : Stéphane Athimon
Relecture des règles françaises : Natacha Athimon-Constant
Développement : LudiCreations
L'auteur aimerit remercier Frau Sentzke, Frau Kaskia, Rekha, Jenna, Heli, Nicolien et tous les professeurs de maternelle pour leur attention et pour ce qu'ils nous ont appris.
L'éditeur aimerait remercier Anniina pour avoir su contenir le chaos.

LudiCreations
For more unique games
visit LudiCreations.com

OPERATION: KINDER GARTEN

LudiCreations