

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

LES SERIES GAGNANTES

3 Loulou	1 point
3 Riri	1 point
3 Fifi	1 point
2 Géo Trouvetou côte à côte	2 points
2 Picsou côte à côte	3 points
Riri, Fifi, Loulou (ou dans un autre ordre)	4 points

LA SERIE PERDANTE

3 Rapetou	- 5 points
-----------	------------



la bande
à Picsou

2 à 4 joueurs

Dès 4 ans

• 56 cartes illustrées représentant Riri, Fifi, Loulou, Picsou, Géo Trouvetou et les Rapetou.

But du jeu

Réaliser des séries de 2 ou 3 cartes.



JEUX NATHAN - S.A. - 3-5, avenue Gallieni
94250 GENTILLY - FRANCE.

© 1991 - JEUX NATHAN - S.A. - © 1991 - DISNEY.

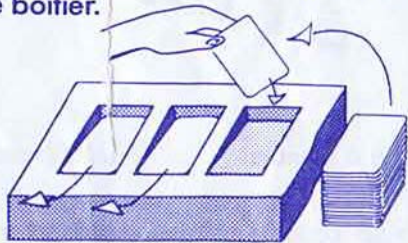
Droits réservés pour tous pays.

MADE IN FRANCE.

056 983

Déroulement de la partie

- Battre les cartes. Faire une pile, face cachée, au milieu des joueurs, à côté du boîtier distributeur de cartes.
- Placer 3 cartes, face visible, dans le boîtier.



- Le joueur le plus jeune retourne la première carte de la pile et la pose, face visible, sur une des 3 cartes du boîtier :
 - si une série gagnante ou perdante apparaît, par exemple

Riri, Fifi, Loulou (voir au dos de la notice), le joueur prend les 3 cartes de la série et les place à côté de lui ;
– sinon, c'est au joueur suivant de retourner une autre carte de la pile, et ainsi de suite, à tour de rôle.

- Une carte ne peut jamais être recouverte par une carte identique.
- Lorsqu'un joueur a une série, et qu'après avoir retiré les cartes du boîtier, il y a un ou plusieurs logements vides, il doit remettre une carte dans chaque logement. Puis le joueur suivant joue à son tour.

Fin de la partie

Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pile, la partie s'arrête. Les joueurs comptent le nombre de points obtenus avec leurs séries. Le joueur qui a le plus de points gagne la partie.