

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**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



POUR COMPLETER UNE GRILLE DU JEU

Chaque joueur doit suivre les 3 règles suivantes lorsqu'il complète sa grille d'émission:

1. Chaque grille d'émission doit contenir une seule série.
2. Deux programmes de même type ne doivent pas se toucher (par exemple, 2 dessins animés ne peuvent pas être mis côte à côte).
3. Il ne peut y avoir, dans une même grille d'émission, 2 dessins animés identiques (2 Mickey ou 2 Tic et Tac ou 2 Super Baloo ou 2 Donald...).

Tant que le joueur respecte ces 3 règles, il peut avoir la combinaison qu'il souhaite sur sa grille d'émission. NB: Le joueur ne doit pas nécessairement avoir un reportage, un dessin animé, un concours et un invité pour gagner.

Au cours de la partie, un joueur peut à tout moment déplacer les programmes à l'intérieur de sa grille afin de respecter les règles de composition d'une émission.

Si un joueur décide qu'il ne veut plus d'un programme, il peut, lorsque c'est son tour de jouer, reposer celui-ci dans le calage. Son tour s'achève alors.

Si un joueur s'aperçoit que la grille d'un autre joueur n'est pas conforme à la règle, il peut en retirer le programme ne respectant pas la règle et le remettre dans le calage.

POUR GAGNER

Pour gagner, un joueur doit avoir complété une grille d'émission de 120 mn sans vides ni débordements.

Le joueur doit aussi avoir dans son studio les 3 présentateurs: Mickey, Minnie et Donald.

Dès qu'un joueur a rempli ces 2 conditions, et à la fin de son tour, il a gagné la partie.



© DISNEY

LE JEU

REGLE DU JEU

CONTENU

Plateau de jeu
"studios tournants"
2 dés

12 pions présentateurs
4 pions

22 cartes Chance Disney Club
37 jetons programmes

BUT DU JEU

Les joueurs sont les réalisateurs de l'émission de télévision Disney Club.

Pour gagner à ce jeu, tu dois être le premier à réunir les 3 présentateurs de l'émission, matérialisés par les personnages Mickey, Minnie, Donald, et à composer une émission de 120 minutes avec un choix de dessins animés, reportages, concours, etc...

PREPARATION DU JEU

Etaler le plateau de jeu et monter les studios tournants selon les instructions jointes. Les murs des "studios" doivent être alignés sur les flèches.

Battre les cartes chance Disney Club et les placer face cachée à côté du plateau de jeu.

Placer les étiquettes "présentateurs" sur leurs supports, en prenant soin de coller le même personnage des 2 côtés. Placer ensuite les 12 pions présentateurs (4 pions Mickey, 4 pions Minnie, 4 pions Donald) sur leur case respective, le long du plateau de jeu.

Découper les 37 jetons programmes, et les placer dans les alvéoles prévues dans le calage préformé. S'il n'y a que 3 joueurs, retirer du jeu un jeton programme de chaque type, soit 9 jetons programmes au total. S'il n'y a que 2 joueurs, retirer du jeu 2 jetons programmes de chaque type, soit 18 jetons au total.

Entre les studios et le parcours du jeu se trouvent 4 grilles d'émission. Chacune est divisée en intervalles de 10mn et longue de 120mn. Ces longueurs représentent les durées en minutes des programmes. C'est là que les joueurs placeront leurs jetons programmes.

Chaque joueur choisit un pion de couleur différente et s'installe en face de la grille d'émission de la couleur correspondante (sur l'une des 4 cases libres, au choix).

Puis chacun des joueurs lance 1 dé. Celui qui a obtenu le chiffre le plus élevé commence.

DEBUT DU JEU

Le premier joueur lance les dés et avance du nombre de cases correspondant à la somme des 2 dés. Les doubles ne permettent pas de rejouer. Le joueur peut arriver sur 3 types de cases:

1/ CASE PROGRAMME

Cette case peut être un dessin animé (Super Baloo, Tic et Tac, La Bande à Picsou, les Gummi, Mickey), ou bien un invité, un reportage, un concours ou une série: au total 9 types de programmes. Le joueur qui s'arrête sur une de ces cases prend dans le conteneur le jeton programme correspondant et le dépose sur sa grille d'émission. S'il n'y a plus de jeton disponible, ou si le joueur ne dispose pas dans sa grille d'émission de l'espace nécessaire à ce programme, il ne prend aucun jeton et son tour s'arrête.

2/ CASE CHANCE DISNEY CLUB

Au début de la partie, chaque case Chance Disney Club est occupée par un présentateur dont le nom figure sur la case (Mickey, Minnie, Donald). Quand un joueur arrive sur l'une de ces cases il peut prendre le présentateur et le placer dans son studio (le studio d'un joueur est toujours celui qui fait face à sa grille d'émission). Le joueur ne peut pas prendre un présentateur qui est déjà "installé" dans son studio (il ne peut y avoir qu'un seul Mickey, une seule Minnie et un seul Donald dans chaque studio).

Si un joueur arrive sur une case Chance Disney Club inoccupée, il prend une carte Chance. Les cartes Chance peuvent être utilisées dès qu'elles sont tirées, ou gardées pour être utilisées lors d'un prochain tour.

3/ CASE "STUDIO TOURNE"

Le joueur arrivant sur l'une des 4 cases en coin "Studio tourne" doit faire tourner les studios centraux, d'un cran, dans un sens ou dans l'autre, afin que chaque joueur ait alors un nouveau studio.