

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 *** 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

**ESCALE À JEUX**



La chenille qui fait des trous

Règle du jeu

A partir de 3 ans • De 2 à 4 joueurs



Contenu

1 Plateau de jeu 4 Figurines
40 Aliments 1 Roulette Règle du jeu



But du jeu

Si tu réussis en premier à rassembler toutes les aliments et à changer la chenille en un superbe papillon, eh bien, le gagnant, ce sera toi !



Préparation

- 1) Placez les aliments au milieu du plateau de jeu.
- 2) Fixez la flèche (en deux parties) sur la roulette. Faites passer la partie inférieure de la roulette par la fente du dessous et encliquez la roulette par-dessus.



Ça y est, on joue !

- 1) Chaque joueur choisit une figurine et la place sur la case Départ.
- 2) C'est le plus jeune joueur qui commence en faisant tourner la roulette.
- 3) Le joueur fait avancer sa figurine du nombre de cases indiqué par la roulette.
- 4) Lorsque le premier joueur a déplacé sa figurine, le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.



La roulette

- Les petits soleils portent un chiffre qui indique le nombre de cases dont le joueur peut avancer sa figurine pendant son tour de jeu.
- Si la roulette s'arrête sur la lune, le joueur perd la main : il fait nuit et le joueur va se coucher. Lorsqu'il aura de nouveau la main au tour suivant, il fera tourner la roulette et jouera comme d'habitude.



Déplacements des figurines sur le plateau de jeu

Le plateau de jeu comporte plusieurs dessins. Si un joueur arrive sur l'un de ces dessins, il est obligé de s'arrêter - même si, d'après la roulette, il a encore le droit de faire avancer sa figurine.



Les joueurs sont obligés de s'arrêter sur cette case et d'y rester jusqu'à ce que la roulette s'arrête sur un soleil : ils pourront alors faire avancer leur figurine du nombre de cases indiqué par la roulette.



Les joueurs sont obligés de s'arrêter sur cette case. Ils y resteront jusqu'à ce que la roulette s'arrête sur la lune : ils pourront alors faire avancer leur figurine d'une case.



Les joueurs sont obligés de s'arrêter sur cette case et d'y rester jusqu'à ce que la roulette s'arrête sur un soleil : ils pourront alors faire avancer leur figurine du nombre de cases indiqué par la roulette, en direction de l'arrivée.



Les joueurs sont obligés de s'arrêter sur ces cases et d'y rester jusqu'à ce qu'ils aient rassemblé suffisamment d'aliments. Pour collectionner les aliments, le joueur fait tourner la roulette et choisit le nombre d'aliments indiqué.

Si la roulette s'arrête sur la lune, le joueur ne peut pas collectionner d'aliments et la main passe au joueur suivant.

Le joueur place la nourriture dans sa figurine pour « donner à manger » à la chenille qui fait des trous.

Dès qu'un joueur aura collectionné le nombre d'aliments demandé, il pourra continuer à faire avancer sa figurine lorsqu'il aura la main au tour suivant.

REMARQUE : les aliments choisis doivent correspondre aux aliments représentés sur le dessin en question.



Le gagnant

Le joueur qui arrive le premier avec tous ses aliments, et se change en un superbe papillon, gagne la partie.

