

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société 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 Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 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 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



LE MONDE ENCHANTÉ DE WALT DISNEY

THÈME DU JEU

Mickey, Donald, Dingo et Naf-Naf visitent le Monde enchanté de Walt Disney. Ils commencent leur visite par l'entrée du domaine, parcourent la piste et doivent arriver au château de Cendrillon.

Ils peuvent être aidés par la fée Clochette, qui peut leur faire prendre des raccourcis en leur faisant sauter des obstacles, et qui peut aussi les faire rejouer.

Ils peuvent être retardés par la sorcière qui les fait reculer à chaque rencontre. Le premier qui arrive au château est le gagnant.

LE JEU COMPREND

- Un plateau de jeu en trois dimensions.
- La sorcière, et quatre personnages : Mickey, Donald, Dingo et Naf-Naf.
- Un dé normal avec des points.
- Un dé spécial avec deux faces comportant une étoile,
 - une face comportant un carré,
 - une face comportant un triangle,
 - une face comportant un losange,
 - une face comportant un rond.

RÈGLE DU JEU (pour 2 à 4 joueurs)

Chaque joueur s'attribue un personnage et le place sur la case départ. On joue à tour de rôle. A chaque tour, LE JOUEUR JETTE LES 2 DÉ S ENSEMBLE :

LE DÉ NORMAL : Le joueur avance son personnage du nombre de cases indiqué par le dé. Si la case désignée est occupée par un autre personnage (ou par la sorcière), le joueur passe son tour.

Les personnages peuvent se dépasser mais ne peuvent pas stationner à deux sur la même case.

LE DÉ SPÉCIAL :

- 1) Si ce dé indique l'étoile, la fée va pouvoir aider le joueur de deux façons :
 - si son personnage passe par une case comportant une étoile, cela lui donne le droit de sauter l'obstacle. Sauter l'obstacle consiste à passer directement d'une case « étoile » à l'autre, de l'autre côté de l'obstacle.
Sinon, son personnage devra parcourir toute la boucle ;
 - si son personnage ne passe pas par une case comportant une étoile, cela lui donne le droit de rejouer.
- 2) Si ce dé indique une des quatre autres figures, cela donne le droit au joueur (SEULEMENT S'IL A PU DÉPLACER SON PERSONNAGE) de placer la sorcière sur n'importe quelle case comportant cette même figure, et de préférence sur une telle case sur laquelle se trouve un personnage adverse.
En effet, si un personnage adverse se trouve sur cette case, il recule immédiatement de 6 cases (ou plus si la 6^e case est occupée).

LE PREMIER JOUEUR DONT LE PERSONNAGE ATTEINT LE CHATEAU EST LE GAGNANT. (En faisant avec le dé normal un chiffre égal ou supérieur au nombre de cases restant à parcourir).