

LIVRET DE RÈGLES ET LISTE DES NIVEAUX !



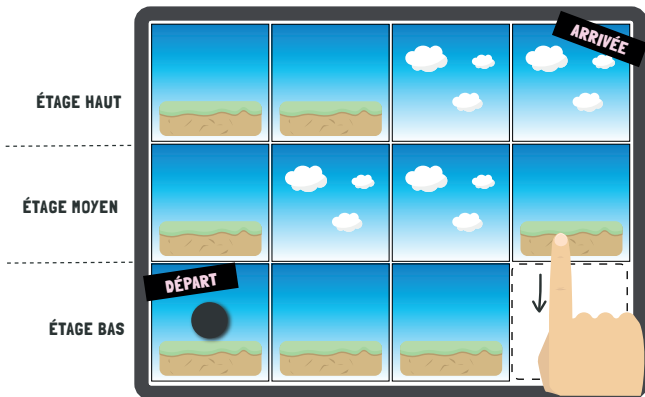
Les fabuleuses aventures de **DRACULOTTE**

QUAND LE JEU DE PLATEFORME RENCONTRE LE CASSE-TÊTE

BUT DU JEU

Amener DRACULOTTE jusqu'à l'arrivée !

Pour ça, il faut utiliser le principe du Taquin : faire coulisser les tuiles en comblant le trou d'une d'entre elles, puis faire évoluer Draculotte sur les tuiles plateformes !



Le module où l'on pose les tuiles est composé de plusieurs étages. Deux modules existent : un 4x3 et un 4x4 !

Les nuages ou la case vide, vous feront descendre à l'étage du dessous, jusqu'à la prochaine tuile pouvant réceptionner Draculotte (voir la liste des tuiles plus loin).

Draculotte ne peut pas sortir du module !

Le départ se fait toujours en bas à gauche.

L'arrivée est toujours en haut à droite.

S'il n'y a pas de tuile plateforme au départ, il faudra donc en amener une selon la logique de déplacement !

MISE EN PLACE

Assemble les modules comme des puzzles.

Tu as le choix de monter le module 1 ou le module 2.

Le module 1 sera composé de 4 colonnes et 3 lignes.

Il accueillera 11 tuiles ($4 \times 3 = 12 - 1$ case vide)

Le module 2, lui, est composé de 4 colonnes et 4 lignes :

il accueillera 15 tuiles ($4 \times 4 = 16 - 1$ case vide).

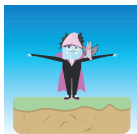
Deux pions existent, mais la plupart du temps, seul le pion avec Draculotte te sera utile !



Le deuxième pion servira à certains niveaux :

En effet, des niveaux nécessiteront de faire arriver les deux personnages à l'arrivée !

Tu reconnaitras ces niveaux avec la présence de la tuile Rencontre (R).



Dans ces cas précis, il faudra faire entrer les deux pions au même moment sur le module (oui, il ne faut pas faire arriver un pion, puis faire entrer le deuxième en jeu après ! Ce serait trop simple hein !)

Et seules les tuiles Rencontres pourront recevoir les deux pions en même temps ! L'arrivée, elle, peut se faire en décaler !

LES DÉPLACEMENTS

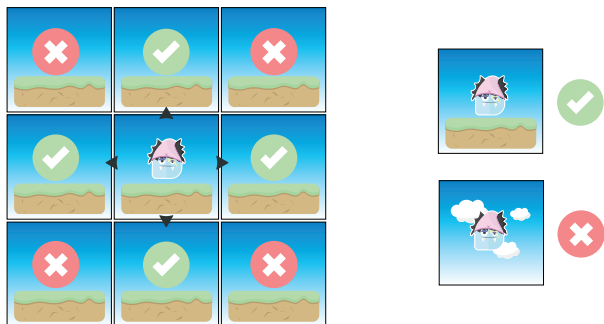
LES TUILES

Elles doivent glisser sans jamais être soulevées.

Pour ça, elles se déplacent de manière orthogonale ; à savoir en bas, en haut, à droite ou à gauche.

DRACULOTTE

Se déplace uniquement de manière orthogonale, sur des tuiles contenant une plateforme (voir la liste plus loin).



Sans tuile plateforme, Draculotte ne peut pas se poser : il chute à l'étage du dessous. Il meurt s'il sort du module !



A noter qu'il n'y a pas d'ordre de déplacement, entre les tuiles et Draculotte ! Il est possible de déplacer plusieurs tuiles puis de déplacer Draculotte sur plusieurs plateformes ; ou de faire avancer Draculotte au fur et à mesure !

LES TUILES



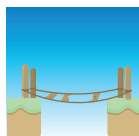
Plateforme (P)

Permet à Draculotte de se poser.



