

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).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com





But du jeu

Gagner 10 cartes.

Préparation

- Chaque joueur prend un éléphant.
- Toutes les billes du jeu sont mises dans la **piscine à billes**
- Les cartes sont mélangées et placées en pioche face cachée à proximité de la **piscine à billes**.

Tour de jeu

Le jeu se joue en manches successives.

Un joueur retourne une carte de la pioche et la place face visible de tous. Tous les joueurs vont essayer de ramasser les billes demandées par la carte **(A)** (voir "Les Cartes").

NOTES : Le joueur perd si il prend moins ou plus de billes que demandé par le challenge **OU** si il ne prend pas les bonnes couleurs. Durant la manche, si un joueur le désire (parce qu'il s'est trompé ou autre), il peut remettre des billes dans la **piscine à billes** puis continuer **(B)**.



Matériel de jeu :

- 48 cartes
- 4 éléphants en plastique
- 48 Billes (8 de chaque couleur)

Les cartes

Les joueurs doivent attraper **TOUTES LES BILLES DE LEUR COULEUR UNIQUEMENT**.



Les joueurs doivent **REMPILIR LA TROMPE DE LEUR ÉLÉPHANT (11 billes)**.

Les joueurs doivent attraper **UNIQUEMENT LES BILLES QUI SONT SUR LA CARTE** dans n'importe quel ordre.



La manche s'arrête lorsqu'un joueur a réussi le challenge de la carte. Le premier joueur à réussir le challenge place la carte devant lui et une nouvelle manche commence.

Fin du jeu

Lorsqu'un joueur a 10 cartes, il remporte immédiatement la partie.

© 2017 Blue Orange. Bubble Jungle et Blue Orange sont des marques de Blue Orange. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France.

Made in China. Designed in France.

www.blueorangegames.eu

