

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**



CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 4 bottes (les pions)
- 4 cartes “sac-à-dos”
- 1 feuille avec 20 autocollants réutilisables
- 1 roue avec flèche
- les règles du jeu

BUT DU JEU

Etre le premier randonneur à atteindre le camp de l’amusement avec tous les autocollants correspondant à son sac-à-dos.

MISE EN PLACE

1. Avant de jouer, les randonneurs détachent les cartes sac-à-dos et la roue de leur support.
2. Chaque randonneur choisit une botte et un sac-à-dos.
3. Chaque randonneur place sa botte dans la case départ (étoile jaune).
4. Les randonneurs détachent les autocollants et les placent dans la forêt de sapins au milieu du plateau de jeu.
5. Assembler la roue avec flèche. Par l’arrière de la carte de la roue (côté blanc) passer la base circulaire à travers le trou. Par la face avant (le côté avec les chiffres) fixer l’aiguille dans la base.

COMMENCER LE JEU

Le joueur le plus jeune commence, le deuxième est celui situé à sa gauche et ainsi de suite (le sens des aiguilles d’une montre). Les randonneurs ne peuvent se déplacer, le long du sentier, que dans une direction. Les joueurs doivent toujours faire le nombre de pas indiqués par l’aiguille de la roue (sauf quand ils arrivent au porche du camp -voir arriver au porche du camp- ci-dessous).

La roue

Chacun à leur tour les randonneurs font tourner la roue pour savoir de combien de cases ils doivent se déplacer:

Une illustration avec une ou plusieurs bottes

Le randonneur se déplace d’une ou plusieurs case(s) en fonction du nombre de bottes illustrées.

Une illustration avec un parapluie

Le randonneur passe son tour, il est bloqué par la pluie.

Une illustration avec un ours

Le randonneur peut retirer un autocollant du sac d’un autre joueur. Le randonneur ne peut prendre qu’un autocollant qui correspond à une illustration de son sac-à-dos (voir: rassembler les autocollants). Si plusieurs autocollants correspondent, le randonneur peut choisir celui qui lui convient le mieux. S’il n’y a pas d’autocollant correspondant chez les autres joueurs, le randonneur passe son tour. Les randonneurs ne peuvent pas prendre d’autocollants de la forêt de sapins et peuvent seulement prendre des autocollants correspondants aux illustrations de leur sac à dos.

LE PLATEAU DE JEU

Rassembler les autocollants (en se basant sur les cases)

Lorsqu'un randonneur arrive sur une case avec une illustration correspondant à une illustration de son sac-à-dos, le joueur prend l'autocollant correspondant dans la forêt de sapins et le place sur son sac à dos. Quand un joueur arrive sur une case avec une illustration qui ne correspond pas à celles de son sac-à-dos, il passe son tour.

Arriver sur un pont

Il y a 3 ponts sur le plateau de jeu. Quand un randonneur arrive sur un pont, il peut choisir un autocollant au choix dans la forêt de sapins, aussi longtemps que celui-ci correspond à une illustration de son sac-à-dos. Si le joueur a déjà rassemblé tous les autocollants sur son sac-à-dos, il passe son tour.

Arriver sur une flèche

Quand un randonneur arrive sur une flèche, il passe son tour.

Arriver au porche du camp

Chaque randonneur doit s'arrêter au porche camps (la case jaune illustrée d'une grenouille) quand son sac est rempli. *(NB: si le sac-à-dos n'est pas rempli, le randonneur doit faire un deuxième tour)*. Le joueur passe son tour quand il a atteint le porche du camp même si cela signifie qu'il doit s'arrêter avant d'avoir effectué le nombre de pas indiqué par la roue.

Entrer dans le camps de l'amusement

Au prochain tour, (si le randonneur a toujours son sac rempli d'autocollants), il fait tourner l'aiguille de la roue et commence à se diriger vers le camp. Si le sac à dos du randonneur n'est toujours pas complet lors du prochain tour, le joueur doit effectuer un tour supplémentaire pour rassembler le/les autocollants manquants.

Quand un randonneur a franchi le porche, les autres randonneurs ne peuvent plus lui prendre d'autocollants. Les randonneurs ne doivent pas marcher le nombre de pas exact que la roue leur indique, mais ils doivent au moins avoir le nombre minimum pour arriver au Fun Camp. Plus d'un tour peut être nécessaire pour atteindre le camp de l'amusement lorsque le porche est atteint.

GAGNER LE JEU

Le premier randonneur à atteindre le camp de l'amusement avec ses 5 autocollants (un pour chaque illustration sur son sac) gagne le jeu.

!!: Après le jeu, afin d'éviter de les perdre, il est recommandé de recoller les autocollants sur la feuille autocollante.