

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).

**ESCALE À JEUX**



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

MEGA MINDY TIME

RÈGLES DE JEU

HALTE-LÀ!

Un vilain voleur se prépare à faire un mauvais coup mais Mega Mindy veille. La super héroïne parviendra-t-elle à empêcher le malfaiteur de filer avec le magot ?

Parcours les ruelles du village de Mega Mindy à coups de dé. Te voici sur une case Mega Mindy?

Vite, saisis le Mega-dé et file à toute allure à la poursuite du méchant!

La chance est avec toi! Le voleur est coincé, le dé qu'il utilise ralentit sa course.

Voilà l'occasion de le rattraper!

Sois le premier à parvenir jusqu'au magot et remporte la partie de ce jeu de dé palpitant!

AVANT DE JOUER

Retire les cartes de la boîte de jeu et glisse-les dans leur support.

Il y a quatre pions Mega Mindy et un pion pour le Voleur.

A présent, chacun à son tour lance le dé. Celui qui obtient le plus petit chiffre joue avec le pion du Voleur, les autres joueurs choisissent un pion Mega Mindy.



BAS LES MASQUES!

La boîte contient également deux masques, celui de Mega Mindy et celui du Voleur.

En début de partie, laisse les deux masques à côté du plateau de jeu.

Dépose le Mega-dé et le dé du Voleur à côté du plateau également.

En lisant la suite des règles du jeu, tu comprendras à quoi servent ces masques et ces deux dés.



PRÊT POUR LA FOLLE POURSUITE ?

Les joueurs qui possèdent un pion Mega Mindy placent celui-ci sur la case départ de Mega Mindy. Le Voleur place son pion sur la case départ qui lui correspond. Il aura donc toujours plusieurs cases d'avance.

Mega Mindy parviendra-t-elle à l'arrêter? Quel suspense!



A VOS DÉS!

Le joueur le plus jeune commence.

Chacun à son tour lance le dé. En début de partie, tout le monde joue avec le dé normal.

Avance ton pion du nombre de points indiqué sur la face supérieure du dé. C'est alors au joueur suivant de déplacer son pion, et ainsi de suite, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si tu atterris sur une case déjà occupée par un autre pion, tu dois sur-le-champ regagner la case que tu viens de quitter.

Même si du coup, tu reviens sur une case spéciale, rien ne se passe. Autrement dit, tu perds ton tour de jeu.



LES CASES MEGA MINDY

Lorsqu'un joueur arrive sur une case Mega Mindy, il peut prendre le masque de Mega Mindy et le glisser sur son pion. Si quelqu'un d'autre possède déjà le masque, le joueur qui vient d'arriver sur la case Mega Mindy lui prend le masque et le place sur son pion.

Dès l'instant où tu possèdes le masque, tu deviens Mega Mindy. Mega Mindy est le seul joueur à pouvoir lancer le Mega-dé! Grâce à ce dé, tu ne feras que des 4, 5 ou 6. Il te permet donc d'avancer à toute allure! Et ce n'est pas tout : au moment où tu enfiles ton masque - mais uniquement pour ce tour de jeu - tu peux même relancer le dé.

Lorsque que le Voleur arrive sur une case Mega Mindy, la partie se poursuit normalement.



LES CASES MIEKE

Lorsqu'un joueur arrive sur une case Mieke, celui qui portait jusqu'alors le masque de Mega Mindy doit l'ôter immédiatement. Il le remet à côté du plateau de jeu et doit désormais continuer la partie en lançant uniquement le dé normal.

De même, lorsque le Voleur atterrit sur une case Mieke, le joueur qui possède le masque de Mega Mindy doit immédiatement le retirer.



LES CASES VOLEUR

Lorsqu'un des joueurs arrive sur une case Voleur, celui qui joue le rôle du Voleur prend son masque et le glisse sur son pion.

A partir de maintenant, le Voleur doit utiliser son propre dé. Ce dé-là ne lui permet d'obtenir que des 1, 2 ou 3! Voilà qui ralentit drôlement sa course! Attention : après avoir placé le masque sur son pion, le Voleur ne peut pas (re)lancer le dé durant ce tour de jeu.

Si c'est le Voleur qui arrive sur une de ces cases, ce sont les mêmes règles.



LES CASES DÉROBADE

Lorsqu'un joueur arrive sur une case Dérobade, le Voleur peut alors ôter son masque et le déposer à côté du plateau de jeu. A partir de cet instant, il peut à nouveau utiliser le dé normal.

POTEAUX INDICATEURS ET PANNEAUX DE SIGNALISATION

Les poteaux bleus



Lorsqu'un joueur atterrit sur une case avec un poteau indicateur bleu, il peut avancer son pion d'un nombre de cases égal à celui indiqué sur le panneau. S'il tombe sur un poteau bleu '+2' par exemple, il peut déplacer son pion de deux cases supplémentaires. Si la case est déjà occupée par un autre pion, il doit immédiatement regagner la case qu'il vient de quitter. Même si du coup, il revient sur une case spéciale, rien ne se passe. Autrement dit, il perd son tour de jeu.

Les poteaux rouges



Lorsqu'un joueur atterrit sur une case avec un poteau indicateur rouge, il doit reculer son pion du nombre de cases égal à celui indiqué sur le panneau. S'il tombe sur un poteau rouge '-2' par exemple, il est obligé de reculer de deux cases. Si la case est déjà occupée par un autre pion, il doit immédiatement regagner la case qu'il vient de quitter. Même si du coup, il revient sur une case spéciale, rien ne se passe. Autrement dit, il perd son tour de jeu.

Sens interdit



Lorsqu'un joueur atterrit sur une case Sens interdit, il devra passer son tour au tour suivant.

C'EST GAGNÉ ! BRAVO !

Celui qui arrive le premier sur la case finale avec le magot gagne la partie! Il n'est pas nécessaire d'obtenir le nombre exact avec le dé. Dès le moment où le pion atteint cette case, c'est gagné!

