

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



LA DERNIERE SCENE

- Quand tu arrives à la zone où se trouve la Dernière Scène, avance ton pion sur le chemin dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Si tu dépasses la case avec la Dernière Scène ou si tu tombes sur cette case avant que ton puzzle ne soit complété, continue à te déplacer à proximité de la case de la Dernière Scène à chacun de tes tours.
- Si tu tombes sur la case avec le cratère, avance directement jusqu'à la case de la Dernière Scène.

GAGNER LE JEU

Le premier joueur qui tombe sur la case de la Dernière Scène, les quatre pièces de son puzzle réunies, gagne le jeu !

RESUME DE LA REGLE

1. Lance ton dé et avance. Si ton dé tombe sur une fleur, avance jusqu'à la case suivante avec une Scène.
2. Tire une carte de la pioche. Utilise-la, garde-la ou, si tu es sur une case avec une Scène, échange ta carte.
3. Si tu tombes sur la case avec le cratère, avance directement à la case avec la Dernière Scène.
4. Avance autour de la zone où se trouve la Dernière Scène jusqu'à ce que tu aies complété les quatre pièces de ton puzzle Ohana et que tu tombes sur la case avec la Dernière Scène. Félicitations ! Tu as découvert la véritable signification d'Ohana !

POUR LES PLUS GRANDS UNIQUEMENT

Pour rendre le jeu plus difficile, place les cartes face cachée.



Le Jeu D'OHANA

A Hawaï, Ohana signifie, "Personne n'est oublié, personne n'est laissé pour compte". Si tu te souviens de cela et que tu réussis à réunir David, Lilo et Stitch en famille ils découvriront la véritable signification d'Ohana et tu gagneras le jeu !

CONTENU

Plateau de jeu, 30 cartes, 16 pièces de puzzle, 4 pions, 4 cadres de puzzle Ohana, 1 dé, une feuille d'autocollants.

BUT DU JEU

Etre le premier joueur à collectionner les 4 pièces de ton puzzle Ohana et atteindre la case de la Dernière Scène.

LA PREMIERE FOIS QUE TU JOUES

1. Détache soigneusement les cadres du puzzle Ohana de la feuille en carton et débarrasse-toi des déchets.
2. Sépare les pièces de puzzle du cadre.
3. Colle 2 autocollants identiques sur chaque pion, un de chaque côté.
4. Colle un autocollant sur chaque face du dé.

MONTAGE

1. Bats les cartes et place-les face cachée sur la case PIOCHE.
2. Empile les pièces du puzzle et place-les à côté du plateau de jeu.
3. Chacun des joueurs choisit un pion et le place sur la case DEPART.
4. Prends un cadre de puzzle de couleur identique et place-le devant toi.

www.disney.co.uk

© Disney

Jeu © 2002 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Consommateurs :

ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD - Tél.: 08.25.33.48.85 -

email : "conso@hasbro.fr". www.hasbro.fr

Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.

Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch /

Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.

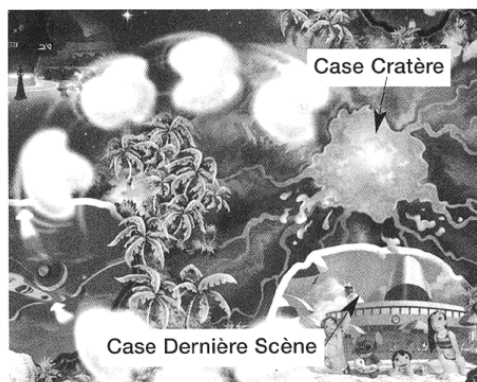
030240335101(197)

MB
JEUX



LE PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu comporte sept cases Scène, chacune montre une scène du film et est marquée d'une fleur correspondant à celle du dé. La dernière zone, celle qui marque la victoire de la partie, inclut le Cratère et la case avec la Dernière Scène.



REGLE DU JEU

1. Le joueur le plus jeune commence, puis on va dans le sens des aiguilles d'une montre.
2. Quand c'est ton tour, lance le dé et avance (voir paragraphe Se déplacer).
3. Tire une carte de la pioche, que tu gardes face visible près de toi, ainsi que toutes tes cartes (voir paragraphe les Cartes).
 - Si tu es sur une case avec une scène tu peux échanger une carte ou le jeu de cartes bleues contre une pièce du puzzle !

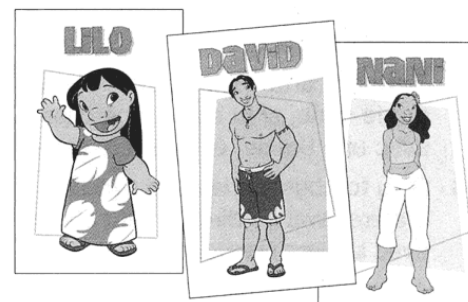
Place la ou les cartes face visible sur la pile Défausse, prends ta pièce du puzzle et place-la dans ton cadre.

- Si tu n'es pas sur une case avec une scène, conserve la carte jusqu'à ce que tu tombes sur une case avec une scène et que tu puisses l'échanger.
- Si tu as une carte avec Cobra Bubbles ou Capitaine Gantu tu peux l'utiliser tout de suite ou la garder, pour l'utiliser plus tard.
- Si tu tires une carte que tu as déjà ou une carte qui correspond à une pièce du puzzle que tu as déjà collectionnée, conserve-la pour empêcher les autres joueurs de l'avoir.
- Si tu as complété ton puzzle continue à prendre des cartes de la pioche.
- S'il n'y a plus de cartes dans la pioche, bats la pile de défausse et prépare une nouvelle pioche.

SE DEPLACER

1. Si le dé tombe sur un chiffre, avance ton pion du nombre de cases correspondant.
2. Si le dé tombe sur une fleur, va jusqu'à la case suivante avec une scène, également marquée d'une fleur. Maintenant tu peux échanger une carte ou le jeu de cartes bleues, contre une pièce du puzzle !
3. Les joueurs peuvent partager une même case.

LES CARTES



Tu peux échanger ces cartes contre les pièces du puzzle correspondant à ces personnages.



Ces trois personnages figurent tous sur des cartes bleues. Stitch ne peut rejoindre la famille qu'avec leur aide. Tu dois collectionner ces trois cartes bleues pour pouvoir les échanger contre la pièce du puzzle Stitch, mais seulement si tu es sur une case avec une scène.



Utilise cette carte pour avoir droit à un autre tour.



Utilise cette carte pour prendre, à un autre joueur, la carte de ton choix.