

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**



MARCHAND DE SABLE

Collection PIATNIK EVEIL

Auteurs: Stéphanie Rohner
Christian Wolf

Ref. 7511



Ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, de petits morceaux pouvant être ingérés.
Informations à conserver.

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans.

Chaque soir le Marchand de Sable allume les étoiles dans le ciel et les éteint au petit matin, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule étoile brillante dans le firmament.

Quelle étoile restera la dernière allumée ? A qui appartiendra-t-elle ?

Ce joli jeu agréable et rapide fera rêver vos enfants avant de s'endormir.

But du Jeu: Posséder la dernière étoile allumée.

Matériel: 1 Plateau de jeu,
1 Figurine "Marchand de Sable",
1 Dé,
12 Pions en bois,
12 Etoiles phosphorescentes, autocollantes, à coller sur les pions
1 Règle de Jeu.

Règle:

Distribuer à chaque joueur 3 étoiles d'une même couleur et placer le Marchand de Sable sur la case Lune. Pour garantir un bon effet de phosphorescence pendant le deuxième tour, le matériel de jeu devra être exposé à un bon éclairage pendant le premier tour.

Première Étape: "Au crépuscule: le marchand de sable allume les étoiles dans le ciel".

A leur tour, les joueurs lancent le dé et avancent le marchand de sable d'autant de cases que de points indiqués sur le dé, puis posent une étoile sur le côté de cette case. Il peut y avoir plusieurs étoiles à côté d'une même case. Lorsque tous les joueurs ont déposé toutes leurs étoiles, on éteint alors la lumière.

A présent, toutes les étoiles brillent !

Deuxième Étape: "A l'aube le marchand de sable décroche les étoiles".

A son tour, chaque joueur éteindra une étoile en retournant celle de son choix, ceci jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule étoile brillante en jeu.

Fin du Jeu:

Le joueur à qui appartient la dernière étoile allumée a gagné la partie.

Mais avant de rallumer, devinons à qui peut bien appartenir cette étoile !

Si vous avez des questions ou suggestions concernant ce jeu, contactez s'il vous plaît:

Ferd. PIATNIK & Söhne
Postfach 79
A-1141 WIEN - Autriche