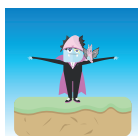
Nuage (N)

Fait chuter à l'étage du dessous. Impossible de se poser dessus !



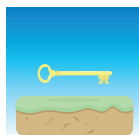
Franchissement (F)

Une plateforme qui se transforme immédiatement en nuage après l'avoir quittée !



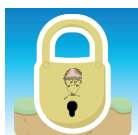
Rencontre (R)

Permet d'avoir deux personnages sur la même tuile plateforme.



Clé (C)

Pose la clé sur une plateforme : la tuile ne peut plus bouger. Récupère-la pour déverrouiller le **Verrou** !



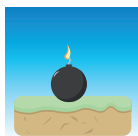
Verrou (V)

Nécessite la clé (C) pour être utilisée comme une plateforme. Sans ça, elle fonctionne comme un nuage.



Trampoline (T)

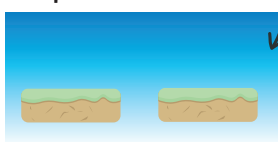
Permet de se déplacer orthogonalement, comme une plateforme, ou en diagonale droite ! ➕



Bombe (B)

Plateforme qui explose une fois quittée, après 3 déplacements de tuile ! Les tuiles adjacentes deviennent des nuages !

Des doubles tuiles existent également ! Elles peuvent être horizontales ou verticales !



Double Plateforme **PP**



Double Nuage

NN

LES NIVEAUX ¹

MODULE 1 : 4 COLONNES X 3 LIGNES

6 tuiles Plateformes + 5 tuiles Nuages + 1 case vide

Niveau 1	1	6 P 5 N 1 vide	PPPP _PNN PNNN	Disposition des tuiles. _ : correspond à la case vide.

Les niveaux sont classés par difficulté croissante !

1	6 P 5 N 1 vide	PPPP _PNN PNNN
---	----------------------	----------------------

2	6 P 5 N 1 vide	PPP_ PNP N PNNN
---	----------------------	-----------------------

3	6 P 5 N 1 vide	PPPN PNP N PNN_
---	----------------------	-----------------------

4	5 P 6 N 1 vide	NNP N PNPP PNN_
---	----------------------	-----------------------

5	4 P 7 N 1 vide	NNPP NNNN PPN_
---	----------------------	----------------------

6	3 P 1 B 7 N 1 vide	PNNP PBNN NNN_
---	-----------------------------	----------------------

7	3 P 8 N 1 vide	PNNN PNNN PNN_
---	----------------------	----------------------

8	1 P 1 T 9 N 1 vide	NNNN NPNT NNN_
---	-----------------------------	----------------------

9	2 P 1 V + 1 C* 7 N 1 vide	PNVN PNNN NNC_
---	------------------------------------	----------------------

10	1 P 4 B 6 N 1 vide	NBNN NBNB BPN_
----	-----------------------------	----------------------

11	1 P 1 T 1 F 8 N 1 vide	NNNF NNPT NNN _
----	------------------------------------	-----------------------

12	2 P 1 F 1 V+1 C* 6 N 1 vide	NNNV NFCP NPN _
----	---	-----------------------

13	4 P 1 NN 5 N 1 vide	NNNP NNPP NNP _
----	------------------------------	-----------------------

14	5 P 2 NN NN 2 N 1 vide	NNPP NNPP NNP _
----	---------------------------------	-----------------------

15	4 P 2 NN PP 3 N 1 vide	NNPP NNPP PPN _
----	---------------------------------	-----------------------

16	3 P 2 NN PP 4 N 1 vide	NNPP NNPP PPN _
----	---------------------------------	-----------------------

17	4 P 1 R 6 N 1 vide	NNPP NNNR PPN _
----	-----------------------------	-----------------------

18	3 P 1 R 7 N 1 vide	NNNN PNNR PPN _
----	-----------------------------	-----------------------

19	1 P 1 T 1 B 8 N 1 vide	NNNT NNPN NBN _
----	------------------------------------	-----------------------

20	2 P 1 R 1 B 7 N 1 vide	NNNN PNNR BPN _
----	------------------------------------	-----------------------



* Pense à poser la clé sur une plateforme, lorsqu'il y a le symbole C !
 Tant qu'il y a la clé, la tuile ne peut pas être déplacée !
 Une fois récupérée, mets la clé de côté pour accéder à la tuile Verrou (V) !

LES NIVEAUX ²

MODULE 2 : 4 COLONNES X 4 LIGNES

Les niveaux sont toujours classés par difficulté croissante !

1	8 P	P P P P
	7 N	N P N N
	1 vide	N N N N
		P P P _

2	7 P	N P P P
	8 N	N N N N
	1 vide	N N P N
		P P P _

3	6 P	P P P N
	9 N	N N N N
	1 vide	N N N N
		P P P _

4	5 P	P P P P
	10 N	N N N N
	1 vide	N N N N
		N N P _

5	5 P	P N N P
	1 V + 1 C*	N C P N
	8 N	N N N V
	1 vide	P P N _

6	4 P	P P P P
	11 N	N N N N
	1 vide	N N N N
		N N N _

7	4 P	P N N P
	1 V + 1 C*	N C N N
	2 NN	N N N P
	7 N	P N V _
	1 vide	

8	4 P	N N P P
	1 B	N N N P
	2 NN PP	P P N N
	6 N	B P N _
	1 vide	

9	4 P	N N V N
	1 V + 1 C*	P C N V
	9 N	P N P N
	1 vide	N P N _

10	4 P	P N N P
	1 R	N N P N
	10 N	N R N N
	1 vide	P N N _

11	3 P 12 N 1 vide	NNNP NNNP NNNP NNN_
----	-----------------------	------------------------------

12	3 P 1 R 11 N 1 vide	NNNN PNNR NNPN NPN_
----	------------------------------	------------------------------

13	3 P 1 T 2 NP NP 7 N 1 vide	N NP PNNP NP PN TNN_
----	--	---

14	3 P 1 V + 1 C* 1 F 10 N 1 vide	NNCV NBNN NNFN PNN_
----	--	------------------------------

15	3 P 1 T 1 PN 9 N 1 vide	NNPP NNNP PN NN TNN_
----	-------------------------------------	---

16	3 P 1 F 1 V + 1 C* 9 N 1 vide	NNNN FNNC PNPN VPN_
----	---	------------------------------

17	2 F 1 P 1 T 11 N 1 vide	FNNP NFNN TNNN NNN_
----	-------------------------------------	------------------------------

18	2 F 2 P 10 N 1 vide	NNNN PPNN FNNF NNN_
----	------------------------------	------------------------------

19	2 P 1 C* 1 R 1 B 10 N 1 vide	NCNP NRRB NNNP NNN_
----	---	------------------------------

20	2 P 1 V + 1 C* 1 B 10 N 1 vide	NNCV NBNN NNPN PNN_
----	--	------------------------------

21	2 P 1V+1C* 1 R 10 N 1 vide	PNNP NNNN NRCN VNN _
----	--	-------------------------------

22	2 F 1 T 1 B 11 N 1 vide	NNFT NNNN NNBN FNN _
----	-------------------------------------	-------------------------------

23	2 B 1 T 12 N 1 vide	NNBT NNNN NNBN NNN _
----	------------------------------	-------------------------------

24	1 P 1 T 3 B 10 N 1 vide	NNNN TNNB BNPN BNN _
----	-------------------------------------	-------------------------------

25	1 P 1V+1C* 1 F 1 B 10 N 1 vide	PNNV NNCN NNBN NFN _
----	---	-------------------------------

26	1 P 1 T 1V+1C* 1 F 1 B 9 N 1 vide	NNNV PNNN FBTN _NNC
----	---	------------------------------

27	1 P 1 T 13 N 1 vide	PNNT NNNN NNNN NNN _
----	------------------------------	-------------------------------

28	1 B 1 T 2 F 11 N 1 vide	NNNN NNNF NBFN TNN _
----	-------------------------------------	-------------------------------

29	1 P 1V+1C* 2 B 10 N 1 vide	BNNV NNCN NNBN NPN _
----	--	-------------------------------

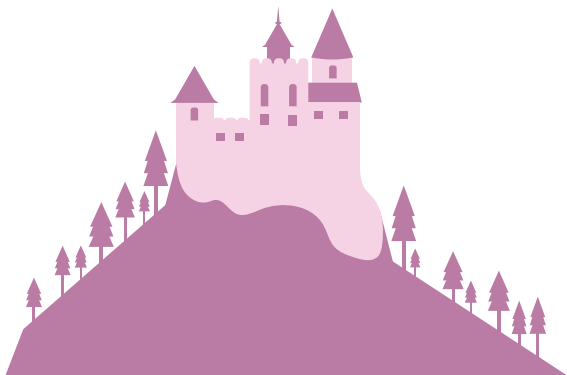
30	1 P 1V+1C* 1 B 11 N 1 vide	PNNN NNBN NCNN VNN _
----	--	-------------------------------



Découvre d'autres niveaux et la version en ligne !

Les fabuleuses aventures de DRACULOTTE

QUAND LE JEU DE PLATEFORME RENCONTRE LE CASSE-TÊTE



Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.
Présence de petits éléments susceptibles d'être avalés.

Idée – Illustrations – Édition
Impression
DRACULOTTE® 2026

Benjamin ROUCAYROL
Hope Games, Shanghai (Chine)
www.benjaminroucayrol.com

Tous droits réservés



**BENJAMIN
ROUCAYROL**

www.benjaminroucayrol.com